

# Warhammer The Horus Heresy

## Age of Darkness Книга правил

**Перевод выполнен коллективом «Дети 41-го тысячелетия»  
и сообществом WARPGAME**

Онлайн-версию можно найти на [warpgame.ru](http://warpgame.ru)

Купить печатную версию с исправлением ошибок можно в [vk.com/wall-90771628\\_9916](https://vk.com/wall-90771628_9916)

Подписаться на обновления переводов можно в Telegram [t.me/warpgame\\_rules](https://t.me/warpgame_rules)

Перевод: Алексей «Shaseer»

Основано на книге правил Warhammer 40,000 7 редакции (перевод: Desperado)

Дети 41-го тысячелетия ([vk.com/deti\\_41go\\_tysyacheletia](https://vk.com/deti_41go_tysyacheletia))

WARPGAME ([warpgame.ru](http://warpgame.ru))

О найденных ошибках просьба писать в ВК [vk.com/topic-90771628\\_35703523](https://vk.com/topic-90771628_35703523) или в Telegram [t.me/warpgame\\_council](https://t.me/warpgame_council)

Обсудить перевод можно в Telegram [t.me/warpgame\\_council](https://t.me/warpgame_council)

**Примечание переводчика:** данный перевод правил основан на книге правил 7 редакции Warhammer 40,000, переведённой Desperado в Гильдии Переводчиков. Учтя опыт переводов кодексов 7, 8 и 9 редакций на русский язык, я постарался актуализировать используемые здесь термины и по возможности приблизить их к сленгу настольщиков. Да простят мне бывалые игроки мою попытку.

Кроме того, было принято решение следовать официальной позиции Games Workshop: Horus переводится как Хорус. Соответственно, Horus Heresy переводится как Ересь Хоруса. Согласно методике Games Workshop, название самой игры Warhammer: The Horus Heresy – Age of Darkness оставлено без перевода. Остальные имена, топонимы, названия и наименования переведены согласно самой распространённой версии (если таковая есть) и здравому смыслу.

# ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Данный раздел содержит всю необходимую информацию для игры в Warhammer: The Horus Heresy – Age of Darkness. Игрокам рекомендуется потратить некоторое время на чтение и усвоение содержания этого раздела перед своей первой игрой. Как и в любой новой игре, вам потребуется несколько матчей для того, чтобы во всём разобраться, но в этой книге вы найдёте ответы на большинство вопросов.

**Для опытных игроков в Horus Heresy:** на первый взгляд, эти правила не сильно отличаются от предыдущей редакции. Это сделано нарочно – данные правила являются развитием предыдущих, и они специально сделаны одновременно знакомыми и новыми. Где-то появились совершенно новые правила (например, реакции), когда как в других местах изменения не бросаются в глаза (как в таблице результатов бросков на попадание). Однако перед игрой ветеранам Horus Heresy рекомендуется целиком прочитать раздел правил и никогда не считать, что правило, которое они хотят использовать, не изменилось.

## МОДЕЛИ И БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Миниатюры компаний Forge World и Citadel, используемые в игре Horus Heresy – Age of Darkness, в данных правилах обозначаются как «модели». Модели отображают огромное разнообразие войск: от армий Легионес Астартес до автоматов и титанических конструкторов Механикум. Чтобы отразить все их различия между собой, у каждой модели есть свой перечень характеристик.

В игре Horus Heresy – Age of Darkness используется десять характеристик для описания различных качеств моделей. Почти все они выражаются числом, их нельзя уменьшить до значений ниже 0, а чем больше значение – тем лучше. Спас-бросок за броню (Sv) является исключением – он показывает, какое минимальное значение надо получить при броске кубика, и чем он меньше – тем лучше. Спас-броски могут принимать значения от 2+ до 6+, а также «-» (у моделей без спас-броска за броню).

### Модификаторы

Некоторые виды оснащения или специальные правила могут модифицировать ту или иную характеристику модели в лучшую или худшую сторону путём прибавления к ней числа (+1, +2 и т.д.), вычитания (-1, -2 и т.д.), умножения (x2, x3 и т.д.) или даже установления определённого её значения (1, 8 и т.д.) Инициативу модели нельзя сделать ниже 1, и нет характеристик, значение которых можно модифицировать ниже 0.

### Несколько модификаторов

Если модель обладает сочетанием правил или видов оснащения, модифицирующих характеристику, то сначала следует применить любые умножения, затем прибавления и вычитания. Однако если модификатор устанавливает показатель характеристики равным какому-то значению, то он отменяет все остальные. Например, если модель с силой 4 имеет одновременно модификаторы «+1 к силе» и «удвоенная сила», то её окончательная сила равна 9 ( $4 \times 2 = 8, 8 + 1 = 9$ ). Если модель имеет одновременно модификаторы «+1 к силе» и «сила 8», то её окончательная сила равна 8 (следует проигнорировать «+1 к силе» и установить её значение равным 8).

### Движение (M)

Эта характеристика показывает, насколько быстро воин двигается по полю боя. Чем выше показатель, тем больше расстояние, которое он может пройти в фазе движения. У большинства космодесантников показатель движения равен 7, но более массивные воины, такие как элитные терминаторы Легионес Астартес, могут двигаться медленнее, а некоторые более подвижные войска могут двигаться быстрее.

### Навык ближнего боя (WS)

Эта характеристика определяет умение воина драться в ближнем бою. Чем выше показатель, тем больше вероятность, что модель ударит противника в ближнем бою. У техножреца Механикум навык ближнего боя равен 3, в то время как у генетически улучшенного космодесантника может быть навык ближнего боя 4 или даже выше!

### Навык стрельбы (BS)

Эта характеристика показывает, насколько метко воин стреляет из дистанционного оружия всех видов: от пистолетов до титанических вулканических пушек. Чем выше значение, тем легче боевой единице поразить цель своей стрельбой. У тренированных солдат (например, техножрецов Механикум) навык стрельбы 3, а у более элитных воинов, таких как легионный космодесантник-ветеран, навык стрельбы 4 или выше.

### Сила (S)

Эта характеристика показывает, насколько физически могуч воин. Чем выше этот показатель, тем больше шанс нанести ранение противнику.

### Стойкость (T)

Это мера способности модели противостоять физическим травмам и боли. Чем выше стойкость модели, тем лучше она может противостоять ударам врага. Модели с большим показателем лучше выдерживают опасности битвы.

### Раны (W)

Эта характеристика говорит нам, сколько травм может перенести существо, прежде чем умрёт. У большинства моделей размером с человека имеется всего 1 рана, но у некоторых персонажей или больших моделей этот показатель равен или превышает 2.

### Инициатива (I)

Это отображение быстроты реакций существа. Модели с низкой инициативой реагируют медленнее моделей с высокой инициативой. В ближнем бою инициатива определяет порядок нанесения ударов существами.

### Атаки (A)

Этот показатель определяет, сколько раз модель может нанести удар в ближнем бою. У большинства воинов эта характеристика равна 1 – в каждом ближнем бою они совершают 1 атаку, но некоторые элитные войска, чудовища и герои могут ударить несколько раз и имеют 2, 3 или больше атак.

### Лидерство (Ld)

Лидерство показывает уровень самоконтроля модели, а также насколько модель отважна и решительна. Чем выше лидерство, тем лучше модель может держать себя в руках в опасной ситуации. Лидерство используется при определении, сбежит ли боевая единица после серьёзных потерь от стрельбы или в ближнем бою, или же останется на позиции.

### Спас-бросок за броню (Sv)

Спас-бросок за броню даёт воину шанс избежать вреда от удара или выстрела в него. У большинства моделей спас-бросок за броню основывается на типе носимой брони, так что в некоторых случаях эта характеристика может быть улучшена, если оснастить модель усовершенствованной броней. В отличие от других характеристик, чем ниже спас-бросок за броню, тем лучше. У модели никогда не может быть спас-броска за броню лучше, чем 2+.

## Перечни характеристик

У каждой модели в игре Horus Heresy – Age of Darkness имеется свой перечень характеристик (или просто профиль), содержащий их значения. Профили можно найти в различных публикациях Age of Darkness.

	<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Ld</b>	<b>Sv</b>
Легионер Космодесанта	7	4	4	4	4	1	4	1	7	3+
Техножрец Механикус	6	3	3	3	3	1	3	1	7	4+

В примере выше и у легионера Космодесанта, и у техножреца Механикус по 1 ране и 1 атаке, что является нормой для пехотинцев.

У космодесантника выше показатель движения, навык ближнего боя и навык стрельбы, что позволяет ему быстрее передвигаться по полю боя, и чаще попадать атаками при стрельбе и в ближнем бою. Сила космодесантника выше, чем у техножреца – ему легче ранить врага в рукопашной, а его более высокая инициатива позволяет ему атаковать раньше техножреца. Вместе с тем, показатели стойкости и спас-броска за броню космодесантника лучше таковых у техножреца, и поэтому его сложнее убить. Лидерство обеих моделей равно 7, что отображает превосходную дисциплину и выучку легионов Космодесанта и аугментические импланты и логическую обработку техноадептов Марса. У обеих моделей хорошие шансы успешно пройти тест на лидерство, вызванный превратностями битвы.

## Нулевые характеристики

Некоторые из характеристик могут быть равны 0, что означает отсутствие у существа способностей в этой области (то же самое также иногда обозначается как «-»).

Модель с навыком стрельбы 0 не может совершать стрелковых атак. Модель с навыком ближнего боя 0 считается небоеспособной, в ближнем бою по ней попадают автоматически, а она не может наносить удары. Модель без атак не может наносить удары в ближнем бою. Модель со спас-броском за броню равным «-» никак не может его использовать. Если в какой-то момент показатель силы, стойкости или ран модели уменьшается до 0, она удаляется из игры как потеря.

## Другая важная информация

В дополнение к своему перечню характеристик каждая модель имеет тип боевой единицы, такой как «пехота» или «техника», который мы обсудим более подробно на с.. Она также может обладать дополнительным спас-броском какого-либо рода, отображающим особую защиту, которой располагает; модель может иметь при себе одну или несколько единиц стрелкового или рукопашного оружия (с.) или обладать одним или несколькими специальными правилами (см. с.).

## Характеристики техники

В масштабной войне, известной как Ересь Гора, использовалось множество видов боевых машин, по стойкости превосходящих даже легионных космодесантников. Чтобы отразить множественные различия между существами из плоти и крови, малыми автоматами и стальными гигантами, вышедшими на поля боя, у техники есть много отличающихся правил и собственный набор характеристик. Характеристики техники описаны в разделе книги, посвящённом технике (см. с.).

## Дополнительные типы спас-бросков и броски на избежание урона

В дополнение к спас-броскам за броню, многим моделям доступны спас-броски за укрытие (в большинстве случаев из-за эффектов ландшафта) и непробиваемые спас-броски (чаще всего благодаря снаряжению). Вне зависимости от того, сколько спас-бросков есть у модели, против каждой нанесённой ей раны она может сделать только один спас-бросок. Если у модели несколько спас-бросков, то в каждом случае контролирующей её игрок должен выбрать, какой вид спас-броска она будет использовать.

В дополнение к спас-броскам, модели могут быть доступны броски на избежание урона (чаще всего благодаря специальным правилам, таким как «Не ведая боли» или «Скрытый пеленой»). Если спас-бросок неудачен, то модель может использовать такой бросок для избегания неспасённой раны. Однако против каждой неспасённой раны модель может попытаться использовать только один бросок на избежание урона. Если модели доступны несколько бросков на избежание урона, то в каждом случае контролирующей её игрок должен выбрать, какой из них она будет использовать.

## **Формирование боевой единицы**

Модели, составляющие вашу армию в Horus Heresy – Age of Darkness, должны быть организованы в боевые единицы.

### **Боевые единицы**

В Horus Heresy – Age of Darkness воины объединены в отделения, секции или другие подобные группы. Боевая единица обычно состоит из нескольких моделей, но и отдельная могучая модель, например, одиночный герой, танк или боевая машина, также считается полноправной боевой единицей.

### **Построение боевой единицы**

Боевая единица сражается неплотной группой с промежутками между моделями. Это даёт воинам Империи или предателям-последователям Хоруса возможность быстро преодолевать труднопроходимый ландшафт и позволяет использовать незначительные овраги, кусты и другие маленькие объекты, чтобы укрыться от вражеского огня. Различные элементы

боевой единицы должны оставаться вместе, чтобы продолжать быть эффективной боеспособной силой. Подробнее вы узнаете об этом в главе, посвящённой движению (с.).

### **Модели и размеры подставок**

Для действия правил из этой книги предполагается, что модели установлены на подставках, которые входят в их комплектацию. Иногда у игрока в его коллекции могут быть модели на необычно смоделированных подставках, а некоторые модели не комплектуются подставками вообще.

В этих случаях при желании вы спокойно можете устанавливать модель на подставку подходящего размера, используя модели подобного типа в качестве образца.

# ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Прежде чем мы перейдём к изучению последовательности действий во время хода и основному содержанию правил, стоит обсудить несколько главных идей и механику игры. Эти понятия настолько распространены, что постоянно встречаются на протяжении игры.

## Измерение расстояний

В игре *Horus Heresy – Age of Darkness* расстояния измеряются в дюймах (") с помощью рулетки или измерительной линейки. Вы всегда можете измерить любое расстояние в любое время. Это позволит вам проверить, достанут ли ваши войска до цели перед нападением на неё.

Расстояния между моделями и другими объектами (это могут быть другие модели, части ландшафта и тому подобное) всегда измеряются от ближайшей точки одной подставки до ближайшей точки другой подставки. Расстояния между боевыми единицами всегда измеряются от и до ближайших моделей каждой из боевых единиц.

К примеру, если какая-либо часть подставки модели находится в пределах 6» от подставки вражеской модели, то говорят, что две модели находятся в пределах 6» друг от друга.

Иногда по правилам требуется двигать боевую единицу прямо к другой боевой единице или к другому элементу на поля боя. В этом случае двигайте каждую модель боевой единицы кратчайшим путём по направлению к цели на заявленное количество дюймов.

## Самое главное правило

В игре такого размера и сложности, как *Horus Heresy – Age of Darkness*, неизбежно бывает так, что ситуация не подпадает ни под какие правила, или вы не можете договориться о правильной их трактовке. В таких случаях предлагаем вам следующее решение.

Если вы и ваш оппонент не можете договориться, бросьте кубик, чтобы решить, чьё толкование правила будет приниматься до конца игры: при выпадении 1—3 выбор принимает игрок А, на результат 4—6 решает игрок Б.

## Кубик

На протяжении всей игры вам часто придётся бросать кубик, чтобы узнать результат действия ваших моделей: насколько эффективны их стрелковые атаки, какой урон они нанесут в ближнем бою и т.п. Почти при всех бросках кубиков в игре *Horus Heresy – Age of Darkness* используются обычные шестигранные кубики, также известные как D6, но есть некоторые исключения, указанные ниже:

### Бросок D3

В редких случаях вам нужно будет бросать D3. Для этого бросьте D6, разделите значение на два и округлите его в большую сторону. Соответственно, 1 или 2 соответствуют 1, 3 или 4 соответствуют 2, 5 или 6 соответствуют 3.

### Бросок D66

В редких случаях вам нужно будет бросать D66. Для этого бросьте по очереди два D6: первый кубик обозначает десятки, а второй – единицы. Например, если на первом кубике выпало 3, а на втором 5, то ваш результат броска D66 равен 35.

### Кубик смещения

В *Horus Heresy – Age of Darkness* используется специальный кубик с нанесёнными на его грани стрелками и символом попадания, называемый «кубиком смещения». Этот кубик в основном используется для определения случайного направления, и чаще всего он применяется, когда необходимо определить, как сработало взрывное оружие, такое как боевые пушки и ракетницы (с).

### Разделение результата

В некоторых случаях вам нужно будет разделить результат броска кубика, характеристику или какое-либо другое значение. В подобных случаях любая дробь должна всегда округляться в большую сторону. Так при выпадении 3 на D6 и сокращении этого числа вдвое результат будет равен 2 (1,5 округляется в большую сторону). Аналогичным образом 10% от боевой единицы, состоящей из двадцати одной модели, при округлении в большую сторону будет составлять 3 модели.

### Модифицирование бросков кубика

Иногда вам потребуется модифицировать число, выпавшее на кубике (или «при броске»). Это означает прибавление или вычитание из D6, например, D6+1. Бросьте кубик и (если необходимо) добавьте или вычтите из его значения соответствующее число для получения окончательного результата. К примеру, D6+2 означает бросок кубика с прибавлением 2 к выпавшему на кубике числу для получения значения между 3 и 8.

Иногда вам придётся бросать определённое количество кубиков вместе, что записывается как 2D6, 3D6 и т.д. Бросьте указанное количество кубиков и сложите выпавшие результаты. Например, 2D6 – это бросок двух кубиков, когда при сложении их значений может получиться результат от 2 до 12.

Другой метод – умножение результата кубика на определённую величину, например, D6x5 обеспечит результат между 5 и 30.

Модификаторы результатов бросков не могут обеспечить автоматический успех или провал броска – если в правиле не сказано иное, то немодифицированный результат броска, равный 1, всегда означает неудачу, а немодифицированный результат, равный 6, всегда означает успех.

Специальные правила, срабатывающие при определённом результате броска (например, «Разрывающее» или «Перегрев»), не подвержены модификаторам, и срабатывают только если результат броска равен определённому значению до использования любых модификаторов. Например, специальное правило «Перегрев» срабатывает только при натуральном (немодифицированном) результате «1» и не срабатывает при результате «2» с негативным модификатором.

### Перебрасывание

В некоторых ситуациях правила позволяют вам перебросить кубик. Для этого просто возьмите кубик, который хотите перебросить, и бросьте его снова. Второй бросок учитывается, даже если его значение хуже первого, и ни один кубик нельзя перебросить более 1 раза, независимо от источника, дающего перебрасывание.

Если вы хотите перекинуть 2D6 или 3D6, то должны перебросить все кубики, а не только некоторые из них, если в правилах, дающих перебрасывание, не указано иного. Учтите, что любой из модификаторов, который применялся для первого броска кубика, также используется при перебрасывании.

Если два или более специальных правила, сочетаясь вместе, создают ситуацию, при которой необходимо перебрасывать как все проваленные, так и все успешные результаты, тогда вообще не перебрасывайте никакие кубики, а просто используйте изначально выпавшее значение.

### Кубовка

Если правила требуют от игроков провести кубовку, то это означает, что каждый игрок бросает кубик, и тот игрок, у которого выпал наибольший результат, выигрывает кубовку. Если у игроков выпадают одинаковые результаты, кубики необходимо перебрасывать до тех пор, пока один из игроков не выиграет. Любые модификаторы, которые применялись во время первого броска, применяются также и в дальнейших бросках.

### Случайный выбор

Иногда вам нужно будет случайным образом выбрать что-либо – модель, предмет или что-либо подобное. В этом случае просто установите для каждого значения кубика определённый результат (предмет) из тех, из которых необходимо сделать случайный выбор, и сделайте бросок. Если у вас меньше шести результатов для случайного выбора между ними, просто бросайте кубик до тех пор, пока не выпадет значение, соответствующее одному из результатов.

Если у вас более шести результатов для случайного выбора между ними, разделите их на равные группы по шесть или меньше (или как можно равные). Затем случайным образом выберете одну группу и затем продолжите случайным образом выбирать результаты в этой группе, чтобы найти финальный результат.

### Кубик на ребре

Порой кубик попадает в щель на ландшафте или забивается между двумя секциями стола и не лежит на грани. Эта ситуация называется «кубик на ребре». Некоторые игроки используют домашнее правило, что, если какой-нибудь кубик не полностью лежит на столе, его нужно перебросить. Более распространено решение перекидывать кубик, только если игроки не уверены в его результате.

Конечно, если ваш игровой стол очень детализирован, из-за чего множество кубиков становится на ребро, или вы просто не допускаете никаких помех на поле боя, вы можете использовать для своих бросков лоток или коробку.

Сходным образом общепринято, что если кубик падает на пол, то его результат не считается. Большинство игроков сходятся на том, что такой кубик следует перебросить.

## Маркеры взрывов и шаблоны

Некоторое оружие обладает такой мощностью, что поражает не единичную модель или боевую единицу, а имеет «площадное воздействие» и, следовательно, может затронуть (а зачастую и вовсе уничтожить) несколько разных боевых единиц. Для лучшего отображения подобных ситуаций в Warhammer 40,000 используется ряд различных маркеров взрыва и шаблонов:

- Маркер малого взрыва (3" в диаметре);
- Маркер большого взрыва (5" в диаметре);
- Шаблон (маркер каплевидной формы длиной примерно 8").

Существует вооружение и мощнее, которое способно одним выстрелом сносить целые отряды. Для таких апокалиптических орудий применяются маркеры и шаблоны большего размера:

- Маркер огромного взрыва (7" в диаметре);
- Маркер апокалиптического взрыва (10" в диаметре);
- Маркер апокалиптического навесной стрельбы (5 перекрывающих друг друга маркеров по 5" в диаметре, объединённых в виде клевера);
- Шаблон адского шторма (каплевидный шаблон длиной примерно 16").

Все эти шаблоны и маркеры можно приобрести отдельно.

Шаблоны и маркеры взрывов используются для определения количества моделей, получивших попадания при атаке, имеющей площадное воздействие или радиус взрыва. В правилах атаки, использующей шаблон, указывается, как надо располагать шаблон, а также описывается любого рода смещение, которое может произойти (смещение мы обсудим чуть позже в этой главе). Для определения количества попаданий обычно вам потребуется удерживать шаблон над вражеской боевой единицей или отдельной точкой на поле боя, и затем посмотреть сверху, чтобы увидеть, сколько моделей находится частично или полностью под ним. Различные специальные правила и эффекты оружия могут использовать шаблоны особым образом при атаке с этими специальными правилами или эффектами оружия – подробности будут описаны в их правилах.

Боевая единица получает попадание за каждую модель, которая полностью или даже частично находится под шаблоном или маркером взрыва. Помните, что подставка модели считается частью самой модели, поэтому шаблон наносит попадание, накрыв любую часть её подставки.

## Смещение

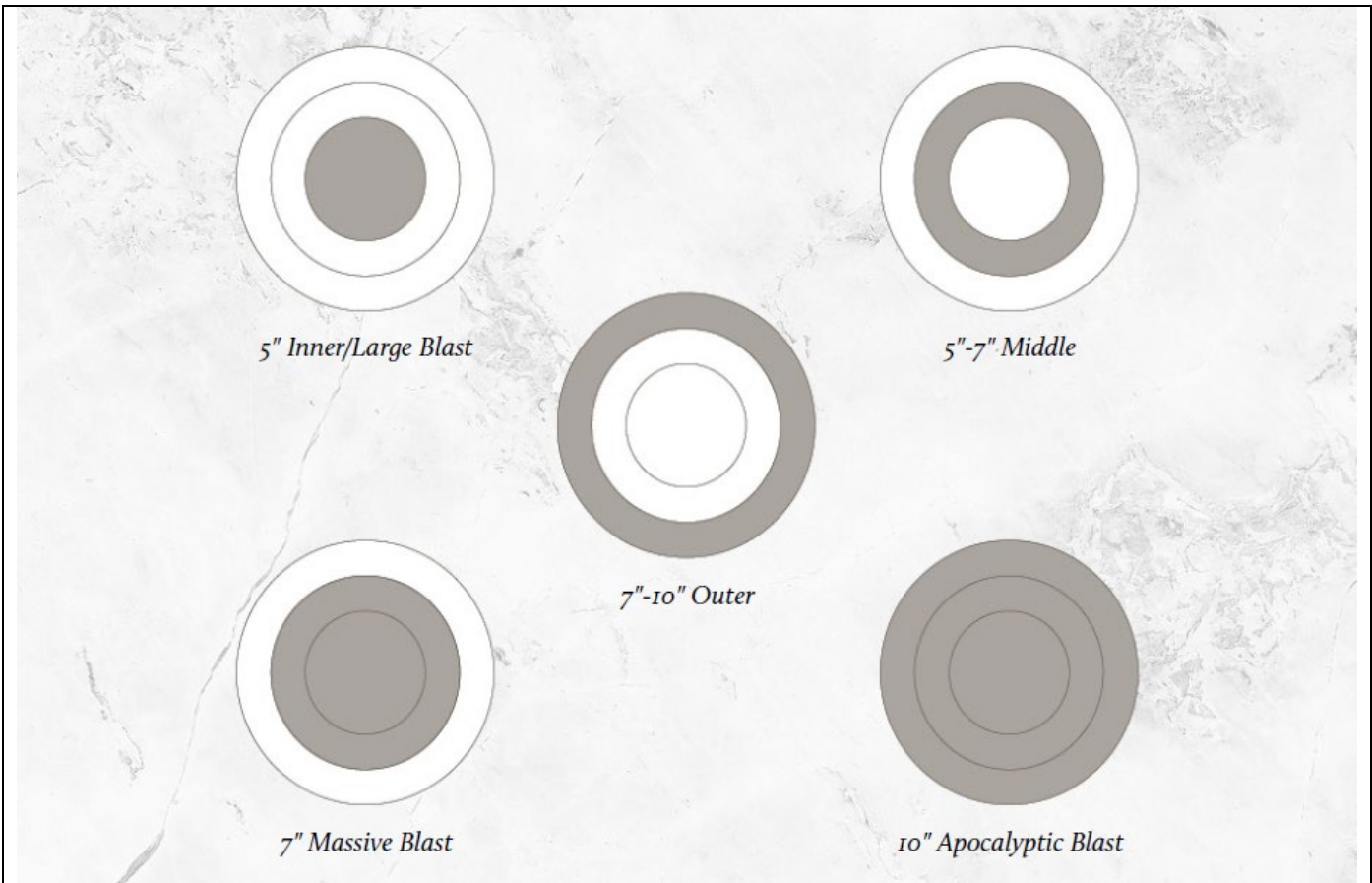
Иногда согласно правилу требуется поставить объект (шаблон, фишку, модель или даже всю боевую единицу) на поле боя и затем сместить его. В этом случае следуйте такому порядку:

- Разместите объект на поле боя так, как того требует правило.
- Бросьте кубик смещения и 2D6 для определения направления и расстояния смещения в дюймах.
- Если на кубике смещения выпадает результат «Попадание», то объект не смещается – оставьте его на месте и отыграйте дальнейшую часть правила.
- Если выпала стрелка, то по её направлению передвиньте объект на расстояние, равное выпавшему числу 2D6. Не учитывайте препятствующий ландшафт, боевые единицы и т.д., если только в правиле не указано иного.
- Когда объект сместился на свою окончательную позицию, отыграйте его воздействие.

В некоторых правилах может быть установлено расстояние, отличное от 2D6. В этом случае просто замените 2D6 так, как указано в правиле.

Кубик смещения, а также другие кубики и принадлежности, используемые в играх в Horus Heresy – Age of Darkness, можно приобрести на сайте Games Workshop.





Пространство внутри центрального круга диаметром 5" – внутренняя зона/большой взрыв (слева сверху)  
 Пространство между пятидюймовой и семидюймовой окружностью – средняя зона (справа сверху)  
 Пространство между семидюймовой окружностью и краем десятидюймового маркера – внешняя зона (в центре)  
 Пространство внутри семидюймовой окружности – огромный взрыв (слева снизу)  
 Пространство внутри десятидюймовой окружности – апокалиптический взрыв (справа снизу)

**Маркеры апокалиптического взрыва/апокалиптического мегавзрыва**

У десятидюймового апокалиптического маркера взрыва есть два размеченных круга (5» и 7» в диаметре). По этим кругам отыгрываются атаки с применением маркеров большого взрыва, огромного взрыва или апокалиптического мегавзрыва (внутренний, средний и внешний круги соответственно).

**Тесты на характеристики**

Моделям иногда необходимо проходить тесты на характеристики. Этот тест может применяться в отношении любой характеристики, которую имеет модель, за исключением лидерства и спас-броска за броню. Тест на стойкость – это тест на характеристику, равно как и тест на силу, инициативу, раны и т.д.

Модель не выбирает, какую характеристику использовать – характеристика для теста указывается в самом правиле.

Для прохождения теста на характеристику следуйте такому порядку:

- Бросьте D6 и сравните результат с соответствующей характеристикой в профиле модели.
- Если результат равен или меньше числа в профиле, то тест успешно пройден.
- Если результат выше числа в профиле модели, то тест провален, и в соответствии с правилом, которое вызвало тест, должно что-то произойти.

Когда всей боевой единице требуется пройти один тест, используйте наивысшую соответствующую характеристику боевой единицы.

**Модели с несколькими профилями**

Когда модель имеет более одного значения для какой-либо характеристики, тест на характеристику всегда проводится с учётом наивысшего значения.

**Автоматическое прохождение и провал**

Если в правиле указано, что тест на характеристику считается автоматический пройденным, тогда делать бросок не требуется, тест и так успешно пройден. Аналогичным образом, если в правиле указано, что тест на характеристику считается автоматически проваленным, тогда делать бросок не требуется, тест и так провален. Если у модели характеристика со значением 0 или «-», то это всегда считается автоматическим провалом теста.

При прохождении теста на характеристику выпадение 6 всегда означает неудачу, а 1 – это всегда успех, независимо от любых других модификаторов.

## Тесты на лидерство

В определённых ситуациях модели или боевой единице необходимо пройти тест на лидерство. Обычно это показывает отвагу перед лицом тяжёлых обстоятельств.

Для прохождения теста на лидерство следуйте такому порядку:

- Бросьте 2D6 и сравните результат с лидерством модели.
- Если результат равен или меньше значения лидерства модели, то тест успешно пройден.
- Если результат выше значения лидерства модели, то в соответствии с правилом, которое вызвало тест, должно что-то произойти.

Если боевая единица включает модели с различным значением лидерства, всегда используется наивысшее значение лидерства в боевой единице.

## Автоматическое прохождение

Если в правиле указано, что тест на лидерство считается автоматическим пройденным, тогда делать бросок не требуется, тест и так успешно пройден. Аналогичным образом, если в правиле указано, что тест на лидерство считается автоматически проваленным, тогда делать бросок не требуется, тест и так провален.

Выпадение 12 (то есть дубль 6) всегда означает неудачу, а выпадение 2 (то есть дубль 1) – это всегда успех, независимо от любых применимых модификаторов.

## Удалённые как потеря и полностью уничтоженные

Модели, удалённые как потери, убираются со стола и откладываются в сторону. Когда все модели боевой единицы удаляются как потери, говорят, что боевая единица полностью уничтожена.

Модели, удалённые из игры по специальным правилам или атакам, также считаются удалёнными как потери по игровым правилам.

Боевые единицы, которые отступают на конец игры (с.) или не находятся на столе на конец игры (потому что отступили за край стола или находятся в резервах (с.)), также считаются полностью уничтоженными.

## Основные правила против расширенных

Основные правила применимы ко всем моделям в игре, если только не указано иное. Сюда входят правила на движение, стрельбу и ближний бой, а также правила на боевой дух.

Расширенные правила применимы к особым типам моделей в тех случаях, когда у них есть особый вид оружия (например, гравитонное оружие), необычные способности (например, выдающиеся дуэльные навыки), они отличаются от своих товарищей (лидеры боевых единиц или персонажи), они не являются обычными моделями пехоты (кавалерия, дредноуты или техника). Расширенные правила, применимые к той или иной боевой единице, указаны в статье об этой боевой единице в листе армии из соответствующей публикации по игре Horus Heresy – Age of Darkness.

Где бы ни применялись расширенные правила к специфичным моделям, они всегда преобладают над противоречащими им основными правилами. К примеру, основное правило указывает на то, что модель должна пройти проверку боевого духа в определённой ситуации. Однако если эта модель имеет специальное правило, которое освобождает её от прохождения проверок на боевой дух, то она не проходит такие проверки – расширенное правило имеет приоритет.

В редких случаях будут возникать противоречия между правилами из этой книги правил и какими-либо другими правилами в прочих публикациях по игре Horus Heresy – Age of Darkness. В этом случае prevыше стоит правило, напечатанное в другой публикации по Horus Heresy – Age of Darkness.

## Дух игры

Horus Heresy – Age of Darkness может показаться несколько иной по сравнению с любой другой игрой, в которую вы прежде играли. Прежде всего, важно помнить, что правила – это всего лишь основа для проведения приятной игры. Ждёт ли вас в конце боя победа или поражение, единственной вашей настоящей целью всегда должно быть получение удовольствия от самого процесса игры. Более того, Horus Heresy – Age of Darkness требует многого и от вас как от игрока. Ваша задача – не просто следовать правилам, но также искать свои собственные идеи, привносить драматичность и креативность в игру. Главная привлекательность этой игры заключается в предоставляемой свободе и открываемых возможностях для полёта фантазии; в таком же духе написаны правила в этой книге.

## **Владеющий, противостоящий и контролирующий игрок**

Иногда правило попросит владельца, противостоящего или контролирующего игрока совершить какое-либо действие или принять решение определённого характера. Владелец – это всегда тот, кому принадлежит рассматриваемая модель, – тот, кто включил её в свою армию. Противостоящий игрок – это всегда его соперник. Контролирующий игрок – это всегда тот, кто в данный момент контролирует модель, поскольку существуют некоторые специальные правила, принуждающие модели менять стороны в процессе игры.

## **Активный и реагирующий игрок**

В других правилах (чаще всего это будут реакции, используемые боевыми единицами в некоторых ситуациях) будут описаны действия активного или реагирующего игрока. Активный игрок – это всегда тот игрок, чей ход идёт в данный момент. Реагирующий игрок – это всегда тот игрок, которому не принадлежит текущий ход.

## **Вы, ваш, свой**

У каких-то моделей могут быть способности, которые относятся к управляющему моделью игроку. Когда в правилах модели написано «вы», «ваш» или «свой», подразумевается игрок, в данный момент контролирующий модель.

## **Дружественные и вражеские модели**

Все модели одной стороны считаются дружественными. Модели, контролируемые противоположной стороной, считаются вражескими. Если оппонент берёт под контроль одну из ваших моделей или боевых единиц в ходе игры, она становится для вас вражеской на то время, пока ей управляет оппонент. Если же вы берёте под контроль одну из моделей или боевых единиц вашего соперника, она становится для вас дружественной на то время, пока ей управляете вы.

## **Линия прямой видимости**

Линия прямой видимости определяет, что модель может «видеть». Во многих ситуациях вам требуется определить, может ли модель провести линию прямой видимости или нет. Обычно провести линию прямой видимости от модели нужно всякий раз, когда эта модель хочет атаковать врага, будь то рукопашная или стрелковая атака. Линия прямой видимости в буквальном смысле отражает, насколько хорошо ваши воины видят врагов – они должны быть в состоянии видеть своих врагов за, под или над ландшафтом поля боя или другими моделями (будь то дружественными или вражескими).

Для проведения линии прямой видимости от одной модели до другой вы должны иметь возможность провести прямую, беспрепятственную, незримую линию от её тела (головы, торса, рук или ног) до любой части тела цели.

Иногда бывает видно только оружие, знамя или другой предмет, имеющийся у цели. В этом случае модель считается невидимой. Аналогичным образом не учитываются механические приатки, такие как кабели, зонды или боеприпасы, даже если технически они являются частью модели. Такие правила рассчитаны на то, чтобы модели не имели никаких трудностей из-за своих роскошных знамён, крупных орудий и подобных вещей.

Во многих случаях сразу бывает всё понятно, если на пути есть холм, здание или механическая конструкция, скрывающая противника от вас. В других случаях две боевые единицы будут ясно видеть друг друга, если на пути нет вообще ничего.

Иногда, когда сложно понять, видит или нет одна боевая единица другую, игрок должен наклониться над полем боя и посмотреть из-за головы модели, т.е. «глазами модели». То есть вы должны наклониться к моделям своих воинов и, взглянув на поле боя с их местоположения, увидеть то, что видят они. Так вы обнаружите, что можете видеть скрывающихся врагов сквозь окна разрушенных зданий, мельком наблюдать ноги модели под ветвями деревьев, и поймёте, что высокорасположенная боевая позиция значительно увеличивает дальность видимости и обзор, что весьма выгодно при проведении линии прямой видимости.

## **Собственная боевая единица**

Есть одно важное исключение из правила о линии прямой видимости. Стреляющие модели всегда могут проводить линию прямой видимости сквозь членов своей собственной боевой единицы, будто их нет. Предполагается, что солдаты меняют свои позиции, создавая огневой рубеж и таким образом предельно увеличивая огневую мощь собственного отряда. Это относится и к технике, являющейся частью эскадрона. Модели могут беспрепятственно провести линию прямой видимости сквозь свою боевую единицу, но не могут провести её сквозь дружественные модели, не являющиеся частью этой боевой единицы, включая приданные боевой единице транспорты.

## **Нахождение в пределах**

Многие правила требуют от моделей находиться не только на линии прямой видимости, но и в пределах некоторых эффектов или внутри некоторой зоны на поле боя. Чтобы находиться в пределах некоторого расстояния от точки на поле боя или некоторой модели, любой части подставки модели (или корпуса, если у модели (например, техники) нет подставки) нужно находиться в пределах заданного расстояния в дюймах. Это нужно, например, для определения того, кто контролирует маркер объекта (с.) или определения, может ли дистанционное оружие стрелять по потенциальной цели (см. правила стрельбы на с.). В случае, если правила и эффекты требуют, чтобы боевая единица находилась в определённой зоне (например, во вражеской зоне расстановки), все модели боевой единицы должны находиться в этой зоне.

# ХОД

Битва в игре *Horus Heresy – Age of Darkness* напоминает хаос. Чтобы привести хоть каплю порядка в беспорядок сражения, игроки по очереди перемещают и отправляют в атаку свои подразделения. Сначала один игрок совершает перемещения и атакует своими войсками, потом то же самое делает второй. Затем этот процесс повторяется – вновь первый игрок перемещает свои войска и так далее до тех пор, пока игра не закончится.

Во время своего хода игрок, называемый активным, обычно может совершить движение и атаковать каждой своей боевой единицей. В ходе активного игрока его противник, реагирующий игрок, может лишь применять особые реакции. После того, как активный игрок завершил свой ход, игроки меняются ролями, и ход начинается снова. Для удобства и плавности игрового процесса мы делим ход игрока на три фазы.

## Фазы хода

Ход активного игрока состоит из трёх главных фаз: движения, стрельбы и наступления. В фазе движения активный игрок по желанию двигает свои боевые единицы, в фазе стрельбы проводит стрелковые атаки способных на это боевых единиц, а в фазе наступления отыгрывает схватки в ближнем бою. После окончания всех этих фаз ход активного игрока заканчивается и переходит к его противнику, который становится активным игроком.

Это позволяет следить за тем, что происходит, и чётче определить, когда заканчиваются действия одного игрока, и начинается ход второго.

## Реакции

Когда активный игрок проходит через каждую из трёх фаз своего хода, реагирующий игрок не сидит без дела. В каждой фазе реагирующий игрок может совершить некоторое число ответных реакций на действия активного игрока – с их помощью игрок может попробовать противостоять действиям своего противника. Правила реакций можно найти на с.

## Игровые ходы и ходы игрока

Полный игровой ход состоит из ходов обоих игроков, поделённых на фазы движения, стрельбы и наступления. Соответственно, каждый игровой ход из двух ходов игроков – по одному для каждого игрока. В свой ход игрок называется активным игроком. Где бы в правилах ни указывался «ход», это всегда означает «ход игрока», если только специально не указано «игровой ход».

## Начало и конец фазы

В ходе игры вам предстоит столкнуться с правилами, где говорится, что то или иное событие случается в начале определённой фазы, например, *«в начале вашей фазы движения»* или *«в начале вашей фазы стрельбы»*. Такие события или действия всегда отыгрываются до любых других в данной фазе. Аналогичным образом, любое правило, где говорится, что то или иное действие или событие происходит в конце определённой фазы, всегда отыгрывается после всех прочих действий, выполненных в ходе данной фазы, но до начала следующей фазы (если она вообще есть впереди).

## Начало и конец хода

В ходе игры вам предстоит столкнуться с правилами, где говорится, что то или иное событие случается *«в начале вашего хода»*. Такие события или действия всегда отыгрываются перед вашей фазой движения. Аналогичным образом, любое правило, где говорится, что то или иное действие или событие происходит *«в конце вашего хода»*, всегда отыгрывается после завершения вашей фазы наступления, но до начала следующего хода вашего оппонента (если он вообще есть впереди).

## «До начала игры» и «в конце игры»

В ходе игры вам предстоит столкнуться с правилами, где говорится, что то или иное событие или действие случается *«до начала игры»*. Примером подобных событий может послужить генерирование особенностей военачальника. Все такие события всегда отыгрываются до расстановки армий игроками.

В ходе игры вам предстоит столкнуться с правилами, где говорится, что то или иное событие или действие случается *«в конце игры»*. Примером подобного события может послужить подсчёт победных очков в какой-нибудь миссии. В миссиях указывается, когда завершается игра; обычно это происходит после определённого числа игровых ходов. Любое правило, где говорится, что то или иное событие или действие происходит *«в конце игры»*, всегда отыгрывается после завершения последнего игрового хода.

## Очередность действий

Играя в *Horus Heresy – Age of Darkness*, порой вы столкнётесь с ситуациями, когда два или более правил требуется отыграть одновременно - обычно в начале фазы движения или что-то в этом же роде. Когда такое случается, и из формулировки правил неясно, какое из них отыгрывать первым, тогда тот игрок, чей сейчас ход, определяет, в какой последовательности будут совершены все эти действия. Если подобные ситуации возникают до или после игры, в начале или конце игрового хода, тогда игроки проводят кубовку, и победитель определяет, в какой последовательности отыгрывать данные правила.

## **Сводная информация о ходе**

1. **Начало хода активного игрока.** Отыграйте правила, в описании которых сказано, что они происходят в начале вашего хода.
2. **Фаза движения.** Активный игрок перемещает любые из своих боевых единиц, способных двигаться. Подробнее о том, как передвигать боевые единицы, читайте на с.
3. **Фаза стрельбы.** Теперь активный игрок может стрельбу всеми своими боевыми единицами, которые могут стрелять. Подробнее о том, как вести стрельбу, читайте на с..
4. **Фаза наступления.** В ходе фазы наступления боевые единицы могут вступать в бой с врагом в подфазе нападения и обмениваются с ним ударами в подфазе схватки. На все боевые единицы в ближнем бою действует исключение из обычной последовательности хода – удары наносят обе стороны, а не только боевые единицы активного игрока. Подробнее о том, как вести ближний бой, читайте на с.
5. **Конец хода активного игрока.** Отыграйте правила, в описании которых сказано, что они происходят в конце вашего хода.

После окончания хода игроки меняются ролями: активный игрок становится реагирующим и наоборот. Затем начинается новый ход игрока. Так продолжается до конца игры: окончания последнего игрового хода, исчерпания времени на игру или выполнения игровой цели.

## РЕАКЦИИ

Исход хаотичных сражений определяет не только воля полководцев, но и реакции обычных бойцов. Кто-то будет застигнут врасплох постоянно меняющимися условиями боя, когда как другие примут вызов и не позволят врагу диктовать ход сражения.

Чтобы отобразить стремительность сражений Ереси Хоруса, в правилах Age of Darkness используются реакции – действия, выполняемые игроком во время вражеского хода с целью помешать наступлению противника и повернуть ход битвы в свою сторону. В каждой фазе можно сделать ограниченное число реакций, способных увеличить выживаемость ключевых боевых единиц на линии огня или начать решающую контратаку. Понимая ценность и мудро используя реакции, вы сможете с лёгкостью определять ход сражений Age of Darkness.

### Запас реакций

В каждой фазе хода активного игрока реагирующий игрок может сделать строго определённое число реакций. Это число называется запасом реакций, а его базовое значение всегда равно 1. Для совершения реакции своей боевой единицей, игрок должен потратить 1 единицу из своего запаса реакций. Когда запас реакций в данной фазе станет равен 0 (иногда мы будем называть это истощением), вы больше не сможете совершать реакции.

#### Базовый запас реакций

Если в специальном правиле или в другом источнике не сказано обратное, то в каждой фазе вражеского хода любой игрок может совершить только одну реакцию.

Специальные правила или другие источники могут увеличить запас реакций игрока, давая ему возможность совершать больше реакций в каждой фазе (увеличение количества реакций) или только в определённых фазах. Эти правила могут как увеличить базовый запас реакций - число реакций в каждой фазе, так и дать бонус к числу реакций в определённых фазах.

Например, у игрока может быть специальное правило, гласящее: *"Это специальное правило увеличивает запас реакций до двух"*. Это означает, что в **каждой** фазе вражеского хода игрок может сделать две реакции. Однако, если специальное правило гласит *"Это специальное правило увеличивает число реакций в фазе наступления на +1"*, то игрок с запасом реакций, равным одному, может сделать по одной реакции в фазах стрельбы и движения, но две реакции в фазе наступления.

Вне зависимости от специальных правил или других эффектов, базовый запас реакций игрока не может превышать 3. Кроме того, если в правиле не сказано, что игрок может сделать больше трёх реакций в определённой фазе, то в каждой фазе игрок может сделать не больше трёх реакций.

Реагировать может любая боевая единица реагирующего игрока. Однако в некоторых случаях специальные правила или условия могут лишить боевую единицу возможности совершать реакции. Чаще всего боевая единица не может реагировать, если:

- Она подавлена
- Она отступает
- Она связана ближним боем
- Она уже совершила реакцию в этой фазе
- Игрок, контролирующий боевую единицу, истощил запас реакций в этой фазе
- Действует специальное правило, эффект или условие, не позволяющее реагировать (например, специальное правило "Бесстрашие" или некоторые эффекты оружия или психосил)

### **Дополнительные реакции и лимит реакций**

Хотя базовый запас реакций, доступных реагирующему игроку, ограничен одной реакцией в каждой фазе, очень часто игрокам будут доступны специальные правила, дающие дополнительные реакции в определённых фазах. Чаще всего это будут особенности военачальника, многие из которых дают как минимум одну дополнительную реакцию в одной или нескольких фазах хода. Эти дополнительные реакции – ценный ресурс реагирующего игрока, и поэтому следует тщательно взвешивать все возможности при выборе особенности военачальника.

Стоит помнить, что, хотя особенности военачальника и другие правила могут увеличить запас реакций игрока, в одной фазе реагирующий игрок может совершить не более трёх (3) реакций вне зависимости от модификаторов количества реакций игрока.

Во время игры все армии, вне зависимости от фракции или размера, могут совершать любые основные реакции, описанные в этой книге. Благодаря правилам фракции или специальным правилам некоторым армиям доступны дополнительные реакции. Не имеет значения, сколько различных реакций доступны армии – за фазу она может сделать число реакций, ограниченное её запасом реакций.

Большинство реакций можно сделать только в определённой фазе и в ответ на определённое действие активного игрока. Во всех случаях в правилах каждой реакции будет указано, когда и при каких условиях её можно совершить. Одну и ту же реакцию можно использовать сколько угодно раз до тех пор, пока это позволяет запас реакций игрока в этой фазе, но одна и та же боевая единица может сделать не более одной реакции в каждой фазе.

После стрелковых атак, совершённых во время реакции, не нужно проходить тесты на лидерство, вызванные потерями в боевой единице. Также такие атаки не влияют на возможность действий реагирующих боевых единиц в последующих ходах или фазах вне зависимости от использованного при этом оружия (использованные во время реакции одноразовое оружие и способности, которые можно использовать только один раз, всё равно расходуются). Также боевые единицы, двигавшиеся или предпринимавшие иные действия в ходе реакции, не получают за эти действия никаких штрафов или препятствий для других действий в последующих фазах или ходах.

Боевые единицы, включающие модели без характеристики инициативы (например, большая часть техники) или с нулевой характеристикой инициативы, не могут использовать реакции, позволяющие боевой единице двигаться с использованием характеристики инициативы вместо характеристики движения. В дополнение, реакции, позволяющие двигаться по характеристике инициативы, используют немодифицированную характеристику инициативы модели или боевой единицы, и на них не действует труднопроходимый ландшафт (но тесты на опасный ландшафт надо проходить как обычно).

## ОСНОВНЫЕ РЕАКЦИИ

Следующие реакции доступны всем армиям вне зависимости от их размера или фракции.

### Реакции в фазе движения

В фазе движения реагирующий игрок может объявить о реакции, если вражеская боевая единица завершила движение на линии видимости и в пределах 12" от дружественной боевой единицы. После того, как активный игрок полностью завершит движение своей боевой единицы, реагирующий игрок может потратить одну из своих реакций на эту фазу на то, чтобы контролируемая им боевая единица, находящаяся в пределах 12" и на линии видимости относительно конечного положения двигавшейся боевой единицы, могла либо **продвинуться**, либо **отойти**.

**Продвижение** – реагирующая боевая единица может совершить движение на число дюймов, равное её немодифицированной характеристике инициативы, прямо по направлению к вызвавшей реакцию вражеской боевой единицы путём передвижения каждой модели боевой единицы прямо по направлению к врагу по кратчайшему пути. Если в боевой единице есть разные характеристики инициативы, используйте максимальную немодифицированную из них. Техника может один раз повернуться на угол до 90 градусов, а затем пройти до 6" прямо вперёд.

**Отход** – реагирующая боевая единица может совершить движение на число дюймов, равное её немодифицированной характеристике инициативы, прямо прочь от вызвавшей реакцию вражеской боевой единицы путём передвижения каждой модели боевой единицы прямо прочь от врага по кратчайшему пути. Если в боевой единице есть разные характеристики инициативы, используйте максимальную немодифицированную из них. Техника может один раз повернуться на угол до 90 градусов, а затем пройти до 6" прямо назад.

### Реакции в фазе стрельбы

В фазе стрельбы реагирующий игрок может среагировать, когда вражеская боевая единица совершает стрелковую атаку, целью которой является боевая единица под его контролем. Перед совершением любых бросков на попадание реагирующий игрок может потратить одну из своих реакций на эту фазу на то, чтобы цель стрелковой атаки могла либо открыть **ответный огонь**, либо **уклониться**.

**Ответный огонь** – реагирующая боевая единица может совершить стрелковую атаку, целью которой может являться только вызвавшая реакцию боевая единица, следуя обычным правилам стрельбы. Боевая единица, стреляющая в ходе реакции «Ответный огонь», не может вести непрямую стрельбу (без линии видимости) даже с использованием оружия для навесной стрельбы или другого оружия или правил, позволяющих игнорировать линию видимости. Техника может стрелять только из оборонительного оружия. Оружие шаблонного типа можно использовать только если цель находится в

пределах 8", а при стрельбе из него следует использовать правило «Стена смерти» вместо обычных правил стрельбы. Боевые единицы, стреляющие в ходе этой реакции, считаются неподвижными и могут стрелять из оружия любого типа так, словно не двигались.

**Уклонение** – все модели реагирующей боевой единицы получают специальное правило «Скрытый пеленой (5+)» против всех ран, скользящих попаданий и пробивающих попаданий, нанесённых вызвавшей реакцию стрелковой атакой. Если у реагирующей боевой единицы уже есть какая-либо версия специального правила «Скрытый пеленой (5+)», то они не складываются, а реагирующий игрок может использовать любое из доступных ему правил «Скрытый пеленой». Техника, получившая результат «Обездвижена» из таблицы повреждений техники, и боевые единицы, по любой причине неспособные двигаться в этом ходе или включающие хотя бы одну модель с нулевым показателем движения, не могут совершать реакцию «Уклонение».

### Реакции в фазе наступления

В фазе наступления реагирующий игрок может среагировать, когда вражеская боевая единица объявляет о нападении, целью которого является боевая единица под его контролем. После того, как активный игрок совершит все броски на нападение (вне зависимости от их успешности), но до движения любых моделей в ходе манёвра нападения или манёвра продвижения, реагирующий игрок может потратить одну из своих реакций на эту фазу на то, чтобы цель нападения могла либо открыть огонь на **упреждение**, либо **удерживать оборону**.

**Упреждение** – реагирующая боевая единица может совершить стрелковую атаку, целью которой может являться только вызвавшая реакцию боевая единица, следуя обычным правилам стрельбы. Боевая единица, стреляющая в ходе реакции «Упреждение», не может вести непрямую стрельбу (без линии видимости) даже с использованием оружия для навесной стрельбы или другого оружия или правил, позволяющих игнорировать линию видимости. Техника может стрелять только из оборонительного оружия. При стрельбе из оружия шаблонного типа следует использовать правило «Стена смерти» вместо обычных правил стрельбы. Боевая единица, ставшая целью огня на упреждение, не может использовать спас-броски за укрытие против ранений, вызваны огнём на упреждение. Боевые единицы, стреляющие в ходе этой реакции, считаются неподвижными и могут стрелять из оружия любого типа так, словно не двигались.

**Удерживать оборону** – реагирующая боевая единица должна пройти проверку на боевой дух. Если проверка пройдена успешно, и нападение вражеской боевой единицы также успешно, то это нападение считается беспорядочным. Если проверка на боевой дух пройдена успешно, но нападение вражеской боевой единицы неудачно, то все прочие нападения вражеских боевых единиц на эту боевую единицу в этой же подфазе нападения должны считаться беспорядочными.



# ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Занятие моделями правильной позиции на поле боя зачастую является ключом к победе. Здесь объясняется, как двигаются отряды пехоты, поскольку пока это самые распространённые боевые единицы в игре. Техника, кавалерия и некоторые другие боевые единицы двигаются иначе, что отражает их высокую мобильность, и мы рассмотрим их позже.

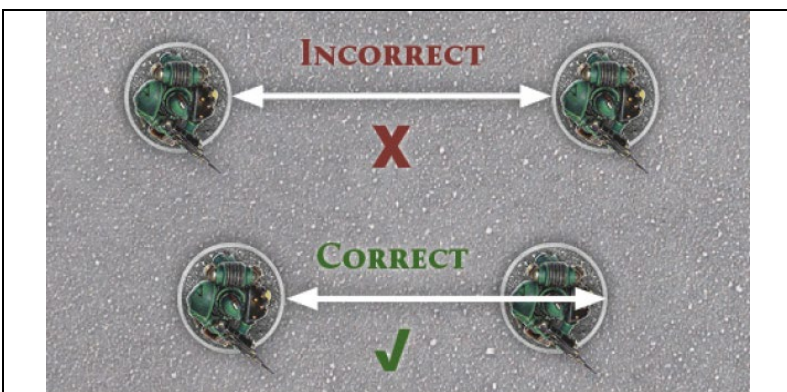
В ходе игрока активный игрок может передвигать любые из своих боевых единиц на любую дистанцию в дюймах вплоть до их характеристики движения. Как только боевая единица закончила все свои движения, активный игрок может выбрать другую боевую единицу и передвинуть её, потом следующую и так до тех пор, пока не переместит все боевые единицы, которые хочет. Как только активный игрок начал перемещать одну боевую единицу, он должен закончить её перемещение, прежде чем перейти к другой боевой единице. Помните, что активному игроку необязательно перемещать все (или хоть какие-нибудь) боевые единицы – иногда оставшаяся неподвижной боевая единица получает некоторые тактические преимущества, о которых мы поговорим позже. Как только игрок закончил перемещать свою боевую единицу, он не может вернуть её обратно, поэтому хорошо продумайте план, прежде чем передвигать свои боевые единицы.

## Расстояние движения

В фазе движения модели могут перемещаться на расстояние, не превышающее их характеристики движения. Это отражает то, что боевая единица движется в умеренном темпе, но останавливаются несколько раз, чтобы осмотреть окружающий ландшафт на наличие врагов и возможных ловушек, связаться с командованием, определить оптимальный путь для продвижения и т.п.

Вполне приемлемо отмерить расстояние движения боевой единицы в одном направлении, а потом передумать и переместить её в совершенно другую сторону или решить не двигать её вовсе. Когда вы двигаете модели в боевой единице, их можно повернуть лицом в любом направлении, но если модель перемещается, то все точки её подставки должны закончить движение полностью в пределах расстояния, на которое модель может передвинуться, от того места, откуда она начала движение.

Модели не могут по своей воле покинуть игровой стол, за исключением условий некоторых специальных правил.



Неправильно (сверху)  
Правильно (снизу)

## Расстояние движения

Распространённой ошибкой является замер дистанции и размещение модели на дальнем конце рулетки. Это неверно и добавляет длину целой подставки к дальности перемещения модели. Для моделей пехоты с их относительно небольшими подставками это не столь значительно, но представьте, если эту ошибку повторить с большими моделями, такими как танки или Рыцари!

## Движение по труднопроходимому ландшафту

Труднопроходимый ландшафт – это области игрового поля, замедляющие движение через них. Подробнее о нём можно узнать на с. Однако для простоты правила влияния труднопроходимого ландшафта на движение приведены далее:

Если боевая единица начинает своё движение за пределами труднопроходимого ландшафта, но её характеристики движения достаточно для того, чтобы она вошла в этот ландшафт в этой фазе движения, то игрок должен объявить о том, что хочет, чтобы его боевая единица при своём передвижении попробовала зайти на труднопроходимый ландшафт. Если он решает не делать этого, то его боевая единица движется как обычно, но не может зайти на труднопроходимый ландшафт. Если он решает, чтобы боевая единица сделала так, тогда боевая единица получает модификатор «-2» к дальности движения в этой фазе.

Этот модификатор начинает действовать на характеристику движения боевой единицы ещё до начала её движения, и продолжает действовать до тех пор, пока боевая единица находится на труднопроходимом ландшафте или до конца фазы текущей фазы движения, если при движении в этой фазе она покинула труднопроходимый ландшафт. Если при применении модификатора боевая единица неспособна достичь зоны труднопроходимого ландшафта, то модификатор всё ещё действует, даже если контролирующий игрок решит изменить направление движения боевой единицы и не попытаться войти в труднопроходимый ландшафт.

## Какие модели перемещаются

Двигалась ли модель или нет – это обстоятельство оказывает большое влияние на её эффективность в фазе стрельбы или наступления. При желании активный игрок может переместить только некоторые модели боевой единицы. В этом случае он должен объявить, какие модели остаются неподвижными, прежде чем начнёт перемещение боевой единицы – в противном случае вся боевая единица считается двигающейся. Учтите, что модели все равно должны сохранять боевое построение (с).

## Бег

Чтобы попытаться увеличить расстояние движения, модели могут пожертвовать возможностью стрелять в фазе стрельбы этого хода. Для этого пехота может бежать вперёд, мотоциклы – мчаться на полной скорости, а дредноуты – нестись вприпрыжку. Любая боевая единица может бежать в фазе движения (кроме

боевых единиц, чей тип не позволяет им делать этого – например, если это техника или артиллерия), но о беге должно быть объявлено до движения любых моделей боевой единицы. Если активный игрок решает бежать какими-либо своими боевыми единицами, то на эту фазу движения расстояние движения боевой единицы увеличивается на наименьшее значение её характеристики инициативы.

При этом бежавшая боевая единица не может ни совершать никаких стрелковых атак в последующей фазе стрельбы, ни объявлять о нападении в фазе наступления в этом же ходе игрока. При беге любых моделей боевой единицы вся она считается бежавшей вне зависимости от расстояния, пройденного каждой конкретной моделью.

Боевые единицы не могут бежать в ходе реакции, совершаемой во вражеском ходе.

## Прыжковые ранцы и реактивные ранцы

Некоторым боевым единицам доступно специальное оснащение, дающее им возможность двигаться быстрее и дальше. Как правило, в этой роли выступают прыжковые и реактивные ранцы, и многим армиям в Warhammer: The Horus Heresy – Age of Darkness доступны их фракционные версии. В фазе движения (и, возможно, в других фазах тоже) боевым единицам, целиком оснащённым одним из этих предметов оснащения, доступны дополнительные правила. Базовые правила для прыжковых и реактивных ранцев приведены далее:

**Прыжковый ранец:** Боевая единица, целиком состоящая из моделей с прыжковыми ранцами, может сделать свою характеристику движения равной 12 на весь ход контролирующего её игрока. Это позволяет боевой единице передвигаться на расстояние до 12" вне зависимости от характеристики движения в её профиле, и даёт ей все остальные преимущества от характеристики движения, равной 12 (включая бонус к дальности нападения, см. с.). В дополнение, если контролирующий боевую единицу игрок решает изменить её характеристику движения на «12», то при движении и нападении боевая единица игнорирует ландшафт и может перемещаться над дружественными и вражескими моделями или боевыми единицами. Если боевая единица начинает или оканчивает фазы движения или нападения на опасном ландшафте, то даже при использовании прыжковых ранцев ей всё ещё нужно пройти тест на опасный ландшафт как обычно. Кроме того, она считает труднопроходимый ландшафт опасным.

Модель с прыжковым ранцем также получает специальные правила «Крупногабаритный (2)» и «Глубокий удар». Если у неё уже есть правило «Крупногабаритный (2)», то вместо этого она получает правило «Крупногабаритный (3)». Боевая единица с прыжковыми ранцами не может бежать.

Боевая единица с прыжковыми ранцами не может использовать их для получения бонуса к характеристике движения во время реакции в любой фазе.

**Реактивный ранец:** На время фазы движения боевая единица, целиком состоящая из моделей с прыжковыми ранцами, может увеличить свою характеристику движения на +6, а также может перемещаться над дружественными и вражескими моделями или боевыми единицами и игнорировать ландшафт. Если боевая единица начинает или оканчивает фазы движения или нападения на опасном ландшафте, то даже при использовании реактивных ранцев ей всё ещё нужно пройти тест на опасный ландшафт как обычно. Кроме того, она считает труднопроходимый ландшафт опасным. В дополнение к бонусу на движение в фазе движения, боевая единица, целиком состоящая из моделей с реактивными ранцами, может дополнительно пройти 6" в фазе стрельбы. Это движение должно быть совершено после окончания всей стрельбы боевой единицы. Оно не зависит от оружия, из которого велась стрельба в фазе стрельбы. Во время этого движения боевая единица игнорирует ландшафт и может перемещаться над дружественными и вражескими моделями или боевыми единицами так же, как и при движении с использованием прыжковых ранцев в фазе движения.

Модель с реактивным ранцем также получает специальные правила «Крупногабаритный (2)» и «Глубокий удар». Если у неё уже есть правило «Крупногабаритный (2)», то вместо этого она получает правило «Крупногабаритный (3)». Боевая единица с прыжковыми ранцами не может бежать.

Если во время реакции боевая единица, целиком оснащённая прыжковыми ранцами, может перемещаться, увеличьте дальность этого движения на 6. Во время этого движения боевая единица игнорирует ландшафт так же, как и во время других перемещений при помощи реактивных ранцев.

## Разные расстояния движения в боевой единице

Иногда боевая единица состоит из моделей, имеющих разную скорость. В таком случае каждая модель может переместиться на свою максимальную дальность перемещения, сохраняя при этом боевое построение (см. ниже).

### Модели на пути

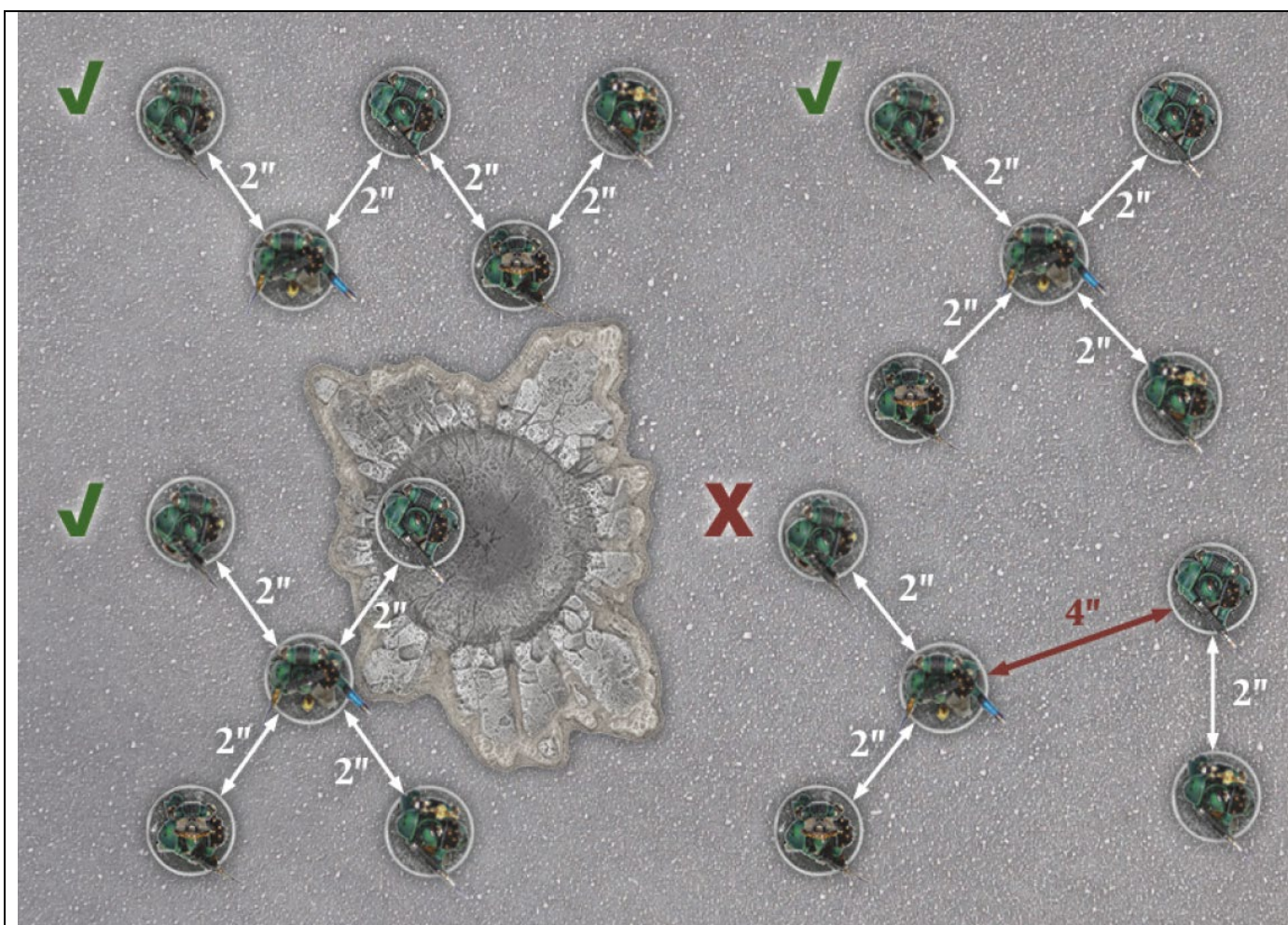
Модель не может приблизиться к вражеской модели ближе, чем на 1", кроме тех случаев, когда она совершает нападение в фазе наступления, и не может пройти или повернуться сквозь другую модель (дружественную или вражескую). Чтобы миновать другие модели, ей необходимо обходить их.

## Поворот на месте

Если активный игрок решит не перемещать модель боевой единицы, то вместо этого он может повернуть её на месте лицом в любую сторону при условии, что она таким образом не окажется в пределах 1" от вражеской модели. Модель, которая только поворачивалась на месте в фазе движения, во всех отношениях считается за неподвижную, в том числе и при дальнейших стрелковых атаках.

## Передвижение и ближний бой

Боевые единицы, связанные боем с противником, не могут перемещаться в фазе движения (с).



## БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ

Когда вы перемещаете боевую единицу, каждая её модель не может передвинуться дальше своего максимального расстояния движения. Однако бойцы боевой единицы должны держаться вместе, иначе модели сильно рассредоточиваются, и боевая единица теряет сплочённость в бою. Поэтому при завершении передвижения модели боевой единицы должны образовывать воображаемую цепочку, в которой расстояние между одной моделью и ближайшей к ней не должно превышать 2" по горизонтали и 6" по вертикали. Мы называем это «боевым построением».

В ходе игры боевая единица может распаться и нарушить боевое построение, обычно это происходит из-за потерь от неприятельского огня. В этом случае в своей следующей фазе движения модели боевой единицы должны переместиться так, чтобы восстановить боевое построение (или оказаться как можно ближе для его восстановления). Если боевая единица не может двигаться в своём следующем ходе или если она не смогла восстановить боевое построение за один ход, то модели должны пытаться восстановить боевое построение, как только у них появится возможность, в том числе и с помощью бега, если они могут его совершать.



### Боевое построение на ландшафте

Пока космодесантники-легионеры в руине находятся в пределах 1" от товарищей по своему отделению на одном уровне, что не превышает максимального предела боевого построения в 2", или в пределах 6" от других товарищей по отделению на разных уровнях, они сохраняют боевое построение.

### Движение по ландшафту

В ходе движения модели могут проходить по ландшафту, взбираться по нему или обходить его, если только это не непроходимый ландшафт (с).

Модели могут воспользоваться своим манёвром движения, чтобы подняться по ландшафту, но только при условии, что они завершат движение там, где смогут встать. При измерении расстояния движения до места, куда хочет взобраться модель, сложите дистанции её движения по горизонтали и вертикали; полученный результат и есть расстояние движения модели.

В дополнение к правилам, описанным в этой главе, некоторые виды ландшафта могут оказывать влияние на перемещение ваших моделей. Правила, разъясняющие, как влияют на движение разные виды ландшафта, представлены на с.

### Синдром неустойчивой модели

Иногда может случиться так, что определённый элемент ландшафта не позволяет расположить модель там, где вы хотите. Для таких случаев мы находим уместным помещение модели на менее опасном месте, пока оба игрока согласны на это, и они знают «истинное» расположение модели.



### Движение по вертикали

Космодесантник-легионер может передвинуться на 7". Он перемещается на 4" по горизонтали, чтобы встать под вторым этажом разваленного здания, а после перемещается на 3" по вертикали, завершая движение на верхнем этаже, как показано на иллюстрации.

Если противник решит открыть стрельбу по этой модели, то вам придётся временно поместить её на своё место на ландшафте, чтобы он мог проверить линию видимости и измерить расстояние.

## ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

В игре Horus Heresy – Age of Darkness армия активного игрока может стрелять во время фазы стрельбы своего хода. Во время фазы стрельбы боевые единицы, вооружённые дистанционным и психическим оружием, могут вести огонь по врагу. Активный игрок может выбрать любой порядок, в котором его боевые единицы будут стрелять, но он должен завершить всю стрельбу одной боевой единицы перед тем, как перейти к следующей.

Процесс стрельбы можно разделить на семь шагов, как описано ниже. Каждый шаг подробно изложен далее в этой главе. Как только вы закончили эту последовательность действий в фазе стрельбы одной из ваших боевых единиц, выберите другую и повторите последовательность. Как только вы закончили шаги 1—7 для каждой боевой единицы в вашей армии, которой вы хотели стрелять, переходите к фазе наступления.

В некоторых ситуациях (например, во время реакций, позволяющих реагирующему игроку стрелять), боевая единица может совершить стрелковую атаку в ходе другого игрока или не в фазе стрельбы. В таком случае эта стрелковая атака отыгрывается немедленно в порядке семи представленных здесь шагов, но после неё контролирующий игрок не может выбрать следующую боевую единицу

### Последовательность действий в фазе стрельбы

- 1. Обозначьте боевую единицу, которая будет совершать стрелковые атаки.** Активный игрок выбирает одну из своих боевых единиц, которая способна совершить стрелковую атаку, но ещё не делала этого в этом ходе. При желании активный игрок может измерять расстояние между боевыми единицами до выбора атакующей боевой единицы.
- 2. Выберите цель.** Боевая единица может совершить стрелковую атаку против вражеской боевой единицы, которую видит. Активный игрок может измерять любые расстояния между боевыми единицами перед объявлением цели.
- 3. Выберите оружие.** Выберите оружие, которым оснащена стреляющая боевая единица. Все модели, оснащённые оружием с одинаковым названием, теперь могут атаковать цель. Каждая модель, которая хочет стрелять, должна находиться в пределах дальности действия своего оружия хотя бы с одной видимой моделью выбранной боевой единицы противника. Модели, которые не могут видеть цель или не находятся в пределах дальности, не могут стрелять.
- 4. Сделайте броски на попадание.** Бросьте D6 за каждый совершённый выстрел. Навык стрельбы модели определяет значение, которое должно выпасть на кубике, чтобы выстрел попал в цель.
- 5. Сделайте броски на ранение.** За каждый попавший выстрел опять бросьте D6, чтобы узнать, ранил ли он цель. Необходимый результат определяется при сравнении силы стрелявшего оружия со стойкостью большинства моделей выбранной в качестве цели боевой единицы.
- 6. Распределите ранения и удалите потери.** Ранения, нанесённые стрелявшей боевой единицей, теперь необходимо поочерёдно распределить на модель по выбору контролирующего боевую единицу игрока. Эта модель должна находиться в пределах дальности стрельбы и быть видимой для стреляющей боевой единицы. Модель, на которую было распределено ранение, может избежать его с помощью спас-броска (если он у неё есть). Если количество ран модели снизилось до 0, она удаляется как потеря. После этого ранения распределяются на следующую модель по выбору контролирующего игрока. Продолжайте распределять ранения и производить спас-броски, пока все ранения не будут отыграны.
- 7. Выберите другое оружие.** Если стреляющая боевая единица оснащена оружием с другим названием, из которого ещё не вела огонь, то после отыгрыша всех выстрелов из текущего выбранного оружия, выберите другое и повторите шаги с 3 по 6. Помните, что большинство моделей могут атаковать только одним оружием вне зависимости от их числа у модели.

### Обозначьте боевую единицу, которая будет стрелять

Для проведения стрелковых атак во время фазы стрельбы можно выбрать боевую единицу, содержащую модели с оружием, чья дальность превышает значения «» или «Рукопашное».

### Кто может стрелять?

Определённые ситуации препятствуют тому, чтобы модель вела огонь. Наиболее распространённые из них:

- Боевая единица модели связана боем (с.);
- Боевая единица модели бежит (с.).

Это не полный список. Другие правила игры или специальные правила могут иногда влиять на способность боевой единицы совершать стрелковые атаки – в подобных случаях это подробно объясняется.

### Выберите цель

После того, как вы выбрали подходящую боевую единицу, которая будет стрелять, выберите одну вражескую боевую единицу, которая будет целью атаки. Для этого цель должна быть на линии прямой видимости и в пределах дальности стрельбы относительно хотя бы одной модели атакующей боевой единицы. Учтите, что игрок, контролирующий атакующую боевую единицу, может проверить дальность и линию прямой видимости до нескольких вражеских боевых единиц, прежде чем решить, по какой из них стрелять, и объявить о своём решении противостоящему игроку. Связанная боем

боевая единица не может быть выбрана целью стрелковой атаки вне зависимости от расстояния или линии прямой видимости (с.).

### Линия прямой видимости

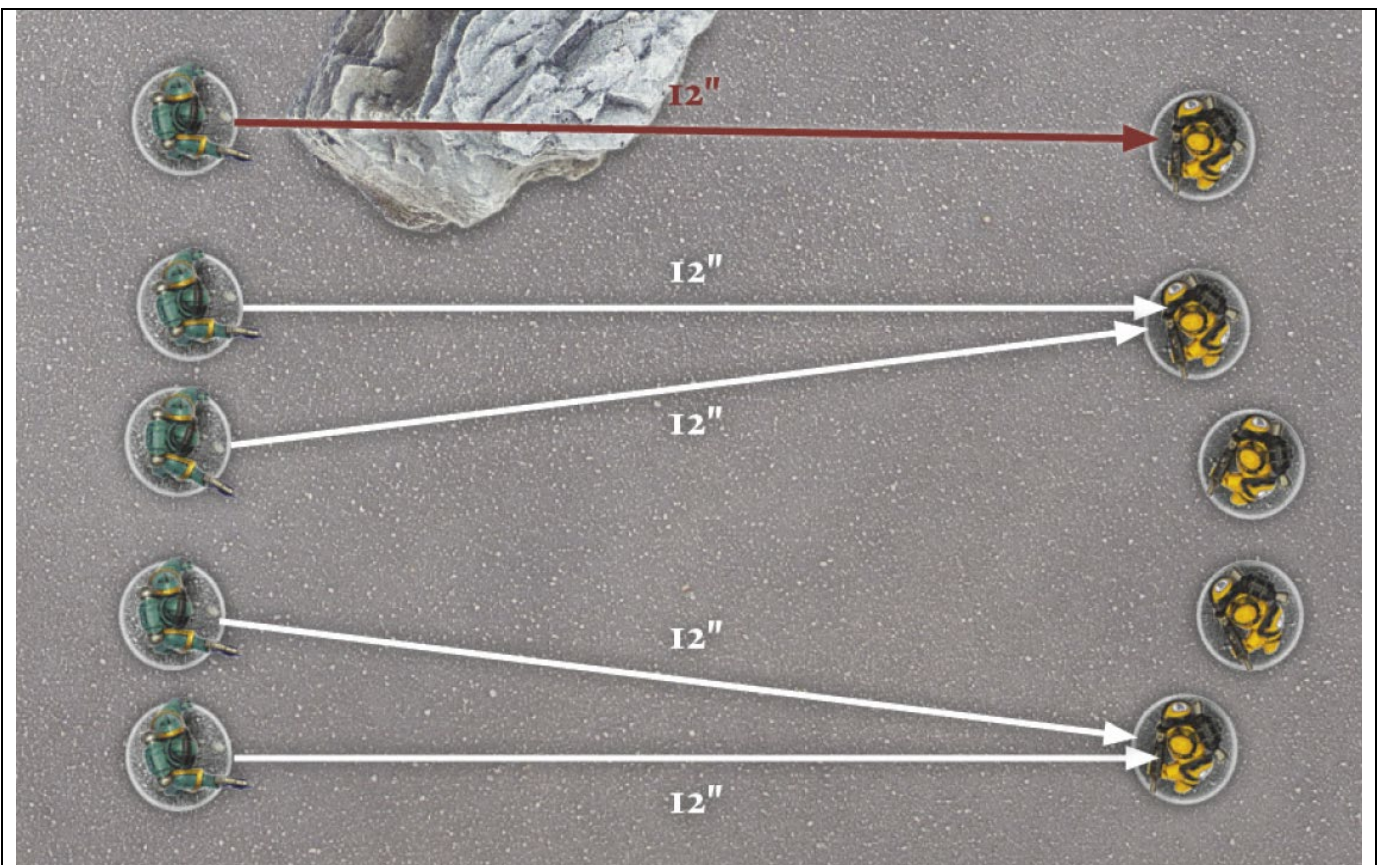
Чтобы нацелиться на вражескую боевую единицу, хотя бы одна модель стреляющей боевой единицы должна суметь провести линию прямой видимости хотя бы до одной модели в целевой боевой единице. Если ни одна модель не может провести линию прямой видимости, то следует выбрать другую цель.

### Проверка дальности

У всех видов оружия есть максимальная дальность, на которую можно стрелять. Оружие должно находиться в пределах дальности до выбранной боевой единицы. Вот примеры дальности оружия:

Оружие	Дальность
Археотеховый пистолет	12"
Болтер	24"
Пусковая установка «Разоритель»	48"

Проверяя дальность, вам нужно просто измерить расстояние между каждым стрелком и ближайшей видимой моделью целевой боевой единицы. Любое оружие, которое окажется вне дальности до всех видимых вражеских моделей выбранной боевой единицы, не может быть использовано для атаки.



Дальность болт-пистолетов в 12" и линия прямой видимости (белые линии) позволяют большей части легионеров Сынов Хоруса (слева) стрелять по цели. Одна модель атакующей боевой единицы не может совершить стрелковую атаку из-за того, что единственная модель Имперских Кулаков (справа), находящаяся в пределах дальности её оружия, не находится на линии прямой видимости (красная линия).

## Выберите оружие

В то время как некоторые боевые единицы полностью состоят из моделей с одинаковым оружием, многие оснащены различными единицами вооружениями или включают модели, которые сами по себе имеют более одной единицы оружия. При отыгрышах стрелковых атак боевой единицы одновременно и полностью отыграйте все атаки из одного оружия, прежде чем двинуться дальше к любому оружию с иным названием (см. «Выбор другого оружия» на с.).

Сперва выберите оружие, которым оснащена одна или более моделей в атакующей боевой единице. Нельзя выбирать то же самое оружие, из которого данная боевая единица уже стреляла в текущей фазе. Все модели боевой единицы, оснащённые выбранным оружием, теперь могут открыть огонь по выбранной в качестве цели боевой единице этим самым оружием.

Если оружие может вести огонь в разных режимах, что отражено как несколько отогриваний профилей одного оружия, выберите режим стрельбы/вид боеприпасов. Различные режимы стрельбы/виды боеприпасов считаются за оружие с разным названием. Если модель может стрелять более чем из одной единицы оружия за одну и ту же фазу и оснащена двумя или более единицами оружия с одинаковым названием, то при выборе этого оружия она ведёт огонь из всех единиц оружия с одинаковым названием.

При желании игрок может решить не стрелять какими-то моделями. Об этом нужно объявить до бросков на попадание. Если модель решает не стрелять сейчас из текущего выбранного оружия, она не может стрелять из этого оружия позднее во время этой же фазы (но она может стрелять из оружия с иным названием, которым оснащена). Все модели боевой единицы, которые ведут огонь из выбранного оружия, стреляют одновременно, независимо от того, бросаете ли вы все кубики вместе или по отдельности.

## Какие модели могут вести огонь?

Любая модель, которая оказалась в пределах дальности до хотя бы одной видимой вражеской модели выбранной боевой единицы, может вести огонь.

Все модели боевой единицы должны атаковать одну и ту же выбранную боевую единицу противника. Если по любой причине модель не может атаковать ту же самую цель, что и другие модели её боевой единицы, то она вообще не может атаковать в этой фазе стрельбы.

Обычно модель может вести огонь только из одного дистанционного оружия за фазу, хотя некоторые модели, такие как техника, способны стрелять из двух или более единиц оружия. Как только модель закончила стрелять из всех своих единиц оружия, она больше не может вести огонь в этой фазе.

## Сделайте бросок на попадание

Для того чтобы определить, попала ли атакующая модель по своей цели, бросьте D6 за каждую атаку оружием, оказавшимся в пределах дальности. Большинство моделей могут сделать только одну атаку, однако некоторые виды оружия способны стрелять несколько раз, что мы объясним подробнее чуть позже. Необходимый результат при броске на попадание зависит от навыка стрельбы (BS) атакующей модели. Таблица ниже показывает, какой минимальный результат броска D6 необходим, чтобы попасть в цель.

<b>BS стрелка</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
Результат, необходимый для попадания	6	5+	4+	3+	2+

Минимальный необходимый результат броска на попадание легко найти, если вычтёшь навык стрельбы модели из 7. Например, модель с BS 2 нуждается в результате броска 5 или больше (7-2=5).

Учтите, что минимальный необходимый результат при броске на попадание не может быть меньше 2. При броске на попадание не бывает автоматического попадания, и результат 1 всегда означает промах.

## Навык стрельбы 6 и выше

Очень редко бывает так, что у модели навык стрельбы 6 или даже выше. Если же у модели BS 6 или выше, она перебрасывает кубик всякий раз, как выкидывает 1 при броске на попадание дистанционных атак. Второй бросок обычно имеет меньший шанс на попадание, и в таблице ниже приведены необходимые значения после косой черты.

<b>BS стрелка</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
Результат, необходимый для попадания	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2

Например, модель с BS 7 стреляет из своего пистолета. Результат броска равен 1, что означает промах. Но благодаря своему исключительному навыку стрельбы она может перебросить кубик. На сей раз, однако, она будет попадать только на 5+.

Если у модели есть специальное правило, которое уже позволяет ей перебрасывать бросок на попадание (например, «Мастерски сделанное»), то это перебрасывание имеет приоритет, и таблица выше не используется. Вместо этого шанс попадания при перебрасывании совпадает с первым выстрелом, рассчитанным по BS стрелка.

### **Движение и стрельба**

Способность атаковать или количество выстрелов некоторых видов оружия зависит от того, двигалась ли несущая его модель в предшествующей фазе движения. Подробнее это разъясняется в главе, посвящённой оружию (с.). Воздействие движения на стрелковые атаки зависит от помодельного принципа перемещения.

### **Стрельба навскидку**

В определённых обстоятельствах модели могут вести стрельбу только навскидку. Наиболее частая причина стрельбы навскидку – это движение и стрельба в один и тот же ход модели с тяжёлым оружием (с.). Если вместо обычных атак модель вынуждена вести стрельбу навскидку, то её навык стрельбы (WS) для этих выстрелов будет считаться равным 1, если только её навык стрельбы не равен 0 – в таком случае она вообще не в состоянии стрелять (с.).

На навык стрельбы (BS) модели, стреляющей навскидку, действуют только те специальные правила, в тексте которых среди всего прочего явно указано, что они действуют на стрельбу навскидку. Если в тексте специального правила явно не указано, что оно действует на стрельбу навскидку, то стрельба навскидку отыгрывается с умением стрелять (BS), равным 1.

Некоторые типы оружия, например артиллерийское оружие, или оружие с определёнными специальными правилами, такими как «Взрыв», не могут стрелять навскидку (с.). В дополнение, нельзя стрелять навскидку стрелковыми атаками, не использующими навык стрельбы (BS). За исключением вышеперечисленного, стрельба навскидку считается стрелковой атакой с BS 1.



### Сделайте бросок на ранение

Чтобы определить, нанесло ли попадание значимый урон, сравните показатель силы оружия со стойкостью цели, используя таблицу ранений на этой странице. Указанное в таблице число является минимальным результатом D6, необходимым для преобразования попадания в ранение. Показатель «-» означает, что цель нельзя ранить при соответствующих значениях.

Учтите, что минимально необходимый результат броска на ранение больше либо равен 2. При броске на ранение не бывает автоматического ранения, и результат 1 всегда означает неудачу.

У каждого оружия имеется свой показатель силы, который дан в его профиле или в описании оружия. Вот некоторые примеры различного вооружения и его силы.

Оружие	Сила
Болтер	4
Молниевая пушка	7
Лазерный уничтожитель	9

### Несколько показателей стойкости

Довольно редко боевая единица содержит модели с разными показателями стойкости. Если это так, при броске на ранение используйте показатель стойкости, который указан у большинства моделей целевой боевой единицы. Правило «Крупногабаритный (X)» и тип боевой единицы не влияют на определение самого распространённого показателя стойкости; он определяется простым подсчётом числа моделей с данной стойкостью в боевой единице. При равном количестве двух или более показателей стойкости используется наибольший из них.

### Общий пул ранений

В конце суммируйте количество нанесённых вами ранений. Отложите кубики, которые нанесли ранения, и создайте из них общий пул, где каждое ранение представлено кубиком.

Иногда атака получает бонусы или специальные правила в зависимости от результата броска на попадание или на ранение (например, из-за специального правила «Разрывающее» на с.). В таких случаях выделите эти атаки в отдельные пулы ранений. Все ранения с одинаковой силой, значением AP и специальными правилами попадают в один и тот же пул. Если все ранения одинаковы, то формируется только один пул ранений.

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

### Распределите ранения и удалите потери

Чтобы определить, сколько понесено потерь, вы должны распределить ранения из всех пулов ранений и отыграть все спас-броски. Если требуется распределить ранения из нескольких пулов, игрок, чья боевая единица была атакована, решает, в какой последовательности их распределять. Необходимо распределить все ранения из одного отдельно взятого общего пула, прежде чем двинуться к следующему.

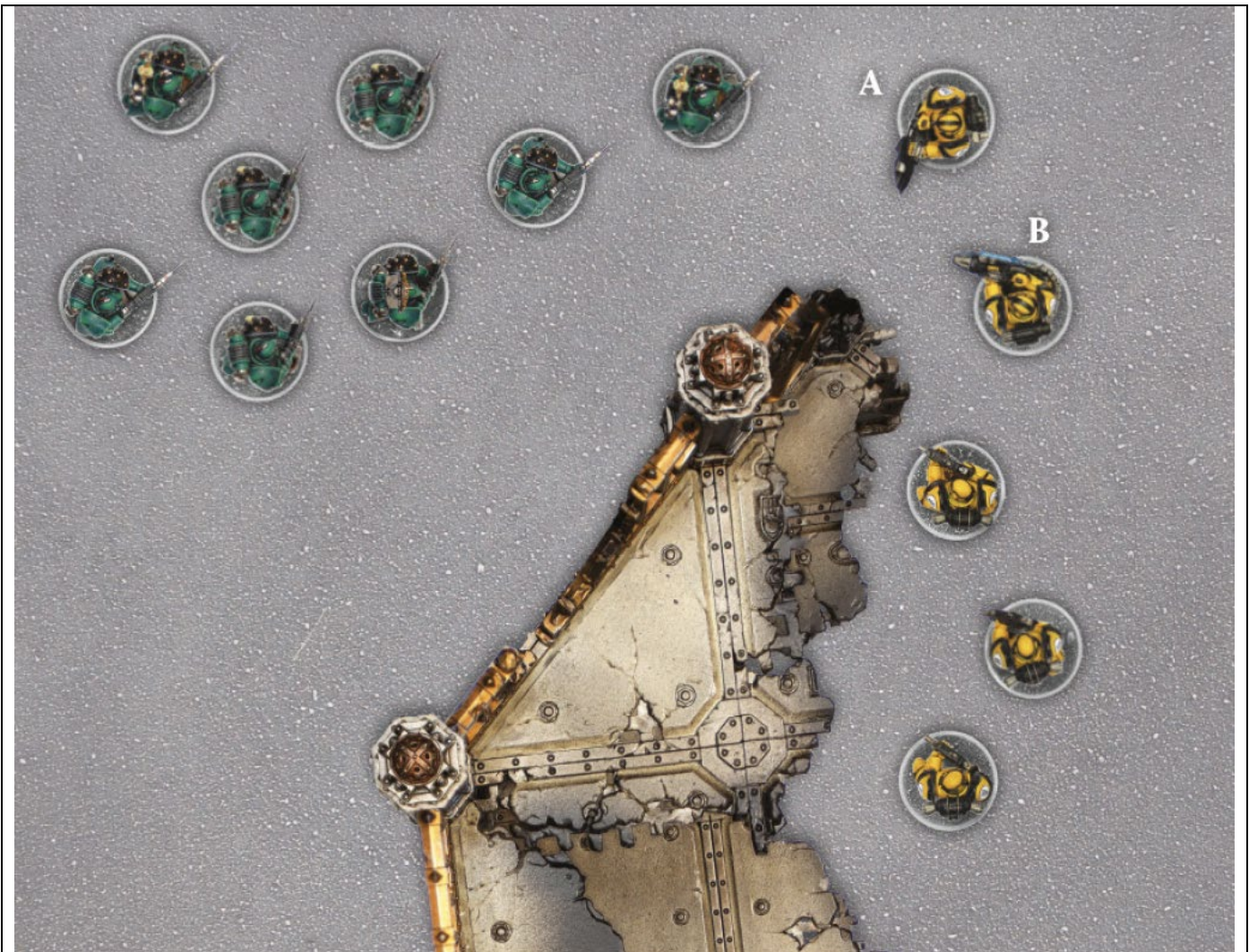
### Распределите ранения

Сначала игрок, чья боевая единица была атакована, выбирает одну модель этой боевой единицы, находящуюся на линии прямой видимости и в пределах дальности от атакующей боевой единицы.

Если в атакованной боевой единице уже есть модель, потерявшая хотя бы одну рану, но не убранный как потеря, то ранение должно быть распределено на неё за исключением случаев, когда эта модель не находится на линии прямой видимости относительно всех моделей атакующей боевой единицы или она имеет подтип «Персонаж» (с.).

### Вне дальности и вне видимости

Если в какой-то момент во время распределения ранений в целевой боевой единице нет моделей, находящихся на линии прямой видимости и в пределах дальности от атакующей боевой единицы, то все оставшиеся ранения в пуле ранений сторают.



Боевая единица легионеров Сынов Хоруса совершает стрелковую атаку, выбрав целью боевую единицу легионеров Имперских Кулаков. Атака нанесла Имперским Кулакам в общей сложности семь ранений. Все атаки совершены болтерами, и они формируют один пул ранений. Игрок за Имперских Кулаков решает распределить первое ранение на модель А, которая находится в пределах дальности и на линии прямой видимости от атакующей боевой единицы космодесантников Сынов Хоруса. Спас-бросок от первого ранения успешен, и игрок за Имперских Кулаков должен продолжать распределять ранения из пула ранений на эту модель. Следующий спас-бросок снова успешен, но третье ранение не спасено, и модель А удаляется как потеря. Далее игрок за Имперских Кулаков решает распределить четвёртое ранение на модель В, которая также находится в пределах дальности и на линии прямой видимости от атакующей боевой единицы. Следующий спас-бросок также неудачен, и модель В удаляется как потеря. Хотя все оставшиеся модели боевой единицы Имперских Кулаков и находятся в пределах дальности от Сынов Хоруса, но линию прямой видимости провести нельзя, и на эти модели нельзя распределять ранения. Поэтому оставшиеся три ранения в пуле ранений не распределяются и теряются, и на этом данный шаг стрелковой атаки завершается.

## Совершите спас-броски и удалите потери

Модель, на которую было распределено ранение, может сделать спас-бросок, если он у неё есть. Если она его проваливает, уменьшите количество ран модели на 1. Если раны модели снизились до 0, удалите её как потерю. В противном случае продолжайте распределять ранения на выбранную модель до тех пор, пока она не будет удалена как потеря или не опустошится пул ранений.

Если выбранная модель удаляется как потеря, а в пуле ещё остались ранения, то игрок, чья боевая единица была целью атаки, выбирает другую модель этой боевой единицы и распределяет на неё следующее ранение. Эта модель должна быть на линии прямой видимости и в пределах дальности от атакующей модели.

Продолжайте распределять ранения, совершая спас-броски и удаляя потери до тех пор, пока не опустеет пул ранений или все модели в целевой боевой единице не будут удалены как потери.

## Несколько спас-бросков

Довольно редко боевая единица содержит модели с разными показателями спас-бросков за броню. В таких случаях контролирующий игрок использует спас-бросок модели, на которую было распределено ранение. Если у этой модели есть более одного спас-броска, то контролирующий игрок может выбрать любой из них.

## Мгновенная смерть

Хотя у некоторых воинов может быть несколько ран, некоторые виды оружия 31-го тысячелетия достаточно мощны, чтобы убить их мгновенно. Если показатель силы атаки минимум вдвое больше показателя стойкости (после модификаторов) модели, то атака получает специальное правило «Мгновенная смерть».

**Мгновенная смерть:** если модель получает неспасённое ранение от атаки с этим специальным правилом, её раны снижаются до 0, и она удаляется как потеря.

## Опустевший пул ранений

Когда пул ранений опустеет, выберите следующий оставшийся пул и распределите ранения из него. Как только все пулы ранений атаки опустеют, атаки текущего выбранного оружия можно считать полностью отыгранными.

## Выберите другое оружие

Если после того, как атаки текущего выбранного оружия будут полностью отыграны, в стреляющей боевой единице остались ещё не атакованные модели, оснащённые дистанционным оружием с другим названием, то вы можете совершить атаки по той же выбранной в качестве цели боевой единице. Данные атаки отыгрываются точно так же, как и для первого оружия, которое вы выбрали. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока не выберите и не отыграете стрелковые атаки всего оружия стреляющей боевой единицы. Если у боевой единицы нет оружия с разным названием или если она решила не стрелять из него, то активный игрок может выбрать другую боевую единицу, чтобы отыграть следующую стрелковую атаку, или сразу перейти к фазе наступления.

## **Спас-броски и броски на избежание урона**

Немногие воины отправляются в битву без брони или не будучи защищёнными за линиями обороны. Все эти формы защиты отображаются спас-бросками (или сейвами, как их иногда называют) и бросками на избежание урона.

### **Спас-броски за броню**

Если у модели есть спас-бросок за броню на 6+ или лучше в её профиле, то ей разрешается совершить бросок, чтобы узнать, уберёжет ли броня от ранения. Это называется спас-броском за броню.

Для того чтобы воспользоваться спас-броском за броню, бросьте D6 и сравните результат с показателем спас-броска за броню модели, на которую было распределено ранение. Если результат кубика равен или выше показателя спас-броска за броню модели, ранение не происходит. Если результат ниже, чем показатель спас-броска за броню, то модель получает ранение. Это означает, что, в отличие от других характеристик, чем ниже спас-бросок за броню, тем лучше.

## **Бронебойное оружие**

Некоторые мощные виды оружия вполне способны пробить даже самую толстую броню. Это отображено тем, что у оружия имеется характеристика «показатель бронебойности», обычно обозначаемая как AP (сокр. от armour piercing – бронебойность). Показатель AP оружия указывает тот спас-бросок за броню, который оружие игнорирует – поэтому чем ниже это значение, тем мощнее оружие. Оружие со значением «AP-» не имеет показателя бронебойности и всегда учитывает спас-бросок за броню цели.

Если показатель бронебойности оружия равен или ниже спас-броска за броню, то оно достаточно мощное, чтобы ударить прямо сквозь броню; цель не получает спас-броска вообще. Броня неэффективна против выстрела.

Если показатель бронебойности оружия выше спас-броска за броню, то цель может применять спас-бросок как обычно.

### **Непробиваемые спас-броски**

Некоторые воины могут быть защищены чем-то большим, чем простая физическая броня. Они могут быть защищены силовыми полями или иметь телосложение, позволяющее не обращать внимания на удары, способные проделать дыру в танке. Модели с таким оснащением или способностями могут воспользоваться непробиваемым спас-броском.

Непробиваемые спас-броски отличаются от обычных спас-бросков за броню тем, что их можно применять всякий раз, когда модель получает ранение или, в случае техники, пробивающее или скользящее попадание – показатель бронебойности атакующего оружия не имеет значения. Даже если ранение, пробивающее или скользящее попадание игнорирует все спас-броски за броню, непробиваемый спас-бросок всё же можно применить.

**Спас-броски за укрытие**

Довольно часто вражеские модели могут быть частично защищены ландшафтом, или, иными словами, находиться в укрытии. В таких случаях модель имеет право на спас-бросок за укрытие. Даже если ранение, пробивающее или скользящее попадание игнорирует все спас-броски за броню, спас-бросок за укрытие всё же можно применить.

**Броски на избежание урона**

У некоторых моделей могут быть правила (такие как «Не ведая боли» или «Скрытый пеленой»), дающие им возможность совершать броски на избежание урона. Эти броски можно совершить даже если модель уже провалила спас-бросок любого вида. Если спас-бросок неудачен, то при наличии броска на избежание урона модель может использовать его для отмены неспасённого ранения. Однако против одного и того же неспасённого ранения модель не может совершить более одного броска на избежание урона. Если у модели есть несколько бросков на избежание урона, то для совершения броска контролирующий игрок должен выбрать один из них.

**Определение спас-броска за укрытие**

Если при распределении ранения тело выбранной модели хотя бы на 25% скрыто от взгляда хотя бы одной атакующей модели, или если модель находится на определённом типе ландшафта (см. с.), то модель получает спас-бросок за укрытие против этого ранения. Если только не указано иное, все укрытия предоставляют спас-бросок на б+. Некоторые разновидности ландшафта предоставляют спас-броски лучше или хуже, что указывается в правилах ландшафта (с. 105).

**Быстрые броски**

Если все модели в ставшей целью боевой единице имеют одинаковый спас-бросок, быстрее провести спас-броски, а уже потом распределять неспасённые ранения на модели целевой боевой единицы по выбору контролирующего игрока, следуя при этом уже приведённым ранее правилам распределения ранений (см. с.).

**Подавление и подавленные боевые единицы**

Если воины находятся под интенсивным обстрелом, они могут решить пригнуться. Для отображения этого факта некоторые правила или эффекты (например, специальное правило «Подавление») могут подавить боевые единицы.

**Подавление**

Подавленная боевая единица не может двигаться, бежать или нападать. Если она атакует в фазе стрельбы, то она может только вести огонь навскидку. Она не может совершать реакции ни в какой из фаз. В конце своего следующего хода боевая единица возвращается в обычное состояние и затем может действовать как подавленную боевую единицу как обычно (например, она проходит проверки боевого духа обычным образом). Если боевая единица вынуждена двигаться (например, она должна отступить), то она немедленно возвращается в обычное состояние. При нападении на боевую единицу она сражается как обычно, но вражеские боевые единицы не получают штраф к инициативе за нападение на боевую единицу через труднопроходимый ландшафт (см. с.), даже если подавленная боевая единица находится на труднопроходимом ландшафте. Если боевая единица подавляется во время нападения, то нападение автоматически неудачно. Связанные боевые единицы не могут быть подавлены и автоматически проходят тесты на подавление.

**Загораживающие модели**

Если цель частично скрыта от стрелка моделями третьей боевой единицы (т.е. моделями не из боевой единицы стрелка и не из боевой единицы, выбранной целью), она получает спас-бросок за укрытие 6+ таким же образом, как если бы она находилась на ландшафте. Аналогичным образом, если модель стреляет через промежутки между моделями мешающей боевой единицы, цель считается находящейся в укрытии, даже если она полностью видна стрелку. Учтите, что это правило не применяется, если боевая единица, совершающая стрелковую атаку, находится где-то высоко и ясно видит свою цель, или если она ведёт огонь из орудия для навесной стрельбы (см. с.).

Отметьте для себя исключение, что, подобно возможности проводить линию прямой видимости через членов своей боевой единицы, модели всегда могут стрелять через членов своей боевой единицы без дарования или получения спас-броска за укрытие.

**Модели, у которых больше одного спас-броска**

Иногда у модели есть обычный спас-бросок за броню и отдельно непробиваемый спас-бросок. Хороший пример – легионное отделение терминаторов-катафрактов, в чьи доспехи вмонтированы щитовые генераторы, создающие персональное силовое поле. Ко всему прочему, модель может быть ещё и в укрытии. В таких случаях модель всегда делает только один спас-бросок, а контролирующий игрок должен выбрать один спас-бросок из всех доступных.

**Максимальное значение спас-броска**

Некоторые модели получают дополнительные преимущества от правил, которые могут увеличить любой из их спас-бросков на +1 или +2 или ещё больше. Однако не бывает спас-бросков (за броню, за укрытие или непробиваемых), которые могли бы стать лучше, чем 2+. Независимо от источника спас-броска модели, результат 1 всегда означает неудачу.



**Боевые единицы в укрытии**

Легионное тактическое отделение Имперских Кулаков (снизу) совершает стрелковую атаку, выбрав целью боевую единицу Сынов Хоруса (сверху). Боевая единица Сынов Хоруса рассредоточена: часть моделей скрывается за элементом ландшафта (красные), часть находится на площадном ландшафте (жёлтые), а часть полностью открыта (зелёные). Два Сына Хоруса, выделенные красным, скрыты элементом ландшафта перед ними, и поэтому на них нельзя распределить ранения. Три выделенных жёлтым Сына Хоруса не скрыты, но занимают площадной ландшафт, дающий спас-бросок за укрытие (см. правила ландшафта на с.). И наконец, три выделенных зелёным Сына Хоруса находятся на открытом пространстве, и не получают никакой защиты от ландшафта.

## ВООРУЖЕНИЕ

Арсеналы Эпохи Тьмы содержат великое множество видов оружия – от повсеместно используемых болтеров до древних и ужасающих фосфексных разрядников и даже психических сил некоторых оставшихся библиариев. В этой главе мы расскажем, как неисчислимы виды вооружения действуют в игре *Horus Heresy – Age of Darkness*.

### Профили оружия

Каждое оружие имеет свой профиль. Ниже приведены два примера:

	Дальность	S	AP	Тип
Болтер	24"	4	5	Скорострельное
Цепной топор	-	+1	-	Рукопашное, кромсающее

### Дальность

Если в данной графе стоит «-», то это рукопашное оружие (если только в описании не указано иного). Также вместо этого там может быть написано «Рукопашное». Если там написано число, «шаблон» или «адский шторм» – это дистанционное оружие. Указанное здесь число – дальность стрельбы, рассчитываемая в дюймах. Если же указаны два числа, то первое означает минимальную, а второе – максимальную дальность стрельбы. Если же здесь стоит «шаблон» «адский шторм», то это оружие при стрельбе использует каплевидный шаблон (см. с.).

### Сила (S)

Если в графе сила написано «Владельца», то атаки, наносимые этим оружием, отыгрываются с использованием значения силы обладателя.

Если оружие имеет фиксированную силу, т.е. число между 1 и 10, то это число означает силу атаки этим оружием.

Если оружие предоставляет бонус к силе, то сила произведённых им атак равна силе модели, использующей это оружие, с применением к ней всех указанных модификаторов.

### Бронебойность (AP)

Это значение показывает, насколько хорошо оружие пробивает броню. Чем меньше число, тем лучше оружие справляется с этой задачей, отменяя спас-бросок цели за броню. Правила на спас-броски за броню и показатели AP оружия находятся на с..

### Тип

Стрелковое оружие всегда принадлежит к одному из следующих типов: штурмовое, бомба, тяжёлое, артиллерийское, пистолет, деструктивное или скорострельное. Правила этих типов определяют компактность оружия и способ ведения огня в зависимости от того, двигалась ли модель с этим оружием в этом ходе или нет. Дистанционное оружие можно использовать только для стрелковых атак.

### Рукопашное

Такое оружие можно использовать только в ближнем бою.

### Количество выстрелов

Некоторое оружие стреляет очередями. В таком случае количество выстрелов указывается после его типа. Если модель стреляет из оружия с несколькими выстрелами, то она должна сделать все выстрелы – например, она не может выстрелить 2 раза из оружия с профилем «Тяжёлое 4».

Некоторое оружие можно использовать различными способами, что отображает разные источники питания или виды боеприпасов. Определённое вооружение можно использовать как для стрельбы, так и для нанесения ударов в ближнем бою. В этом случае на каждый способ атаки в профиле оружия будет приходиться отдельная строчка, и каждый ход вы сможете выбирать, какой способ использовать.

Если оружие имеет D6, D3 или иным способом случайно определяемое количество выстрелов, то для определения числа выстрелов бросайте соответствующий кубик каждый раз, когда модель стреляет.

### Специальные правила

Иногда тип оружия может включать специальные правила, используемые оружием при атаке. Подробнее об этом можно прочитать в главе «Специальные правила» (с. 156) или в статье листа армии, где описывается оружие.

### Оружие ближнего боя

Многие виды оружия не имеют каких-либо бонусов к силе, AP или специальных правил, и имеет один и тот же профиль. Подобное оружие указывается просто как «оружие ближнего боя» в списке оснащения модели и имеет следующий профиль:

	Дальность	S	AP	Тип
Оружие ближнего боя	-	Владельца	-	Рукопашное

Пистолеты можно использовать как оружие ближнего боя. В этом случае используйте указанный выше профиль – значения силы, AP и специальные правила для стрелкового профиля пистолета не учитываются. Кроме того, если в профиле модели отдельно не указано, что она имеет рукопашное оружие, считается, что она имеет одно представленное выше оружие ближнего боя.

### Более одной единицы оружия

Если не указано иное, то модель, имеющая более одной единицы стрелкового оружия, должна выбрать, из какого стрелять. Она не может вести огонь сразу из нескольких единиц оружия во время одной и той же фазы стрельбы. Если у модели больше одной единицы рукопашного оружия, она должна выбрать, каким наносить удары в фазе наступления. Однако если модель имеет две или более единиц рукопашного оружия, она получает +1 атаку в подфазе схватки (см. с.).

### Штурмовое оружие

Модель со штурмовым оружием стреляет столько раз, сколько указано в профиле оружия вне зависимости от того, двигалась она или нет. Кроме того, модель со штурмовым оружием может совершить стрелковую атаку в фазе стрельбы, и потом все равно совершить нападение в фазе наступления.

	Дальность	S	AP	Тип
Плазменный бластер	18"	7	4	Штурмовое 2, разрывающее (4+), перегрев

### Тяжёлое оружие

Модель с тяжёлым оружием стреляет столько раз, сколько указано в профиле оружия. Если модель с тяжёлым оружием двигалась в предшествующей фазе движения, то в фазе стрельбы она может стрелять из этого тяжёлого оружия только навскидку (см. с.). Учтите, что оружие со специальным правилом «Взрыв» не может стрелять навскидку. Модели, совершавшие стрелковые атаки тяжёлым оружием, не могут нападать в последующей фазе наступления.

	Дальность	S	AP	Тип
Автопушка «Жнец»	36"	7	4	Тяжёлое 2, разрывающее (6+), спаренное

### Артиллерийское оружие

Модель с артиллерийским оружием стреляет столько раз, сколько указано в профиле оружия после типа оружия. Модель, не являющаяся техникой, не может стрелять из артиллерийского орудия, если она двигалась в предшествующей фазе движения. Из артиллерийского оружия нельзя вести стрельбу навскидку. Более того, если модель не-техники атакует артиллерийским оружием, она не может совершать стрелковые атаки с использованием любого другого оружия в этой же фазе, равно как и нападать в последующей фазе наступления. На модели техники, стреляющие из артиллерийского оружия, также могут действовать некоторые ограничения, зависящие от пройденного ими расстояния в это ходе (см. с.).

Артиллерийские орудия имеют столь разрушительную силу, что при броске на пробитие брони по технике кидайте два кубика вместо одного и выбирайте наибольший результат.

	Дальность	S	AP	Тип
Пушка «Сотрясатель»	36"-240"	9	4	Артиллерийское 1, навесная стрельба, большой взрыв (5"), подавление



### Пистолеты

Модель с пистолетом стреляет столько раз, сколько указано в профиле оружия вне зависимости от того, двигалась она или нет. Модель с пистолетом может совершить стрелковую атаку в фазе стрельбы, и потом все равно совершить нападение в фазе наступления. Также в фазе наступления пистолет считается оружием ближнего боя (см. с.). И наконец, все модели с двумя пистолетами могут атаковать обоими пистолетами в одной и той же фазе стрельбы. На эти атаки действуют обычные правила стрельбы.

	Дальность	S	AP	Тип
Волкитная серпента	10"	5	5	Пистолет 2, дефлаграция

### Скорострельное оружие

Модель со скорострельным оружием может произвести два выстрела по цели, находящейся в пределах половины максимальной дальности стрельбы оружия. Вместо этого она сделать один выстрел по цели, находящейся на расстоянии дальше половины и до максимальной дальности стрельбы.

Если не все модели боевой единицы находятся в пределах половины дальности стрельбы оружия, то модели в пределах половины дальности оружия производят два выстрела, а остальные – один выстрел.

Модели, стрелявшие из скорострельного оружия в фазе стрельбы, не могут нападать в последующей фазе наступления.

	Дальность	S	AP	Тип
Болтер	24"	4	5	Скорострельное

### Бомбы

Бомбы – это уникальный тип оружия, встречающимся только у летательных аппаратов. Все бомбы имеют специальное правило «Один выстрел». В отличие от других видов оружия, бомбы применяются в фазе движения при особой атаке, называемой заходом на бомбометание. Модель может сбросить всего одну бомбу в своей фазе движения. Если модель сбрасывает бомбу, считается, что она уже стреляла из одной единицы оружия в своей последующей фазе стрельбы. Однако любые дополнительные орудия, из которых он стреляет в этом ходе, могут выбрать отличную цель от той, на которую упала бомба.

### Заходы на бомбометание

Для проведения захода на бомбометание летательный аппарат должен выполнять «свечу». Передвиньте модель, совершающую заход на бомбометание, и затем выберите одну модель, над которой она пролетела. Поместите маркер взрыва бомбы центральным отверстием над выбранной в качестве цели моделью и киньте кубик смещения. Если выпадает результат «Попадание», атака попадает точно в цель и маркер не смещается. Если выпадает стрелка, передвиньте маркер в её направлении на D6". После определения окончательной позиции маркера отыграйте воздействие бомбы, как описано в её профиле.

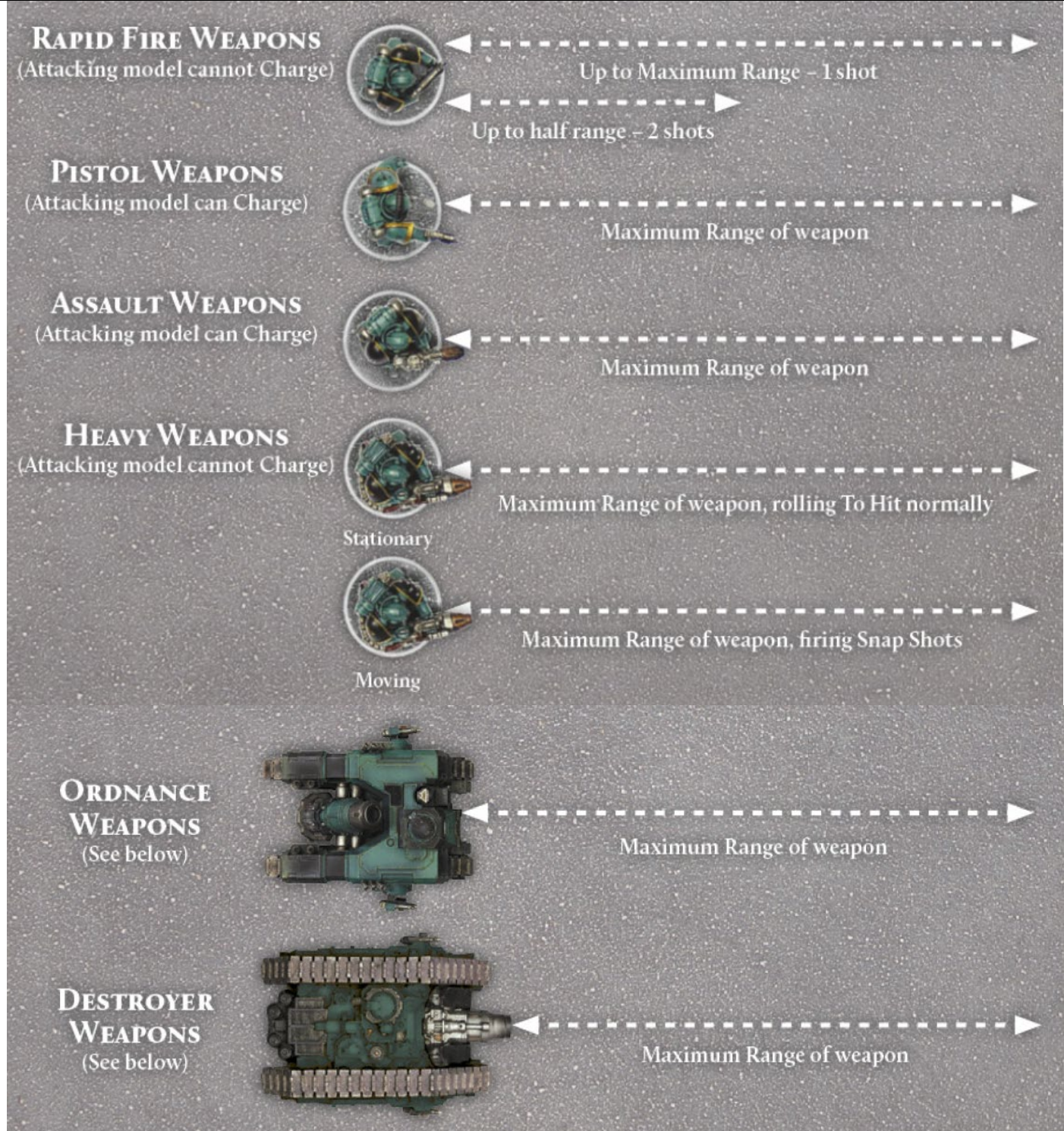
	Дальность	S	AP	Тип
Кластер макробомб	-	8	4	Бомба 1, апокалиптический навесная стрельбы, один выстрел

### Деструктивное оружие

Модель с деструктивным оружием стреляет столько раз, сколько указано в профиле оружия вне зависимости от того, двигалась она или нет. Модель с деструктивным оружием может совершить стрелковую атаку в фазе стрельбы, и потом все равно совершить нападение в фазе наступления. Вдобавок, при броске на пробитие брони от атак деструктивным оружием кидайте три кубика вместо одного и отбрасывайте наименьший результат (или один из наименьших результатов, если они одинаковы). Для определения результата используйте сумму результатов оставшихся кубиков.

В дополнение, если деструктивное оружие наносит скользящее или пробивающее попадание, то оно наносит D3 единиц урона очкам корпуса вместо 1. Если же деструктивное оружие наносит ранение модели не-техники, то оно наносит D3 ранение вместо 1.

	Дальность	S	AP	Тип
Вулканическая пушка	120"	10	1	Деструктивное 1, большой взрыв (5")



Модель со скорострельным оружием может выстрелить один раз на максимальную дальность или же, если цель в пределах половины максимальной дальности, два раза. Атаковавшая модель не может нападать.

Модель может выстрелить из пистолета один раз на максимальную дальность, вне зависимости от того, двигалась она или нет. Атаковавшая модель не может нападать.

Модель со штурмовым оружием всегда может выстрелить на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле оружия, вне зависимости от того, двигалась она или нет. Атаковавшая модель может нападать.

Если модель с тяжёлым оружием остаётся неподвижной, она может стрелять на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле (со своим обычным навыком стрельбы). Если стрелок двигался, то из тяжёлого оружия возможна только стрельба навскидку. Атаковавшая модель не может нападать.

Если модель с артиллерийским оружием остаётся неподвижной, она может стрелять на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле. Если же она двигалась, она не может стрелять из артиллерийского оружия (исключением является техника, см. с.).

Модель с деструктивным оружием может атаковать на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле оружия, вне зависимости от того, двигалась она или нет.

# ФАЗА НАСТУПЛЕНИЯ

В то время как одной огневой мощи может быть достаточно, чтобы отбросить врага на открытой местности или с плохо удерживаемых позиций, для вытеснения решительного неприятеля из укрепленного бункера или разрушенного поселения потребуются более решительные меры. При наступлении войска вступают в яростный ближний бой, выкрикивая боевые кличи и стремясь нанести удар по неприятелю визжащими цепными мечами или клинками, сверкающим силовым полем.

## Сводная информация по фазе наступления

Фаза наступления разделена на две подфазы: подфазу нападения и подфазу схватки.

### Подфаза нападения

В подфазе нападения активный игрок объявляет о нападении и передвигает модели по своим контролем для вступления в ближний бой. Ближний бой – это когда две боевые единицы противостоящих армий находятся в базовом контакте друг с другом. Если участвуют более двух боевых единиц, то это называется многосторонний бой, который мы обсудим на с..

- Объявите о нападении.
- Сделайте бросок на дальность нападения (2D6", если только не указано иного).
- Проведите манёвр нападения.
- Объявите о следующем нападении или завершите подфазу нападения.

### Подфаза схватки

Подфаза схватки – это когда модели обеих сторон проводят свои рукопашные атаки.

- Выберите бой.
- Проведите ближний бой.
- Определите результаты наступления.
- Выберите следующий бой или завершите фазу наступления.

### Поединки

Во время подфазы схватки, когда боевые единицы участвуют в своих боях, модели персонажей могут бросать вызовы на поединки другим моделям персонажей. Это приводит к дуэлям один на один, которые в данных правилах мы будем называть поединками. Полные правила для вызовов на поединки и их отыгрыша вы можете найти на с.

### Подфаза нападения

В этой подфазе воины бросаются в ближний бой и одерживают победу в жестокой рукопашной. Активный игрок может объявить, что любые его боевые единицы, находящиеся в пределах дальности от вражеских боевых единиц, попытаются напасть.

Для отыгрыша нападения следуйте такому порядку:

- Сначала выберите одну из ваших боевых единиц и объявите, на какую вражескую боевую единицу, находящуюся в пределах максимальной дальности нападения, она желает напасть.
- Сделайте бросок на определение дальности нападения для боевой единицы и, если этого расстояния хватит, чтобы дойти до противника, передвиньте её в базовый контакт с вражеской боевой единицей – иногда это называется «начало наступления».
- Совершив эти действия, вы можете решить объявить о нападении другой боевой единицей или закончить с нападением в этом ходе и приступить к подфазе схватки.

### Максимальная дальность нападения

Максимальная дальность нападения боевой единицы всегда равно 12" вне зависимости от характеристики движения или типа боевой единицы. Никакая боевая единица не может объявить о нападении на вражескую боевую единицу, находящуюся на расстоянии, превышающем её максимальную дальность нападения.

### Объявите о нападении

Выберите боевую единицу в вашей армии, которая объявит нападение, и обозначьте вражескую боевую единицу(ы), на которую она попытается напасть. Боевая единица не может объявить о нападении на боевую единицу, находящуюся за пределами её максимальной дальности нападения, а также не может объявлять о нападении на боевую единицу, которую не видит, хотя и можно нападать на вражескую боевую единицу, которой она не в состоянии навредить.

В некоторых ситуациях боевая единица не может нападать. Основные причины, по которым боевой единице не разрешается объявлять о нападении:

- Боевая единица уже напала в этой фазе и сейчас связана ближним боем.
- Боевая единица залегла (см. с. 38).
- Боевая единица стреляла из скорострельного, артиллерийского или тяжёлого оружия в фазе стрельбы, включая стрельбу навскидку, но исключая ситуации, когда боевая единица стреляла в ходе реакции.
- Боевая единица отступает.
- Кроме того, боевая единица, которая совершала стрелковую атаку в фазе стрельбы, может нападать только на ту боевую единицу, по которой вела огонь во время фазы стрельбы.

**Сделайте бросок на дальность нападения**

Как только было объявлено о возможном нападении, управляющий нападающей боевой единицей игрок делает бросок на определение дальности нападения его боевой единицы. Полученный результат – это расстояние, которое могут пройти модели боевой единицы для сближения с целью нападения. Не путайте его с максимально возможной дальностью нападения. Для определения дальности нападения киньте 2D6, а затем примените модификатор дальности нападения, приведённый в таблице ниже. Вне зависимости от модификаторов, применённых к броску, его результат не может быть выше 12 и меньше 2.

Характеристика движения	Модификатор дальности нападения
- или 0	Не может нападать
1-4	-1
5-7	0
8-10	+1
11-12	+2
13+	+3

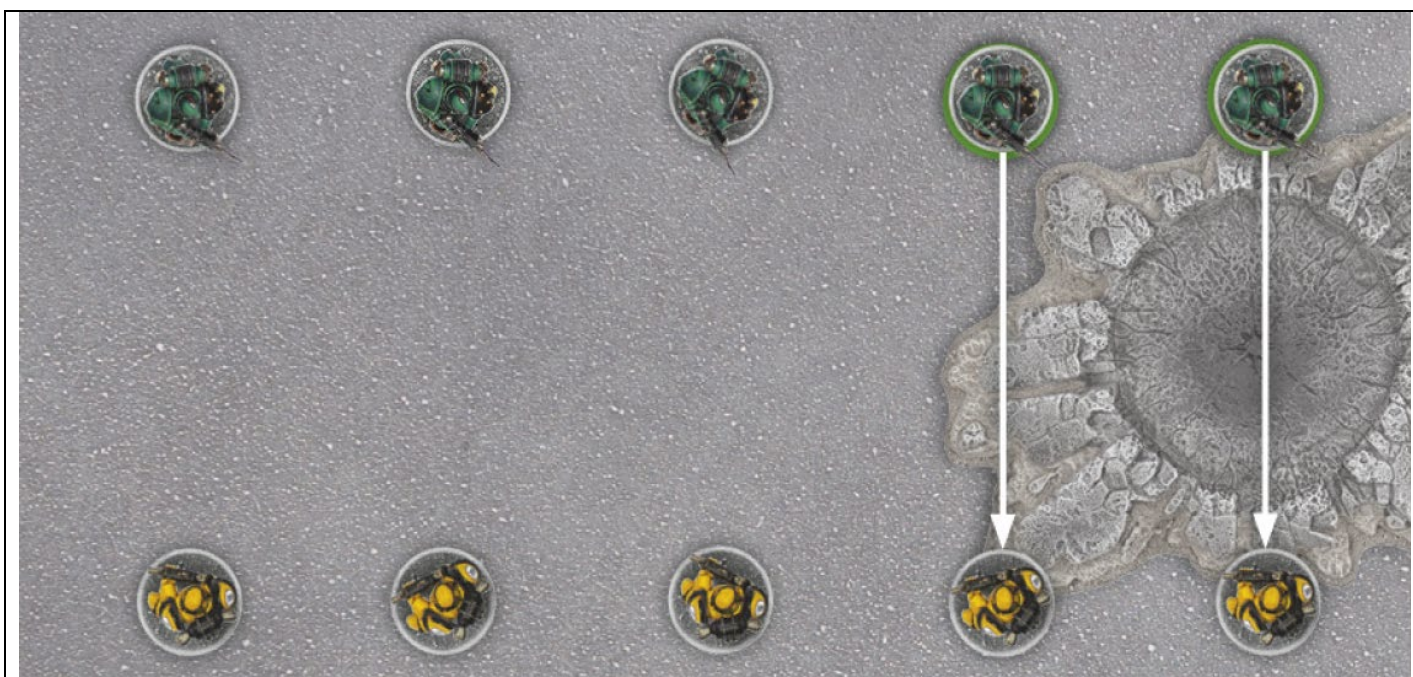
Прочие факторы также могут модифицировать дальность нападения боевой единицы. Чаще всего это деталь ландшафта и площадной ландшафт. Например, боевые единицы, объявившие нападения в, из или внутри труднопроходимого ландшафта, получают модификатор «-2» к своей дальности нападения.

Итоговый результат броска после применения всех модификаторов равен дальности вашего нападения – количеству дюймов, которое может пройти ваша наступающая боевая единица во время нападения. Как уже было сказано, вне зависимости от модификаторов или иных факторов максимально возможная дальность нападения равна 12", а минимально возможная – 2". Если в боевой единице есть модели с различной характеристикой движения, то для определения модификаторов к броску на дальность нападения используйте характеристику движения самой медленной модели.

Если в пределах итоговой дальности нападения есть модели вражеской боевой единицы, объявленной целью этого нападения, то нападение считается успешным, а контролирующий игрок совершает манёвр нападения.

Если в пределах итоговой дальности нападения нет моделей вражеской боевой единицы, объявленной целью этого нападения, то нападение считается неудачным, и нужно совершить манёвр рывка.

После броска на нападение и успешного или неудачного нападения активный игрок может попытаться напасть другой боевой единицей или перейти к подфазе схватки.

**Нападение через труднопроходимый ландшафт**

Легионное тактическое отделение Сынов Хоруса (наверху) объявляет о нападении на легионное тактическое отделение Имперских Кулаков (внизу). Игрок за Сынов Хоруса решает передвинуть все модели под своим контролем в базовый контакт с вражескими моделями, находящимися прямо перед ними. Это означает, что двум моделям, выделенным зелёным цветом, нужно пройти через площадной ландшафт кратера. Это означает, что вся боевая единица считается нападающей через труднопроходимый ландшафт – она вычитает 2 из дальности нападения и, если нападение будет удачным, то её инициатива в предстоящем бою уменьшится.

В зависимости от результата броска на дальность нападения у игрока за Сынов Хоруса будет возможность избежать этих штрафов. Для этого ему следует передвинуть модели под его контролем в базовый контакт с другими моделями этой же боевой единицы, передвинув их по более длинному пути в обход площадного ландшафта. При этом помните, что все модели нападающей боевой единицы должны окончить манёвр нападения будучи как можно ближе к вражеским моделям, соблюдая при этом боевое построение.

## Манёвр нападения

Если нападение нападающей боевой единицы успешно, то как можно большее число её моделей должно передвинуться так, чтобы вступить в контакт с боевой единицей, ставшей целью нападения. Это называется манёвром нападения.

### Движение нападающих моделей

Нападающие боевые единицы должны хотя бы одной своей моделью вступить в базовый контакт с моделью вражеской боевой единицы. Все модели нападающей боевой единицы совершают манёвр нападения (на расстояние, не превосходящее результат броска на нападение) следуя тем же правилам, что и в фазе движения, однако они могут подойти ближе, чем на 1" к вражеским моделям. Нападающие модели по-прежнему не могут проходить сквозь дружественные или вражеские модели, а также им нельзя вступать в базовый контакт с вражескими моделями боевой единицы, на которую они не нападают (если только это не единственный способ вступить в базовый контакт с моделью боевой единицы, ставшей целью нападения, или сохранить боевое построение с остальной частью своей боевой единицы).

### Движение первого нападающего

Начинайте каждое нападение с движения первого нападающего из нападающей боевой единицы. Первый нападающий – это всегда ближайшая к врагу модель (если отмерять по кратчайшему возможному пути, обходя непроходимый ландшафт, дружественные модели и вражеские модели других боевых единиц).

После определения первого нападающего передвиньте его в контакт с ближайшей моделью вражеской боевой единицы, на которую совершается нападение, используя кратчайший возможный путь. При необходимости киньте кубик на опасный ландшафт и, если модель погибнет при тесте на опасный ландшафт, выберите нового первого нападающего и пробуйте снова.

После придвижения первой модели к боевой единице вы можете придвинуть остальные в любой последовательности по вашему желанию, передвинув каждую нападающую модель как можно ближе к модели боевой единицы, ставшей целью нападения. Однако нападающая модель должна закончить свой манёвр нападения в боевом построении с другой моделью собственной боевой единицы, которая уже придвинулась. Если нападающая модель не может совершить манёвр, сохранив боевое построение, то вместо этого передвиньте её как можно ближе к уже двигавшейся модели её боевой единицы. Нападающая модель не может войти в базовый контакт с вражескими моделями из боевых единиц, не выбранных в качестве целей нападения (если только эта модель не может войти в базовый контакт с целью нападения или сохранить боевое построение, не войдя в базовый контакт с вражеской моделью из другой боевой единицы).

Следуя этой инструкции, все модели нападающей боевой единицы будут находиться в боевом построении, втянув в бой как можно больше вражеских моделей с как можно большим числом нападающих моделей. Теперь эти две боевые единицы связаны боем.

Если по какой-либо причине ни одна модель нападающей боевой единицы не оканчивает свой манёвр нападения, будучи в базовом контакте с вражеской моделью, то нападение считается неудачным, а боевые единицы не связываются боем.

### Нападение на боевые единицы, которые залегли

Если все вражеские боевые единицы, на которые совершается нападение, залегли, штраф к инициативе за нападение через труднопроходимый ландшафт не налагается, и боевая единица, нападающая через труднопроходимый ландшафт, сражается со своей обычной инициативой. Помните, что после отыгрыша успешного нападения на залёгшую боевую единицу, та перестает залегать и сражается как обычно в последующей подфазе схватки.

### Объявите о следующем нападении

Как только все модели нападающей боевой единицы закончат манёвры, активный игрок может выбрать другую боевую единицу и объявить о новом нападении, если пожелает.

### Завершите подфазу нападения

Как только активный игрок завершит все нападения, которые хотел сделать, подфаза нападения заканчивается. Далее наступает подфаза схватки.

### Беспорядочное нападение

В некоторых ситуациях нападение считается беспорядочным. Чаще всего это происходит из-за того, что нападающая боевая единица вступает в контакт с более чем одной вражеской боевой единицей, либо из-за специального правила или предмета оснащения, делающего нападение беспорядочным. Боевая единица, совершившая беспорядочное нападение, не получает бонус за нападение +1 к числу атак, обычно получаемый за нападение, а также любые прочие бонусы от специальных правил, которые требуют от боевой единицы или модели совершить успешное нападение на вражескую боевую единицу.

## Манёвр рывка

Если нападение нападающей боевой единицы неудачно, все модели нападающей боевой единицы должны пройти расстояние, равное половине дальности нападения, по направлению к цели неудачного нападения. Это называется манёвром рывка.

### Совершение манёвра рывка

Все модели боевой единицы, совершающей манёвр рывка, должны передвинуться по направлению к боевой единице, бывшей целью неудачного нападения. Расстояние движения равно половине результата броска на нападение боевой единицы (включая модификаторы). Оно обозначается как дальность рывка.

Например, результат броска на нападение боевой единицы равен 5, и из-за характеристики движения у неё есть модификатор +2 к дальности нападения. Тогда её итоговая дальность нападения равна 7. В этом случае, если в пределах этой дальности не будет моделей вражеской боевой единицы, то нападение нападающей боевой единицы неудачно, и ей нужно совершить манёвр рывка. Дальность рывка равна половине дальности нападения, что в данном случае даёт результат 4 (при делении 7 на 2 получаем результат 3,5, а затем округляем до 4 следуя обычным правилам округления).

Это движение следует тем же правилам, что и в фазе движения, и модели, совершающие манёвр рывка, не могут проходить сквозь дружественные или вражеские модели, а также им нельзя вступать в базовый контакт с вражескими моделями.

Для совершения манёвра нападения сначала передвиньте модель, ближайшую к вражеской боевой единице, ставшей целью неудачного нападения. Эта модель должна двигаться по прямой линии по направлению к ближайшей модели целевой боевой единицы, остановившись только после прохождения всей дистанции рывка или если дальнейшее движение приведёт её на расстояние менее 1" от вражеской модели или непроходимого ландшафта. При необходимости киньте кубик на опасный ландшафт и, если модель погибнет при тесте на опасный ландшафт, выберите другую модель и пробуйте снова.

После движения первой модели боевой единицы вы можете передвинуть остальные в любой последовательности по вашему желанию. Однако каждая модель должна закончить свой манёвр нападения в боевом построении с другой моделью той же боевой единицы, которая уже придвинулась. Если модель не может совершить манёвр рывка, сохранив боевое построение, то вместо этого передвиньте её как можно ближе к уже двигавшейся модели её боевой единицы. Во время манёвра рывка модель не может перемещаться в пределах 1" от вражеской модели.

### Связанные боем

Если одна или более моделей боевой единицы находятся в базовом контакте с вражеской моделью (по любой причине), значит, они связаны боем. Боевая единица считается связанной боем с того момента, как вражеская модель входит в базовый контакт с любой моделью этой боевой единицы, и остаётся связанной боем до тех пор, пока вражеские модели находятся в базовом контакте с моделями, являющимися частью этой боевой единицы. Связанные боем боевые единицы должны атаковать и быть атакованными в следующей подфазе схватки. Такие схватки отыгрываются по обычным правилам. Боевые единицы больше не считаются связанными боем, если на конец любой фазы в них нет ни одной модели в базовом контакте с вражеской моделью.

Связанные боем боевые единицы не могут перемещаться в любой другой фазе или совершать стрелковые атаки по любой причине. Аналогично, модели не могут выбрать связанные боем боевые единицы в качестве цели стрелковых атак. Маркеры взрывов и шаблоны нельзя намеренно размещать так, чтобы они накрывали любые связанные боем модели, но они все-таки могут там оказаться после смещения и как обычно привести к попаданиям по любым боевым единицам, которые будут задеты.

Связанные боем боевые единицы не проходят проверки на боевой дух или тесты на подавление, вызванные стрелковыми атаками, и не могут залечь.

## Подфаза схватки

После проведения всех нападений приходит время подфазы схватки.

### Выберите бой

В одно и то же время в разных частях поля боя могут проходить несколько отдельных схваток. В этом случае активный игрок выбирает порядок отыгрыша боев, завершая каждый бой прежде, чем переходить к следующему, пока не будут отыграны все бои.

### Проведите ближний бой

В ближнем бою сражаются модели обоих игроков. Атаки в ближнем бою отыгрываются как атаки в фазе стрельбы – при каждом удачном попадании имеется шанс ранить противника. Раненая модель получает шанс на спас-бросок; если она его проваливает, то (как правило) удаляется как потеря. Сколько можно наносить ударов, и кто бьёт первым, мы разберём позже.

### Этапы инициативы

Шустрым и проворным противникам зачастую удаётся быстро отправить на тот свет медлительных и неуклюжих в ближнем бою оппонентов. Отображающая это инициатива модели определяет, когда она атакует в ближнем бою. Двигайтесь от наивысшей инициативы моделей в бою к наименьшей. Это означает, что каждое сражение разбито на 10 этапов инициативы, начинаясь с инициативы 10 и заканчивая инициативой 1. Редко бывает так, что бой проходит на всех этапах инициативы, так что просто пропускайте ненужные.

Модели проводят свои атаки, когда наступает их этап инициативы, если они ещё не убиты моделями с более высокой инициативой. Если у обеих сторон есть модели с одинаковой инициативой, их атаки совершаются одновременно. Учтите, что определённые ситуации, способности и оружие могут модифицировать инициативу модели.

### Начало этапа инициативы с ввязывания в бой

В начале каждого этапа инициативы любая модель, чья инициатива равна значению текущего этапа инициативы, и которая ещё не находится в базовом контакте с вражеской моделью, может совершить манёвр ввязывания в бой.

Модели, которые нападали через труднопроходимый ландшафт, ввязываются в бой на 1 этапе инициативы. Вдобавок, модели, что используют оружие, влияющее на этап инициативы, в котором они будут сражаться, ввязываются в бой на модифицированном этапе инициативы. Если модель может атаковать на разных этапах инициативы, она ввязывается в бой только на высшем из них.

### Манёвр ввязывания в бой

Манёвр ввязывания в бой – это движение на 3", совершаемое моделями, не находящимися в базовом контакте с вражескими моделями. Ввязывающиеся в бой модели должны попытаться встать как можно ближе к одной или нескольким вражеским боевым единицам, участвующим в этом бою.

Манёвры ввязывания в бой подчиняются тем же правилам, что манёвры нападения, за исключением того, что модели не замедляются труднопроходимым ландшафтом (хотя тест на опасный ландшафт проходит как обычно).

Кроме того, манёвр ввязывания в бой нельзя использовать, чтобы вступить в базовый контакт с любыми боевыми единицами, которые ещё не участвуют в ближнем бою.

При совершении манёвра ввязывания в бой активный игрок двигает свою боевую единицу(ы) первым. Если совместных манёвров ввязывания в бой обоих игроков будет недостаточно, чтобы подвести друг к другу любых участников сражения, то бой считается оконченным.

### Определите, кто может сражаться

Любая модель, чья инициатива соответствует текущему этапу инициативы, и которая вовлечена в бой с вражеской моделью, должна драться.

Модель вовлечена в бой и должна сражаться, если:

- Находится в базовом контакте с одной или более вражескими моделями.
- Находится в боевом построении я дружественной моделью, находящейся в базовом контакте с одной или более вражескими моделями в том же бою.

### Невовлечённые в бой модели

Невовлечённые в бой модели не могут атаковать в ближнем бою.

### Количество атак

Каждая вовлечённая в бой модель наносит количество атак (А), указанное в её перечне характеристик, плюс следующие бонусные атаки:

**+1 бонус за нападение:** вовлечённые в бой модели, нападавшие в этом ходе, получают +1 атаку в этом ходе. Модели боевых единиц, которые совершали беспорядочное нападение (с.), не получают этот бонус.

**+1 за две единицы оружия:** вовлечённые в бой модели, оснащённые двумя одноручными оружиями (зачастую это рукопашное оружие и/или пистолет в каждой руке) получают +1 атаку. Модели, у которых более двух единиц оружия, не получают дополнительного бонуса; вы получаете только одну дополнительную атаку.

**Другие бонусы:** у моделей могут быть другие специальные правила и вооружение, которые дают дополнительные атаки.

**Кто может драться**

Боевая единица Имперских Кулаков связана боем с боевой единицей Сынов Хоруса, и игрок за Сынов Хоруса должен определить, какие модели под его контролем могут атаковать. В данный момент три модели Сынов Хоруса (выделены зелёным) находятся в базовом контакте с вражескими моделями – они могут атаковать. Другие три модели Сынов Хоруса не находятся в базовом контакте, но находятся в боевом построении с моделями своей боевой единицы, находящимися в базовом контакте с врагом – эти модели (выделены жёлтым) могут атаковать. И наконец, одна модель Сынов Хоруса не находится в базовом контакте с вражеской моделью или в боевом построении с остальной частью своей боевой единицы – эта модель (выделена красным) не может атаковать.



### Броски на попадание

После определения, какие модели должны совершить атаки на этом этапе инициативы, контролирующий игрок совершает броски на попадание за эти модели.

Чтобы определить количество попаданий, бросьте D6 за каждую атаку модели и сравните WS атакующей модели с WS выбранной боевой единицы противника. Затем сверьтесь с таблицей попаданий на этой странице, чтобы найти наименьший необходимый результат D6 для попадания.

Как показано в таблице справа, если WS цели составляет половину и менее от WS атакующего, попадание происходит на 2+; если WS цели ниже, чем у атакующего (но не в два раза), попадание происходит на 3+; если WS атакующего и цели равны, попадание происходит на 4+; если WS цели выше, чем у атакующего (но не в два раза), попадание происходит на 5+; а если оно более чем в два раза, попадание происходит на 6+.

### Боевые единицы с разными навыками ближнего боя

Некоторые боевые единицы имеют модели с разными навыками ближнего боя. В то время как каждая модель в такой боевой единице делает бросок на попадание, используя собственный навык ближнего боя, атаки против таких боевых единиц отыгрываются с навыком ближнего боя большинства вовлечённых в бой вражеских моделей. Если в большинстве оказываются два или более показателя навыков ближнего боя, то используется наивысший из них.

		Навык ближнего боя обороняющегося									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Навык ближнего боя атакующего	1	4+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	2	2+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	3	2+	3+	4+	5+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
	4	2+	2+	3+	4+	5+	5+	5+	6+	6+	6+
	5	2+	2+	3+	3+	4+	5+	5+	5+	5+	6+
	6	2+	2+	2+	3+	3+	4+	5+	5+	5+	5+
	7	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	5+	5+	5+
	8	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	5+	5+
	9	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	3+	4+	5+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	3+	4+

### Броски на ранение

После всех бросков на попадание, совершаемых на данном этапе инициативы, контролирующий игрок должен бросить D6 за каждое успешное попадание чтобы узнать, нанесла ли атака ранение.

Сверьтесь с таблицей, чтобы сравнить силу атакующего и стойкость защищающегося. Таблица показывает наименьший результат при броске D6, необходимый для нанесения ранения, и она схожа с той, что приведена в главе «Фаза стрельбы». Значение «-» указывает на то, что атака не может ранить цель. В большинстве случаев при броске на ранение в ближнем бою вы используете силу атакующего, указанную в его профиле, независимо от того, какое оружие им используется. Однако существует различное рукопашное оружие, которое даёт атакующему бонусную силу, что подробнее объяснялось ранее в главе «Оружие» (см. с.).

### Несколько показателей стойкости

Очень редко боевые единицы состоят из моделей, у которых разные характеристики стойкости. В этих случаях при бросках на ранение используйте показатель стойкости большинства моделей вовлечённой в бой боевой единицы. Если в большинстве оказываются два или более показателя стойкости, то используется наивысший из них.

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

## Общий пул ранений

В конце суммируйте количество нанесённых вами ранений. Отложите кубики, которые нанесли ранения, и создайте из них пул, где каждое ранение представлено кубиком.

Если есть ранения с разными показателями силы, AP или специальными правилами, влияющими на спас-броски или на нанесённые ими ранения, разделите их на разные пулы. Все ранения с абсолютно одинаковой силой, значением AP и специальными правилами, должны формировать один пул ранений. Если все ранения одинаковы, то общий пул будет состоять всего из одной группы.

## Распределите ранения и удалите потери

Чтобы определить, сколько потерь понесено на этом этапе инициативы, вы должны распределить ранения из всех пулов ранений и отыграть все спас-броски. Если требуется распределить ранения из нескольких пулов, игрок, чья боевая единица была атакована, решает, в какой последовательности их распределять. Необходимо распределить все ранения из одного отдельно взятого общего пула, прежде чем двинуться к следующему.

### Распределите ранения

Сначала игрок, чья боевая единица была атакована, выбирает одну модель боевой единицы, вовлечённую в бой с атаковавшей вражеской боевой единицей.

Если в атакованной боевой единице уже есть модель, потерявшая хотя бы одну рану, но не убранный как потеря, то ранение должно быть распределено на неё за исключением случаев, когда эта модель имеет подтип «Персонаж» (с.).

Если во время распределения ранений в боевой единице есть несколько моделей, уже потерявших одну или несколько ран, и на эти модели можно распределить ранения, то сначала ранения должны быть распределены на модель с наименьшим числом оставшихся ранений. Если у всех моделей осталось одинаковое число ранений, то контролирующий игрок может выбрать, на какую из них распределять ранения.

### Нет вовлечённых в бой моделей

Если в какой-либо момент во время распределения ранений в боевой единице, ставшей целью атаки, нет моделей, вовлечённых в бой с атакующей боевой единицей, то все оставшиеся ранения в пуле ранений сгорают.

## Совершите спас-броски и удалите потери

Выбранная модель может сделать спас-бросок и бросок на избежание урона, если они у неё есть. Если она проваливает спас-бросок, уменьшите количество ран модели на 1. Если раны модели снизились до 0, удалите её как потерю. В противном случае продолжайте распределять ранения на выбранную модель до тех пор, пока она не будет удалена как потеря или не опустошится пул ранений.

Если выбранная модель удаляется как потеря, а в пуле ещё остались ранения, то игрок, чья боевая единица была целью атаки, выбирает другую модель этой боевой единицы и распределяет на неё следующее ранение.

Продолжайте распределять ранения, совершая спас-броски и удаляя потери до тех пор, пока не опустеет пул ранений или все модели в целевой боевой единице не будут удалены как потери.

### Спас-броски за укрытие

Модель не получает спас-броски за укрытие от атак ближнего боя.

### Спас-броски за броню

Для избежания ранения атакой ближнего боя модель может использовать спас-бросок за броню. Как и в фазе стрельбы, если ранение нанесено оружием, игнорирующим броню раненой модели из-за характеристики AP, то против него нельзя использовать спас-бросок (см. с.).

### Несколько спас-бросков

Довольно редко боевая единица содержит модели с разными показателями спас-бросков за броню. В таких случаях используйте спас-бросок модели, на которую было распределено ранение. Если у этой модели есть более одного спас-броска, то контролирующий игрок может выбрать любой из них.

### Непробиваемые спас-броски

В дополнение к спас-броскам за броню, у некоторых моделей есть непробиваемый спас-бросок. При распределении ранения на такую модель контролирующий игрок может использовать непробиваемый спас-бросок вместо спас-броска за броню. Его можно сделать, даже если модели не разрешено использовать спас-бросок за броню (потому что AP атаки сводят его на нет или правила оружия или атаки не позволяют использовать спас-бросок за броню).

### Броски на избежание урона

У некоторых моделей есть специальные правила (такие как «Не ведая боли» или «Скрытый пеленой»), дающие им бросок на избежание урона. Такие броски можно совершить даже если модель уже провалила спас-бросок любого вида. Если спас-бросок провален, то модель с броском на избежание урона может попытаться использовать его для избежания ранения. Однако модель не может сделать более одного броска на избежание урона от одного и того же ранения. В случаях, когда модели доступно более одного броска на избежание урона, контролирующий игрок должен выбрать один из них каждый раз, когда ему нужно совершить бросок. Помните, что некоторые виды бросков на избежание урона (например, от специального правила «Скрытый пеленой») нельзя совершить во время наступления. В тексте каждого правила, дающего бросок на избежание урона, указано, когда его можно использовать.

### Не дожидаясь атаки

Если модель удаляется как потеря ещё до наступления её этапа инициативы, то она не может нанести ответный удар. При одновременном нанесении ударов может показаться удобным отыгрывать атаки одной стороны и просто поворачивать в обратную сторону умершие модели для напоминания о том, что они ещё должны нанести ответные атаки.

### Сражение на следующем этапе инициативы

Сражайтесь на следующих этапах инициативы так же, как описано ранее, пока все этапы инициативы не будут завершены (не забудьте пропускать этапы инициативы, на которых нет моделей).

### Определите результаты наступления

Чтобы решить, кто выиграл бой, подсчитайте количество неспасённых ранений, нанесённых каждой из сторон. Сюда относятся все ранения, нанесённые в подфазе схватки: от обычных атак, по правилу «молот ярости» или других факторов.

Не учитывайте ранения, нанесённые в подфазе нападения, как те, что были получены от предупреждения, проваленных тестов на преодоление опасного ландшафта и т.п.

Победителем считается сторона, нанёсшая больше ранений. Проигравшая боевая единица должна пройти проверку на боевой дух и отступить, если она его провалила (с.). Если обе стороны понесли одинаковое количество ранений в бою, то это ничья, и схватка продолжается в следующем ходе. Если одна сторона уничтожила врага полностью, она выигрывает автоматически, даже если понесла больше потерь.

Учтите, что ранения, которые были сведены на нет спас-бросками или специальными правилами, не засчитываются при определении, кто выиграл бой. Также не считаются ранения, которые идут уже свыше количество ран в профиле модели; засчитываются только фактически понесённые вражескими моделями ранения (включая все потерянные моделями раны при мгновенной смерти, см. с.). В редких случаях определённые модели могут нанести ранения себе или своим друзьям – при определении победителя эти ранения засчитываются другой стороне.

### Проверка на боевой дух

Проигравшая ближний бой боевая единица должна пройти проверку на боевой дух для удержания своей позиции и получить штраф в зависимости от того, насколько тяжёлым было поражение (см. с.).

Если проверка пройдена, боевая единица продолжает сражаться – фактически, в бою ничья, и дальнейший подсчёт не приводит к поражению боевой единицы.

Если проверка провалена, боевая единица покидает бой и отступает. Проверки на боевой дух и отступление подробно рассматриваются в главе «Боевой дух» на с.

### Наше оружие бесполезно

Если боевая единица связана боем с врагом, которому не может нанести урон, она может решить автоматически провалить свою проверку на боевой дух, чтобы проиграть бой.

### Преследование

Когда боевая единица отступает из боя, победители начинают преследование, пытаясь вырезать убегающих неприятелей.

При преследовании отступающая и выигравшая боевые единицы бросают D6 и прибавляют свою немодифицированную инициативу к результату. У боевой единицы с разнородными характеристиками инициативы используется наивысший показатель. Затем боевые единицы сравнивают свои результаты.

Если сумма победителя (инициатива + значение броска кубика) выше результата неприятеля, то отступающую боевую единицу настигают при преследовании и уничтожают. Все модели уничтоженной боевой единицы немедленно удаляются как потери. Если не указано иное, спас-бросок или другое специальное правило не могут спасти боевую единицу на этой стадии.

Если сумма отступающей боевой единицы выше или результаты равны, то она вырывается из боя успешно. Совершите отступательный манёвр проигравшей боевой единицей (см. с.). Победители затем могут объединиться.

### Когда нельзя преследовать

Если выигравшая боевая единица все ещё связана боем с другими боевыми единицами, которые не отступают, то тогда преследование выполнить нельзя, и отступающий враг автоматически безопасно совершает свой отступательный манёвр.

Некоторым войскам (что детально разбирается в их специальных правилах) не разрешается совершать преследование. Когда выигравшая боевая единица содержит одну или более моделей, которым запрещается совершать преследование, врагу всегда удаётся безопасно вырваться, а кубик бросать не нужно.

### **Завершение боя вязыванием в бой**

После отыгрыша боя может случиться так, что некоторые модели боевых единиц, которые не отступают, окажутся вне базового контакта с врагом. Эти модели должны совершить манёвр вязывания в бой, начиная с того игрока, чей сейчас ход. Эти манёвры проходят так же, как и при вязывании в бой в начале этапа инициативы (см. с.).

### **Объединение**

Если в конце боя все оппоненты боевой единицы либо уничтожены, либо отступают, либо в конце боя манёвра вязывания оказалось недостаточно, то такие боевые единицы больше не связаны боем с другими и, следовательно, могут объединиться. Объединяющиеся боевые единицы передвигаются в любом направлении максимум на расстояние, равное их характеристике инициативы. Если в боевой единице несколько характеристик инициативы, используйте наибольшую из них.

Боевые единицы, совершающие манёвр объединения, не замедляются на труднопроходимом ландшафте, но проходят тест на опасный ландшафт как обычно. Манёвр объединения нельзя использовать для вступления в базовый контакт с вражескими моделями.

Объединяющиеся модели должны останавливаться хотя бы в 1" от всех вражеских моделей, включая любые из тех, что только что вышли из боя, в котором сражалась объединяющаяся боевая единица.

### **Многосторонние бои**

Бои, в которые вовлечены более двух боевых единиц, называются многосторонними. Такие ситуации возникают, когда боевая единица нападет сразу на две и более вражеские боевые единицы или же когда боевая единица нападает в уже идущий бой. Из-за своей сложности для них нужны некоторые дополнительные правила.

### **Подфаза нападения**

Порой вы сочтёте выгодным напасть одной из своих боевых единиц на две или более вражеские боевые единицы. Это позволяет вам связать боем больше вражеских воинов, однако такая тактика не лишена риска.

### **Объявите о нападении**

Мы разделяем объявление о многостороннем нападении на две разные категории: нападение на первичную и вторичную цели.

### **Первичная и вторичные цели**

Первичная цель – это главная цель нападающей боевой единицы. Если нападающая боевая единица стреляла в фазе стрельбы, то она может объявлять о нападении, только если её первичная основная цель – та же боевая единица, по которой она стреляла.

Вторичные цели – это другие цели, которые боевая единица может вовлечь в бой в то же самое время, что и при первичном наступлении. Помните, что боевая единица не может объявить о нападении на боевую единицу, которая находится вне её досягаемости или вне видимости, и объявлять обо всех целях, на которые собирается напасть боевая единица, необходимо одновременно.

### **Беспорядочное нападение**

Если боевая единица объявляет, что нападает на несколько боевых единиц, то это нападение считается беспорядочным. Боевая единица, совершающая беспорядочное нападение, не получает бонус +1 за нападение к своему числу атак, обычно получаемый за нападение, даже если после её манёвра нападения у неё нет моделей в базовом контакте со вторичной целью.

### **Бросок на дальность нападения**

Делайте броски на дальность нападения точно так же, как должны при обычном нападении.

### **Манёвр нападения**

Так как теперь у нас есть первичные и вторичные цели, отыгрыш манёвров нападения требует немного больших пояснений.

### **Движение первого нападающего**

Первый нападающий в ходе первичного наступления (это ближайшая к основной цели модель нападающей боевой единицы) должна попытаться войти в базовый контакт с первичной целью так же, как и в случае с единичной целью. Если нападение провалено, нападающая боевая единица не передвигается совсем.

Если первый нападающий успешно вступает в базовый контакт с первичной целью, оставшиеся модели могут напасть на модели, принадлежащие либо первичной цели, либо вторичным, следуя правилам на движение нападающих моделей. Помните, что нападающей боевой единице не дозволяется ломать своё боевое построение, что в свою очередь, разумеется, ограничивает возможности такого рода нападений.

### **Труднопроходимый ландшафт и текущие бои**

Если боевая единица совершает нападение в бой, в котором все вражеские боевые единицы уже были связаны боем с предыдущего хода, то штраф к инициативе за нападение через труднопроходимый ландшафт не налагается. В этом случае вражеские воины не готовы встретить нападение, и боевая единица, нападающая через труднопроходимый ландшафт, сражается со своей обычной инициативой.

## Подфаза схватки

Отыгрыш подфазы схватки многостороннего боя проводится так же, как и при бое между двумя боевыми единицами, за исключением следующих уточнений и корректировок.

## Многосторонние бои и манёвры ввязывания в бой

Как и в случае с обычными боями, модели совершают манёвр ввязывания в бой на каждом этапе инициативы и в конце боя. Активный игрок всегда ввязывается в бой первым, но может двигать модели, способные ввязаться в бой, в любом порядке. После движения всех моделей активного игрока в ввязывающихся в бой боевых единицах то же самое может сделать реагирующий игрок. Боевая единица, проводившая многостороннее нападение, совершает манёвр ввязывания в бой по направлению к ближайшей вражеской модели вне зависимости от того, принадлежит она первичной или вторичной цели. Если модели из нескольких боевых единиц находятся на одном расстоянии, то контролирующий игрок выбирает, по направлению к какой боевой единице будет двигаться модель в ходе ввязывания в бой.

## Направление атак

В многосторонних боях на этапе инициативы модели применяются следующие правила:

Модель, которая находится в базовом контакте или вовлечена в бой только с одной вражеской боевой единицей на тот момент, когда наступает её очередь ударить, должна атаковать эту боевую единицу.

Модель, которая находится в базовом контакте или во время нанесения ударов вовлечена в бой более чем с одной вражеской боевой единицей, может свободно разделять свои атаки между этими боевыми единицами. Непосредственно перед бросками на попадание

объявите, как каждая модель направляет свои атаки. Ранения от атак по боевой единице в многостороннем бое нельзя распределять на другую боевую единицу, даже если исходная боевая единица, выбранная в качестве цели, полностью уничтожена (в этом случае любые лишние ранения попросту не учитываются и не оказывают никакого эффекта).

## Результаты наступления

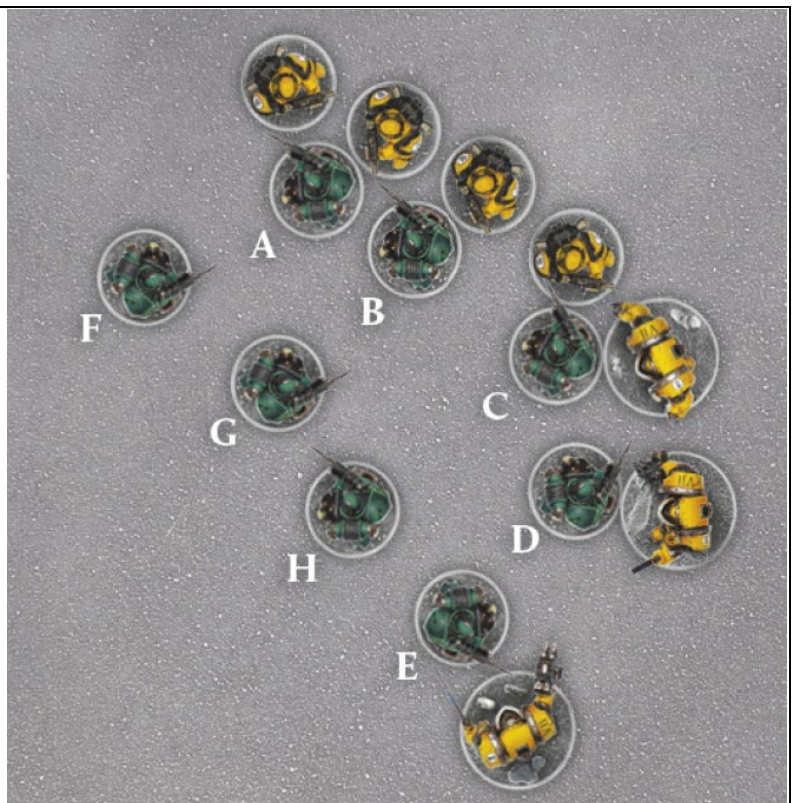
При определении результатов наступления в многостороннем бою сложите количество ранений, нанесённых всеми боевыми единицами каждой стороны, чтобы выявить победителя. Каждая боевая единица проигравшей стороны должна пройти проверку на боевой дух. Все они получают одинаковый штраф (см. с.).

Когда все проигравшие боевые единицы пройдут проверки на боевой дух, каждая выигравшая боевая единица, которая может совершить преследование, бросает D6 и сравнивает результат с результатом каждой отступающей боевой единицы противника, с которыми была вовлечена в бой. Любая вражеская боевая единица, у которой сумма равна или меньше результата любой выигравшей боевой единицы, уничтожается. Помните, что выигравшие боевые единицы могут совершать преследование, только если все боевые единицы, с которыми они были связаны боем, отступают или уничтожены в бою.

После определения результатов наступления все оставшиеся боевые единицы из тех, что были вовлечены в этот многосторонний бой, но не отступили или не отправились в преследование, должны совершить манёвр ввязывания в бой в направлении друг друга. Если в боевой единице нет моделей в базовом контакте с любой вражеской моделью, а совместных манёвров ввязывания в бой недостаточно, чтобы они вернулись в базовый контакт с боевой единицей, связанной этим же боем, она объединяется.

## Многосторонние бои

Боевая единица Сынов Хоруса напала на легионное тактическое отделение Имперских Кулаков и легионное отделение терминаторов-катафрактов Имперских Кулаков. Модель Сынов Хоруса С может атаковать любую из двух боевых единиц, с которыми находится в базовом контакте (или разделить свои атаки). Модели Сынов Хоруса G и H также имеют выбор сражаться с любой вражеской боевой единицей (или разделить свои атаки), так как они оба стоят в пределах 2" от модели своей боевой единицы, которая находится в базовом контакте с обеими вражескими боевыми единицами. Модели Сынов Хоруса A, B, D и E могут атаковать только боевую единицу, с которой они находятся в базовом контакте. Модель Сынов Хоруса F может атаковать только легионное тактическое отделение Имперских Кулаков (так как она стоит в пределах 2" от членов своей боевой единицы в базовом контакте только с этой боевой единицей).



# БОЕВОЙ ДУХ

Удачлив тот командир, кто всегда может положиться на свои войска, готовые сражаться на пределе (а то и больше) своих возможностей. В хаосе и неразберихе боя солдаты легко могут пасть духом, дезориентироваться или просто обезуметь от страха при виде жестокости своих противников.

Для отображения этого элемента неопределённости ваши боевые единицы в определённой ситуации должны проходить проверку, чтобы узнать, крепок ли их боевой дух. Проверки на боевой дух нужно проходить в различных ситуациях, а боевой единице в особо тяжёлом положении иногда приходится проходить несколько таких проверок за один ход.

## Проверки на боевой дух

Боевой дух отражает выдержку и решительность воинов на поле боя. Проверка на боевой дух – это особого рода тест на лидерство.

Подобно всем другим тестам, основанным на лидерстве, проверки на боевой дух (также иногда называются тестами на боевой дух) проходятся путём броска 2D6 и сравнения выпавшей суммы со значением лидерства боевой единицы.

Если результат равен или меньше лидерства боевой единицы, то тест пройден, и боевая единица не испытывает на себе каких-либо отрицательных воздействий.

Если результат выше лидерства, то тест провален, и боевая единица немедленно отступает.

Некоторые боевые единицы имеют специальные правила, относящиеся к проверке на боевой дух, подробные описания которых приведены в их листах армий. К примеру, одни боевые единицы всегда удачно проходят проверки на боевой дух, в то время как другие всегда успешно проходят все тесты на лидерство. Это едва различимое, но важное отличие. Например, боевая единица, что всегда удачно проходит проверки на боевой дух, всё равно должна проходить тесты, если по ней попали атакой со специальным правилом «Подавление», хотя боевая единица, которая всегда успешно проходит все тесты на лидерство, не обязана этого делать.

## Модификаторы при проверке на боевой дух

При некоторых обстоятельствах боевой единице может быть сложнее пройти проверку на боевой дух. На это влияют модификаторы лидерства, прибавляемые при проверке на боевой дух, которые могут уменьшить показатель лидерства боевой единицы на 1, 2 пункта или порой даже больше.

### Безумный героизм

Иногда воины отказываются отступить даже тогда, когда имеют совсем малые шансы на успех или оказываются в особо тяжёлых ситуациях. При выпадении дубля 1 на 2D6 проверка на боевой дух всегда считается успешной, независимо от любых модификаторов.

## Когда проходить тест

Наиболее распространённые причины, почему боевая единица должна проходить проверку на боевой дух:

**Потери:** боевая единица, потерявшая 25% или более от своего текущего числа моделей за одну фазу, должна в конце этой фазы пройти проверку на боевой дух. Однако есть исключение: боевые единицы, потерявшие 25% или более от своего текущего числа моделей в фазе наступления или от атаки, совершённой в ходе наступления, не проходят проверки на боевой дух.

**Поражение при наступлении:** боевая единица, проигравшая ближний бой (обычно из-за получения большего количества ранений, чем она сама нанесла), должна пройти проверку на боевой дух, чтобы удержать свою позицию. Если она провалила проверку, то должна отступить. Проходя эту проверку на боевой дух, боевые единицы получают штраф -1 к лидерству за каждое ранение, составляющее разницу с результатом победителя боя.

## Отступление

Боевая единица совершает манёвр отступления сразу после проваленной проверки на боевой дух. До тех пор, пока она не перегруппируется, единственные передвижения, которые она может совершать в последующие фазы, это отступательные манёвры. В каждой последующей фазе движения она будет продолжать совершать манёвр отступления вместо обычного движения, пока боевая единица не перегруппируется, не будет уничтожена или не покинет стол.

Если в правилах не сказано иное, дальность манёвра отступления равна 2D6". При отступательных манёврах боевая единица не замедляется труднопроходимым ландшафтом, но тесты на опасный ландшафт проходит как обычно. Боевая единица, в которой есть модели с разной скоростью отступления, всегда отступает со скоростью самой медленной модели боевой единицы.

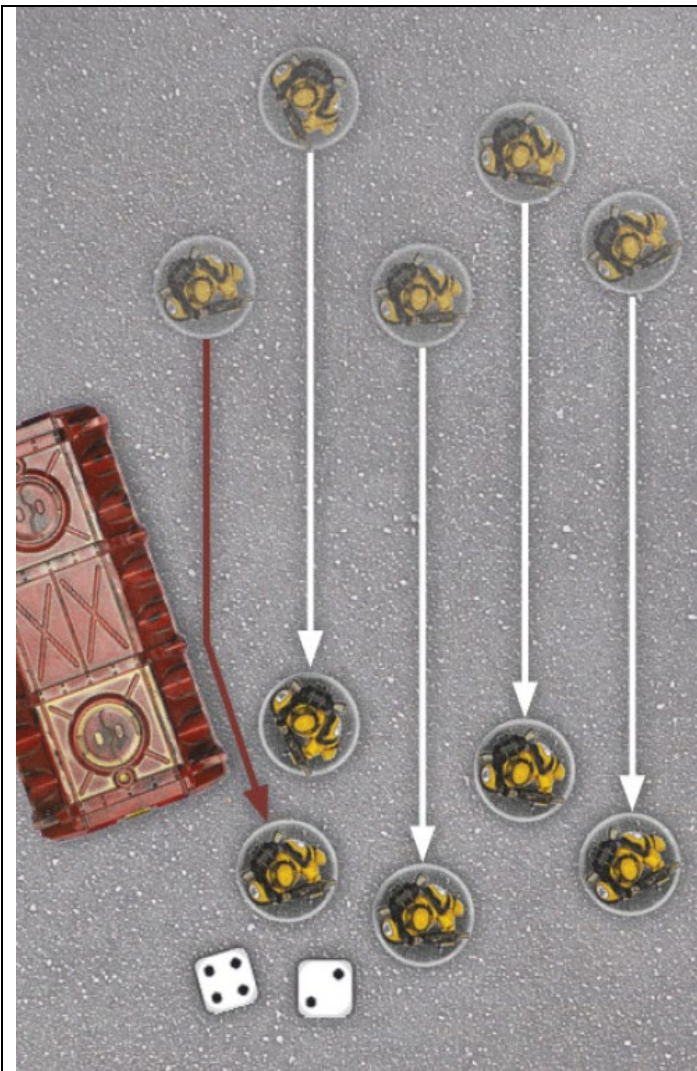
Каждая модель боевой единицы двигается к своему краю поля боя по кратчайшему возможному пути.

Если играется миссия, в которой нет «своего» края поля боя, модели вместо этого двигаются к ближайшему краю стола.

Если любая модель отступающей боевой единицы вступает в контакт с краем поля боя, то вся боевая единица удаляется из игры как потеря, так как её воины разбегаются и покидают битву.

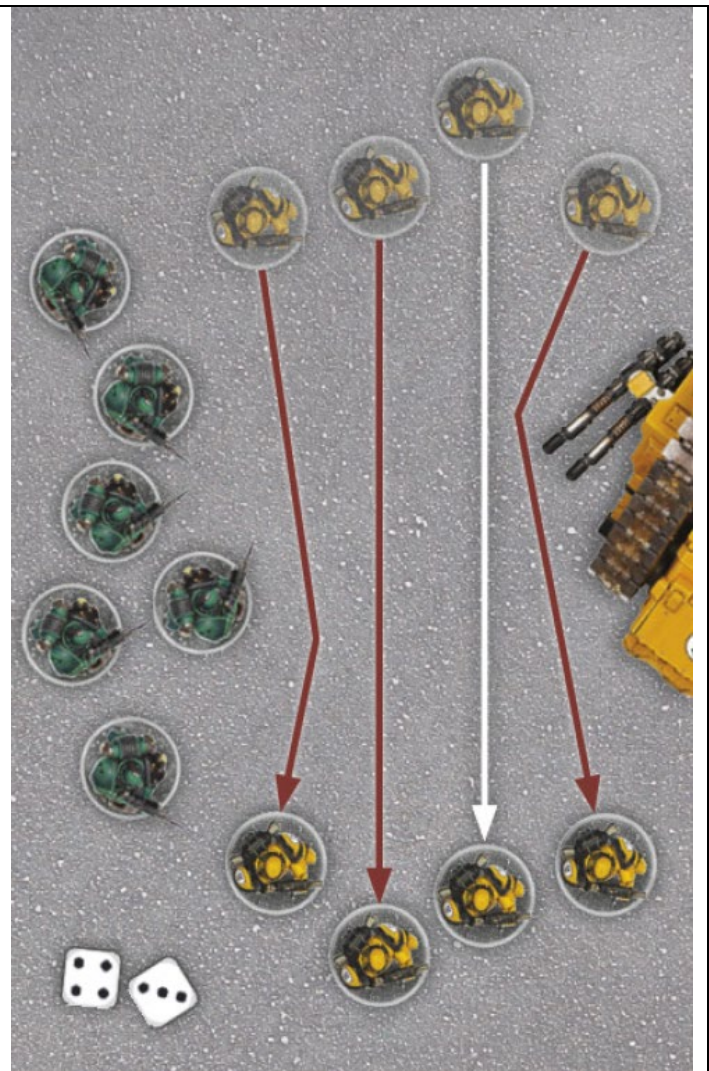
### Отступление из ближнего боя

Модели, которые отступают из ближнего боя, могут свободно двигаться через все вражеские модели, которые участвовали в этом бою. Это исключение из обычных правил на движение, которые указывают, что модель не может двигаться через пространство, занятое другой моделью. Если любая из моделей закончит своё движение меньше, чем в 1" от одного из этих врагов, продолжите отступательный манёвр до тех пор, пока она не освободится.



### Отступление

Игрок выбросил 6 на 2D6 при отступлении, поэтому каждая его модель двигается на 6" к своему краю стола. Крайняя слева модель обходит непроходимый ландшафт.



При отступлении Имперские Кулаки должны обходить вражескую боевую единицу Сынов Хоруса, даже если это движение уводит их дальше от своего края стола.

## Отступление и ландшафт

Иногда бывает, что отступательный манёвр боевой единицы блокируется непроходимым ландшафтом, друженственными или вражескими моделями. Боевая единица может обойти эти препятствия таким образом, чтобы вернуться к своему краю поля боя по кратчайшему пути, сохраняя построение, даже если это означает движение в сторону от своего края поля боя. Если боевая единица не может выполнить полного отступательного манёвра в любом направлении, не возвратившись по собственным следам, она уничтожается.



Так как Сыны Хоруса не могут отступить на полные 7", не столкнувшись с непроходимым ландшафтом или не придвинувшись к врагу ближе, чем 1" (не считая боевой единицы, от которой они отступают), все модели боевой единицы удаляются как потери.

## Ограничения, действующие на отступающие боевые единицы

- Отступающая боевая единица может вести огонь только навскидку.
- Отступающая боевая единица не может совершать реакции в любой фазе.
- Отступающие боевые единицы не могут залегать и автоматически проходят тесты на подавление.
- Отступающие боевые единицы автоматически проваливают все проверки на боевой дух, но могут перегруппироваться.
- Боевая единица, которая отступает, не может нападать. Если на неё напали, она должна пройти тест на перегруппировку (см. «Перегруппировка при нападении»).

## Перегруппировка

Отступающая боевая единица должна попытаться перегруппироваться, пройдя тест на перегруппировку в своей фазе движения непосредственно перед своим движением.

Если боевая единица проваливает свой тест на перегруппировку, то она должна сразу же продолжить отступление.

Если боевая единица успешно прошла тест, она прекращает отступать и может сразу продвинуться на расстояние, равное своей инициативе.

Труднопроходимый ландшафт не воздействует на это движение, но тесты на опасный ландшафт проходятся как обычно. Если во время теста на перегруппировку боевая единица нарушила боевое построение, то это движение необходимо использовать для восстановления построения или попытаться это сделать, насколько возможно.

Перегруппировавшись, боевая единица не может двигаться, бежать или нападать в фазе наступления до конца этого хода игрока. Однако она может совершать стрелковые атаки, но при этом до конца этого хода игрока считается двигавшейся и может стрелять только навскидку. Перегруппировавшаяся боевая единица может совершать реакции в последующих ходах игрока как обычно, включая те, что позволяют ей двигаться.

## Перегруппировка при нападении

Отступающая боевая единица, которой объявили нападение, должна всегда проходить тест на перегруппировку, как только враг окажется в пределах дальности нападения.

Если тест провален, атакованная боевая единица удаляется как потеря в конце подфазы нападения после завершения всех манёвров нападения.

Если тест успешен, боевая единица перегруппировывается (без передвижения) и бой продолжается как обычно. Как сказано в правилах реакций, боевая единица, перегруппировавшаяся во время нападения на неё, может совершать реакции после прохождения теста на перегруппировку.

## Отступление и многостороннее наступление

Иногда при многостороннем наступлении боевая единица объявляет о нападении на одну или более отступающих боевых единиц, а также на одну или более не отступающих боевых единиц. Если первичные или вторичные цели многостороннего нападения отступают, каждая отступающая боевая единица должна пройти тест на перегруппировку, как только одна нападающая модель оказывается в контакте с моделью этой боевой единицы.

Если тест успешен, боевая единица перегруппировывается (без движения), и наступление продолжается как обычно. Если тест провален, отступающая боевая единица уничтожается, и нападающая модель должна продолжать свой манёвр нападения на оставшиеся вражеские боевые единицы так, как если бы отступающей боевой единицы здесь не было.





# ТИПЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

До этой страницы в данной книге правил приводились только базовые правила, относящиеся к пехоте как самому распространённому типу боевых единиц в *Noxus Heresy – Age of Darkness*. И хотя под понятие пехоты подпадают самые разные боевые единицы, оно не может описать весь спектр порождённых войной ужасов, явленных в ходе Ереси Хоруса.

В этом разделе описаны различные типы боевых единиц за исключением техники, чьи правила отличаются настолько, что представлены в отдельном разделе. У некоторых типов боевых единиц есть свои дополнительные специальные правила, когда как другие пользуются изменёнными обычными правилами. Если дополнительные правила типа боевой единицы не описаны, то она подчиняется обычным правилам за исключением случаев, когда другое специальное правило особым образом действует на данный тип боевой единицы.

В большинстве случаев будет ясно, к какому типу принадлежит модель, но так как тип боевой единицы указан в её профиле, вы всегда можете свериться с ним в соответствующем листе армии.

## ПЕХОТА

К боевым единицам пехоты относятся все типы пеших солдат. Типичная боевая единица пехоты насчитывает от пяти до десяти моделей, но их может быть и больше. В редких случаях боевая единица пехоты состоит всего из одной модели. Пехота движется довольно медленно, но зато способна пересекать практически любой ландшафт и наилучшим образом использует укрытия, чтобы спрятаться от вражеского огня.

Пехота может делиться на подтипы, описанные в других книгах Age of Darkness. Пехотинцы являются основой армии и не используют дополнительных правил.

Если в специальном правиле не сказано обратное, боевая единица пехоты может включать и к ней могут присоединяться только модели пехоты или примарха.

## КАВАЛЕРИЯ

Кавалеристы могут воспользоваться своей высокой скоростью, чтобы нанести глубокий удар по вражеской территории и убраться до того, как противник успеет отреагировать. К этому типу боевых единиц относятся мотоциклы, джетбайки, лэндспидеры и даже обычные кавалеристы верхом на ездовых зверях.

Как и другие типы боевых единиц, тип «Кавалерия» может делиться на подтипы, описанные в других книгах Age of Darkness. На все модели кавалерии и любых подтипов кавалерии действуют следующие правила:

- Модели кавалерии не могут быть подавлены.
- Модели кавалерии никогда не замедляются труднопроходимым ландшафтом (даже при нападении). Однако мотоциклы считают весь труднопроходимый ландшафт опасным.
- При отступлении модели кавалерии передвигаются на 3D6", а не на 2D6".
- Модель, не имеющая типа боевой единицы «Кавалерия», не может присоединяться к боевой единице, включающей модели кавалерии.

## АВТОМАТОН

Будучи автоматоном, управляемыми логическими энграммами и шестернями, стальные воины Механикум отличаются от прочих солдат галактики. Будучи более стойкими, чем даже Легионес Астартес Императора, они связаны неизменными велениями программ, и им не хватает тактической гибкости воинов из плоти и крови.

Как и другие типы боевых единиц, тип «Автоматон» может делиться на подтипы, описанные в других книгах Age of Darkness. На все модели автоматонов и любых подтипов автоматонов действуют следующие правила:

- Модели автоматонов имеют специальное правило «Бесстрашие».
- Успешные ранения, нанесённые атаками со специальными правилами «Отравленное» или «Губитель плоти» против моделей с типом боевой единицы «Автоматон», должны быть переброшены.
- Боевая единица, включающая одну или несколько моделей с типом боевой единицы «Автоматон», не может совершать реакции.
- Модель, не имеющая типа боевой единицы «Автоматон», не может присоединяться к боевой единице, включающей модели автоматонов.

## ДРЕДНОУТ

Эти массивные конструкты отличаются от бездушных воинов Механикум, ведь в их сердце покоится смертный воин, чьи инстинкты и опыт управляют стальным телом на поле боя. Используемые Легионес Астартес и некоторыми подразделениями Имперской Армии, эти вздымающиеся чудовища особенно хороши при прорыве вражеских порядков и в качестве осадных машин.

Как и другие типы боевых единиц, тип «Дредноут» может делиться на подтипы, описанные в других книгах Age of Darkness. На все модели дредноутов и любых подтипов дредноутов действуют следующие правила:

- Успешные ранения, нанесённые атаками со специальными правилами «Отравленное» или «Губитель плоти» против моделей с типом боевой единицы «Дредноут», должны быть переброшены.
- Модели дредноутов имеют специальное правило «Бесстрашие».
- В ходе любой своей стрелковой атаки (включая атаки в ходе реакции) модель с типом боевой единицы «Дредноут» может стрелять из всех единиц оружия, которым она оснащена.
- Модель типа «Дредноут» может стрелять из тяжёлого и артиллерийского оружия, считаясь неподвижной даже если двигалась в предшествующей фазе стрельбы, и может объявлять о нападении как обычно вне зависимости от совершённых в этом ходе стрелковых атак.
- Модель, не имеющая типа боевой единицы «Дредноут», не может присоединяться к боевой единице, включающей модели дредноутов.

## ДЕМОН

Эти неизвестные эфирные ужасы тёмной эпохи Ереси Хоруса не подчиняются логике. Свободные от обычных ограничений реального мира, они концентрируют силы и атакуют, не следуя здравым военным доктринам, и сражаются, не нуждаясь в технологиях человечества.

Как и другие типы боевых единиц, тип «Демон» может делиться на подтипы, описанные в других книгах Age of Darkness. На все модели демонов и любых подтипов демонов действуют следующие правила:

- Сила (S) и стойкость (T) моделей демонов изменяется в зависимости от текущего игрового хода следующим образом: на +1 в 1 и 2 игровом ходе, на +/- 0 в 3 и 4 игровом ходе, на -1 в 5 и 6 игровом ходе и на -2 в 7+ игровом ходе.
- Модели демонов имеют специальное правило «Страх (1)».
- Попадания по модели демона, нанесённые оружием со специальным правилом «Психосиловое», также имеют специальное правило «Немедленная смерть».
- На модели демонов не действуют эффекты специального правила «Страх», они автоматически проходят тесты на подавление и перегруппировку и не могут решить провалить проверку боевого духа по правилу «Наше оружие бесполезно». Если боевая единица демонов проваливает проверку боевого духа, она не отступает по обычным правилам, а вместо этого автоматически получает D3 ранений без возможности использования спас-броска любого типа против них.
- Модель, не имеющая типа боевой единицы «Демон», не может присоединяться к боевой единице, включающей модели демонов.

## ПРИМАРХ

Грандиознейшие творения Императора и величайшие воины и полководцы своего времени, примархи легионов Космодесанта олицетворяют тёмные времена Ереси Хоруса. Эти гиганты войны превосходили любых смертных воинов и стальных автоматов, и ровней им были лишь их братья.

На примархов действуют следующие правила:

- Все примархи имеют следующие специальные правила: «Независимый персонаж», «Вечный воин», «Бесстрашие», «Оно неубиваемо (5+)», «Крупногабаритный (4)» и «Безостановочный». В дополнение, модели с типом боевой единицы «Примарх» всегда считаются моделями персонажей.
- На примархов не действуют специальные правила, отрицательно влияющие на их характеристики (кроме ран). В дополнение, примархи всегда стреляют навскидку с использованием своего обычного BS.
- Все попадания, нанесённые примархом в ходе стрелковой атаки или в ближнем бою, распределяются игроком, контролирующим примарха, а не игроком, контролирующим цель. Эти попадания формируют отдельный пул ранений.
- Если в армии есть модели примархов, то одна из них должна быть выбрана военачальником армии.

## ПОДТИПЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

В дополнение к базовым типам боевых единиц (пехота, кавалерия, автоматон, дредноут, примарх и демон), некоторые модели могут принадлежать к одному или нескольким подтипам боевых единиц. Некоторые подтипы могут дать модели или боевой единице дополнительные специальные правила (например, подтип «Персонаж», которому посвящён отдельный раздел этой книги правил). Другие подтипы не дают никаких специальных правил обладающим ими моделям и боевым единицам, но вместо этого используются для разделения похожих боевых единиц. Во всех случаях подтипы указываются в скобках после базового типа боевой единицы. Например, сержант легионных катафрактов обладает следующим типом и подтипами боевой единицы: «Пехота (тяжёлый, персонаж)».

Здесь приведены основные подтипы боевых единиц. В других книгах Age of Darkness вам могут встретиться иные типы.

### Подтип «Линейная»

Линейные боевые единицы – это такие боевые единицы армии, основной задачей которых является захват и удержание ключевых целей и важных точек на поле боя. И пусть зачастую им не достаётся слава, но только благодаря им можно достичь победы наверняка, и без них любое наступление обречено на неудачу.

На все модели с подтипом «Линейная» действуют следующие правила:

- Боевая единица, включающая хотя бы одну модель с подтипом «Линейная», считается и победоносной, и препятствующей.

### Подтип «Антиграв»

Благодаря антигравитационным репульсорам или эзотерическому психическому искусству эти боевые единицы могут скользить над землёй. И пусть это не настоящий полёт, но всё же это позволяет им избежать замедления на большей части ландшафта и планировать над препятствиями, способными замедлить или поймать в ловушку обычных воинов.

На все модели с подтипом «Антиграв» действуют следующие правила:

- Боевая единица, включающая хотя бы одну модель с подтипом «Антиграв», может игнорировать эффекты любого ландшафта, по которому передвигается во время движения, включая прохождение над вертикальным и непроходимым ландшафтом. Однако она не может начинать или оканчивать своё движение на непроходимом ландшафте, и если она начинает или заканчивает движение на опасном ландшафте, то она должна пройти тест на опасный ландшафт.
- Модели с подтипом «Антиграв» не получают выгоды от спас-бросков за укрытие любого вида.

### Подтип «Артиллерия»

Некоторые орудия столь велики и неповоротливы, что обычно устанавливаются на технику. Однако иногда они используются пешими артиллерийскими расчётами, особенно если ландшафт поля боя не подходит для техники. Чаще всего такие орудия устанавливаются на колёсные шасси, ведь они слишком тяжелы для переноски по полю боя.

На все модели с подтипом «Артиллерия» действуют следующие правила:

- Если в боевой единице, содержащей модели с подтипом «Артиллерия», нет моделей без подтипа «Артиллерия», то все модели боевой единицы немедленно удаляются с поля боя как потери.
- Боевая единица, включающая одну или несколько моделей с подтипом «Артиллерия», не может бежать, объявлять или каким-либо образом совершать манёвры нападения и совершать реакции.
- Боевая единица, включающая одну или несколько моделей с подтипом «Артиллерия», не может удерживать или препятствовать удержанию объектов.
- Боевая единица, включающая одну или несколько моделей с подтипом «Артиллерия», не может совершать преследование и, будучи преследуемой, автоматически проваливает броски на преследование без совершения бросков и уничтожается.

### Подтип «Монструозная»

Некоторые воины и орудия на поле боя столь громадны, что способны сокрушать меньших противников одним ударом или нести гигантские тяжёлые орудия. Эти творения неповоротливы и зачастую медленны, но ужасающе эффективны на передовой.

На все модели с подтипом «Монструозная» действуют следующие правила:

- Боевая единица, включающая модели с подтипом «Монструозная», не может быть подавлена.
- В ходе любой своей стрелковой атаки (включая атаки в ходе реакции) модель с подтипом боевой единицы «Монструозная» может стрелять из всех единиц оружия, которым она оснащена.
- Модель с подтипом «Монструозная» может стрелять из тяжёлого и артиллерийского оружия, считаясь неподвижной даже если двигалась в предшествующей фазе стрельбы, и может объявлять о нападении как обычно вне зависимости от совершённых в этом ходе стрелковых атак.
- Модель, не имеющая типа боевой единицы «Монструозная», не может присоединяться к боевой единице, включающей монструозные модели.

### Подтип «Тяжёлая»

Тяжёлые войска, чьими задачами являются прорыв вражеских порядков или удержание самых горячих точек, обменивали скорость и маневренность на несокрушимые стойкость и упорство. Их можно найти в центре сражения, где они даруют смерть тем, кто рискнул встретиться с ними.

На все модели с подтипом «Тяжёлая» действуют следующие правила:

- Боевая единица, состоящая только из моделей с подтипом «Тяжёлая», может перекидывать неудачные спас-броски против шаблонного и взрывного оружия.
- Боевая единица, включающая модели с подтипом «Тяжёлая», не может бежать, и расстояние её движения во время реакции, основанном на характеристике инициативы, уменьшается на -1.

### Подтип «Лёгкая»

Лёгкие войска оснащены и обучены для боя на ходу с краткими передышками, и полагаются не на укрытия или тяжёлую броню, а на скорость. Многие армии используют таких бойцов в качестве разведчиков, но они также служат для изнурения неприятеля, в качестве помех вражеским атакам и перемещениям и для преследования отступающих.

На все модели с подтипом «Тяжёлая» действуют следующие правила:

- Боевая единица, состоящая только из моделей с подтипом «Лёгкая», получает модификатор +1 к инициативе при определении дальности бега (этот бонус складывается с другими бонусами к дальности бега, такими как специальное правило «Проворность (X)») и при движении в ходе реакции.
- Боевая единица, состоящая только из моделей с подтипом «Лёгкая», может совершать стрелковые атаки после того, как бежала, но все эти атаки совершаются как стрельба навскидку. Модели или единицы оружия, что не могут стрелять навскидку, не атакуют.
- Модели с подтипом «Лёгкая» не получают спас-бросок за укрытие в том же ходе, в котором совершали манёвр бега.

# ПЕРСОНАЖИ

Воины-ветераны, выдающиеся офицеры и свирепые воеводы могут вдохновлять свои войска на великие подвиги. И зачастую они бывают быстрее, сильнее и опытнее тех, кого они возглавляют. В The Horus Heresy – Age of Darkness их называют «персонажи».

«Персонаж» – это подтип боевой единицы, как описано в предыдущем разделе правил, но его взаимодействие с правилами сложнее, и объясняется далее. Как и все подтипы боевых единиц, он указывается словом «Персонаж» в скобках после основного типа модели в её профиле. Например, сержант легионного тактического отделения имеет тип «Пехота (линейный, персонаж)». Учтите, что, хотя модели с типом боевой единицы «Примарх» не имеют подтипа «Персонаж», но они во всех отношениях являются персонажами и получают преимущества от всех представленных здесь правил.

## Виды персонажей

Большинство персонажей выставляются вместе с боевыми единицами с самого начала игры и представляют собой командиров отделений, таких как сержант легионного тактического отделения. У них есть собственный профиль, но нет отдельной статьи. Фактически персонаж является просто ещё одним бойцом в своей боевой единице, но с улучшенными характеристиками и, возможно, более широким выбором оружия и оснащения. Какие-то персонажи, например, Хорус, примарх Сынов Хоруса, сражаются как самостоятельные боевые единицы. Они настолько сильны что не выставляются на поле боя с другими воинами. Независимо от мощи, все они следуют правилам на персонажей.

## Независимые персонажи

У некоторых персонажей есть специальное правило «независимый персонаж», которое позволяет им присоединяться к другим боевым единицам (см. с.).

## Персонажи как лидеры

Так как у персонажей лидерство обычно лучше, чем у других воинов, то это означает, что они отлично подойдут в качестве лидеров боевых единиц вашей армии: при прохождении тестов на лидерство используется наибольшее значение лидерства боевой единицы.

## Персонажи и движение

Персонажи следуют правилам на движение для моделей своего типа, будь то пехота, кавалерия и т.д. Однако запомните, что они должны соблюдать построение в любой боевой единице, в которой состоят (см. с.).

## Персонажи и стрельба

Персонажи стреляют точно так же, как обычные модели своего класса, хотя иногда они имеют лучший навык стрельбы или экзотичное оружие, что и отличает их.

## Персонажи и наступление

Помните, что присоединившийся к боевой единице персонаж следует всем обычным правилам для боевой единицы. Если персонаж состоит в боевой единице, которая вступает в ближний бой, персонаж тоже нападает, так как он является частью боевой единицы. Если боевая единица персонажа связана боем, он сражается как член боевой единицы.

## Персонажи и распределение ранений

При распределении ранений игрок может не распределять ранения на модель с подтипом «Персонаж» вне зависимости от того, сколько ран она потеряла, или любых факторов, обычно требующих распределения ранений на эту модель. Это действует до тех пор, пока в той же боевой единице есть хотя бы одна другая модель, на которую можно распределить ранения.

## Поединки

Независимо от типа, в бою персонажи могут бросать вызовы на поединок, желая на равных сразиться с вражескими предводителями.

## Вызов на поединок

На поединки вызывают в начале подфазы схватки до нанесения каких-либо ударов. В течение каждого ближнего боя можно бросить вызов на поединок только один раз – активный игрок имеет возможность бросить вызов на поединок первым. Если он решает не делать этого, тогда реагирующий игрок может бросить вызов на поединок. Как только был брошен и принят вызов на поединок, больше нельзя бросать вызовы до тех пор, пока не будет полностью отыгран текущий поединок в этом ближнем бою.

Чтобы бросить вызов на поединок, обозначьте персонажа в одной из ваших боевых единиц, связанных боем, который будет бросать вызов. Как только был брошен вызов на поединок, в этом бою на этом ходе больше нельзя бросать вызовы. Если вызов принят, больше нельзя бросать вызовы, пока не будет отыгран данный поединок. Если во вражеских боевых единицах нет персонажей, то вызов на поединок сделать невозможно. Персонажи, которые не могут сражаться или совершать рукопашные атаки (включая тех, кто не вовлечён в бой с вражеской моделью), не могут бросать вызов на поединок.

## Согласие на поединок

Если оппонент бросает вам вызов на поединок, то теперь вы можете согласиться на него – обозначьте одного из персонажей в вашей боевой единице, связанной боем, который примет вызов. Персонажи, которые не могут сражаться или совершать рукопашные атаки (включая тех, кто не вовлечён в бой с вражеской моделью), не могут соглашаться на поединки.

### Отказ от поединка

В противном случае вы можете просто отказаться от поединка. Если вы отказываетесь от поединка, ваш оппонент обозначает одного из ваших персонажей, который мог бы выйти на поединок. Выбранная модель вообще не может наносить удары в этом ходе. Более того, остальной части боевой единицы нельзя использовать его показатель лидерства до конца фазы. При отказе от поединка бросающая вызов модель продолжает сражаться как обычно.

### Противостояние героя

Боевая единица, состоящая только из одного персонажа, не может отказаться от поединка.

### Сражение в поединке

Если вызов на поединок принят, придвиньте двух бойцов в базовый контакт друг с другом. Учтите, что эти передвижения нельзя использовать для выхода персонажа из боевого построения. При возможности поменяйте местами вызывающего на бой персонажа и дружественную модель в базовом контакте с вызываемым персонажем. Если этого сделать нельзя, поменяйте местами вызываемого персонажа и дружественную модель в базовом контакте с вызывающим персонажем. Если ни одно, ни другое не приведёт две модели в базовый контакт друг с другом, тогда поменяйте местами вызывающего персонажа с моделью, стоящей как можно ближе к вызываемому персонажу. Для проведения дальнейшей схватки считайте, что персонажи находятся в базовом контакте.

Модели, которые придвигаются ради организации поединка, не проходят тесты на преодоление труднопроходимого или опасного ландшафта.

На время поединка считается, что эти две модели персонажей находятся в базовом контакте друг с другом, и при бросках на попадание и ранение они всегда используют навык ближнего боя и стойкость своего оппонента. При распределении ранений, полученных любой из этих двух моделей, их необходимо распределять в первую очередь на оппонента.

### Убийство бойца

Если вовлечённый в поединок персонаж убивает своего оппонента, каждое лишнее ранение, нанесённое победителем, идёт в счёт результатов боя, но не распределяется на другие модели. Если у победившего персонажа остались атаки на этом же или одном из следующих этапов инициативы, они отыгрываются с использованием WS и стойкости (T) убитого персонажа, но идут только в счёт результатов боя и не распределяется на другие модели. Когда один из участников поединка погибает, независимо от того, на каком этапе инициативы это произошло, в отношении сторонних войск поединок считается по-прежнему продолжающимся до конца фазы.

### Сторонние войска

Пока идёт поединок, остальные модели, связанные боем, могут распределять ранения на модели, вовлечённые в поединок, только если все прочие модели, связанные в этом бою (если такие есть), удалены как потери.

### Результат наступления

Нанесённые в поединке неспасённые ранения (включая нанесённые победителем избыточные ранения как описано выше), засчитываются в результат наступления вместе с любыми неспасёнными ранениями, нанесёнными остальной частью боевой единицы персонажа.

### Второй раунд

Если оба соперника выжили в поединке, и ни одна сторона не выходит из боя, то они продолжают сражаться и в следующем раунде ближнего боя. Учтите, что, если персонажа настигают при преследовании, но он не удаляется как потеря благодаря специальному правилу, то поединок не продолжается.

# ПСИХИЧЕСКИЕ СИЛЫ

Исход сражений эпохи Ереси Хоруса решают не только болты и клинки, но и запретные силы боевых псайкеров. Некогда Легионес Астарте было запрещено применять их в бою, но в хаосе Ереси Хоруса это оружие вновь вернулось на передовую. Взрывы колдовского огня способны преодолеть крепчайшую броню, а сверхъестественные умения тренированных библиариев могут отклонить даже самые опасные снаряды и обратить мысли врагов против них самих.

Некоторые модели в играх Horus Heresy – Age of Darkness могут атаковать врагов и срывать их замыслы при помощи психических сил. Психические атаки используют уже существующие правила для атаки по врагу, и, как и прочие атаки, происходят в фазе стрельбы или наступления. Психическими силами отображаются те психические эффекты, что не представлены в виде оружия и не отыгрываются как атаки. Психические силы отыгрываются в одну из существующих фаз и имеют свои собственные правила, включённые в описание конкретной психической силы.

Во всех случаях модель должна иметь подтип «Псайкер» для использования психических атак, оружия или силы.

## Псайкер

Как и «Персонаж», «Псайкер» – это подтип боевой единицы, который может быть у модели любого другого типа. Им обозначаются модели, которые могут использовать психическое оружие и силы. Сам по себе этот подтип не даёт дополнительных правил, но для использования большого количества другого оружия, правил и способностей необходимо, чтобы модель обладала этим подтипом. Зачастую в правиле будет сказано, что оно требует или действует на модель псайкера – это означает любую модель с подтипом «Псайкер». Также моделям, являющимся или способным стать псайкерами, будут доступны опции получения способностей или атак, требующих наличия этого подтипа боевой единицы. Если такие опции существуют, они будут приведены в профиле боевой единицы или листе армии.

Приведём несколько распространённых примеров боевых единиц или моделей с подтипом «Псайкер»:

- Центурион легиона с улучшением до консула-библиария: пехота (персонаж, псайкер)
- Повелитель демонов Гибельного Шторма: демон (персонаж, монструозный, псайкер)
- Вольный псайкер Ополчения Импералис: пехота (персонаж, псайкер)

Если у правила или оружия есть дополнительный эффект, если его целью является или его активирует псайкер, то он сработает от этих моделей.

В правилах псайкеров встречаются упоминания психических проверок. Психическая проверка – это разновидность теста на лидерство, и производится точно так же, как и любой другой тест на лидерство. Однако специальные правила, позволяющие модели модифицировать или автоматически проходить тесты на лидерство, не действуют на психические проверки.

## Психическое оружие

Чаще всего на поле боя можно встретить психические силы, действующие как более обычное оружие. Будь то разряды потусторонних молний или поднятые в воздух груды камней, эти атаки представлены в том же виде и действуют точно так же, как любое другое оружие. Они используют в точности те же правила, характеристики и отыгрываются так же, как другие атаки, и могут быть как дистанционными, так и рукопашными.

Псайкер, получивший психическое оружие, оснащён им так же, как любая другая модель оснащена вооружением, указанным в её профиле. Модель с подтипом «Псайкер» может проводить стрелковые атаки любым доступным ей дистанционным психическим оружием (или несколькими, если у модели есть правило, позволяющее использовать несколько единиц оружия во время стрелковой атаки). В фазе наступления псайкер может атаковать психическим оружием рукопашного типа. В ближнем бою рукопашное психическое оружие учитывается при определении, владеет ли модель несколькими единицами оружия, но следует всем обычным ограничениям. Однако, если в правиле явно не сказано про психическое оружие, оно не может быть уничтожено или каким-либо образом утрачено моделью (это не распространяется на психосилое оружие).

В большинстве случаев одно или несколько психических оружий является частью доступных псайкеру психических дисциплин (см. с.).



## Психические силы

Следующий тип психических способностей соответствует более общему заголовку «психические силы». Эти способности могут использоваться для самых разных целей: от простого разрушения до аккуратного саботажа вражеских усилий. Для представления множества эффектов, которые может произвести тренированный псайкер, они описаны в виде, похожем на специальные правила. Не всем псайкерам доступен один и тот же набор умений – умения, доступные каждой конкретной модели, указаны в её профиле или листе армии. Ключевым отличием психической силы от психического оружия является то, что сила не отыгрывается как обычная атака, а вместо этого имеет собственные правила для отыгрыша её эффектов. В этом она похожа на специальные правила.

В большинстве случаев одна или несколько психических сил является частью доступных псайкеру психических дисциплин (см. с.).

## Психические дисциплины

И психическое оружие, и психические силы зачастую объединены в категории, известные как дисциплины. Вместо перечисления всех правил, являющихся частью дисциплины, во многих статьях листа армии псайкера будет указано, что у модели есть доступ к одной или нескольким дисциплинам. Когда модель получает или выбирает одну дисциплину, она получает все силы, атаки и прочие правила, являющиеся частью этой дисциплины.

Набор основных психических дисциплин представлен в этой книге на с., но в других публикациях могут быть представлены и другие дисциплины.

## Опасности варпа

Любая форма психических способностей может привести к тому, что силы варпа выйдут из-под контроля и изувечат псайкера и его союзников. Это отображено в специальном правиле «Опасности варпа». В правилах большинства психических сил и оружия сказано, при каких условиях псайкер подвергается опасностям варпа, но чаще всего это происходит из-за провала теста на лидерство при использовании психической способности или атаки.

Если псайкер или другая модель/боевая единица подвергается опасностям варпа, примерите следующее правило:

**Опасности варпа:** если модель или боевая единица подвергается опасностям варпа, она получает D3 ранений, проив которых можно использовать только непробиваемые спас-броски. Против этих ранений нельзя использовать броски на избежание урона. Данные ранения могут быть распределены на любую модель боевой единицы, включая модели без подтипа «Псайкер», подобно ранениям, полученным во время стрелковой атаки. Если псайкер является техникой, то вместо этого он получает D3 пунктов корпуса урона, против которого можно использовать только непробиваемые спас-броски.

Как и при стрелковой атаке, эти пункты корпуса урона можно распределить на другую модель техники в том же эскадроне.

# ТЕХНИКА

В боях Ереси Хоруса были задействованы крупные формирования тяжелой бронированной техники и прочих гигантских машин разрушения. Техника – это тип боевой единицы, который действует не как другие модели, и поэтому их правила представлены в отдельном разделе. В этом разделе приведены правила и характеристики, общие для всего типа боевой единицы «Техника», а затем описаны различные подтипы, уникальные для техники.

## Характеристики техники

Техника имеет собственные характеристики, которые, как и в случае с пехотой, отображают то, насколько она мощна. Однако их характеристики различаются. Ниже представлен пример профиля техники:

	<b>M</b>	<b>BS</b>	<b>F</b>	<b>Броня</b>			<b>HP</b>	<b>Транспортная вместимость</b>
				<b>S</b>	<b>R</b>			
Легионный Лэнд Рейдер «Протей»	12	4	14	14	14	5	12	

### Движение (M)

Как и у других боевых единиц, показатель движения техники отображает её максимальную скорость. Значительная часть техники может по желанию двигаться со скоростью меньше максимальной чтобы точнее стрелять из большего количества оружия.

### Навык стрельбы (BS)

Техника точно так же имеет показатель навыка стрельбы, как и другие классы боевых единиц, но у неё он отражает точность ведения огня из орудий машины экипажем.

### Показатель брони (AV)

Показатель брони (иногда просто «броня») техники определяет её способность выдерживать повреждения. Техника имеет разные показатели брони для представления защиты с каждой из её сторон: передняя (F), бортовая (S) и задняя (R). Значения показателей брони обычно варьируются от 10 до 14 в зависимости от той стороны, с которой атакуют технику; как правило, самая лёгкая броня – это задняя.

### Пункты корпуса (HP)

Каждая техника имеет определённое количество пунктов корпуса, что показывает, сколько повреждений она может вынести до своего уничтожения. Обычно этот показатель указывается в перечне характеристик.

### Подтипы

Как и другие боевые единицы, что могут иметь различные типы боевых единиц, техника разбита на различные типы. Каждый из них даёт дополнительные правила, действующие только на этот тип техники. В отличие от других типов боевых единиц, эти типы могут сочетаться вместе. В таком случае техника имеет все правила для всех своих типов.

### Техника и измерение расстояний

Так как у моделей техники, как правило, не бывает подставок, то к ним не применимы обыкновенные правила измерения расстояний от или до подставки. Вместо этого расстояние от или до техники измеряется от её корпуса, не принимая во внимание дула орудий, бульдозерные отвалы, антенны, стяги и другие декоративные элементы.

Однако существует примечательное исключение для вооружения техники. При стрельбе из орудий техники расстояние отмеряется от дула стреляющего орудия, а линия прямой видимости определяется от точки крепления орудия и идёт вдоль ствола (как объясняется далее в этом разделе).

## Техника в фазе движения

Как и у всех других моделей в Horus Heresy – Age of Darkness, у техники есть характеристика движения, определяющая максимальное число дюймов, которая та может пройти по полю боя. Обычно характеристика движения у техники значительно выше, чем у пехоты, но от пройденного техникой расстояния зависит, насколько точен будет огонь из её орудий. Техника, пользующаяся всеми возможностями мощных двигателей, будет ограничена в огневых возможностях далее в этом ходе.

**Неподвижная** – техника, остававшаяся неподвижной, будет способная атаковать всем своим оружием (вне зависимости от его типа) без штрафов к его точности.

**Боевая скорость** – техника, что перемещалась на половину от своей характеристики движения и менее, считается двигавшейся на боевой скорости. Это отображает то, как техника медленно продвигается, продолжая стрелять. Техника, двигающаяся с боевой скоростью, может атаковать всем оружием, не являющимся артиллерийским или деструктивным, без штрафов к его точности. Техника, двигающаяся с боевой скоростью, может атаковать только одним артиллерийским или деструктивным оружием, но в таком случае всё остальное оружие может вести только стрельбу навскидку.

**Крейсерская скорость** – техника, что перемещалась более чем на половину от своей характеристики движения, считается двигавшейся на крейсерской скорости. Это отображает то, как экипаж техники сосредотачивается на движении со всей возможной скоростью – вся стрельба из орудий будет очень неточной. Техника, двигающаяся на крейсерской скорости, может стрелять из одного оружия без модификатора к её навыку стрельбы (BS) и из любых других орудий навскидку. Однако техника, двигающаяся с крейсерской скоростью, не может стрелять из артиллерийского или деструктивного оружия.

Техника может поворачиваться сколь угодно раз при перемещении, как и любая другая модель. Техника поворачивается на месте вокруг своей центральной оси, а не описывает круги. Поворот на месте не считается за движение, поэтому техника, которая только разворачивалась во время фазы движения, считается неподвижной (однако обездвиженная техника не может даже поворачиваться на месте). Поворот всегда выполняется относительно центра техники во избежание случайного смещения чуть дальше от запланированного или дозволенного расстояния. Если в другом правиле не сказано обратное, техника может поворачиваться только в фазе движения. В отличие от других моделей, техника не может двигаться по вертикали по ландшафту или элементам ландшафта для смены уровня, на котором находится.

Некоторые типы техники – от боевой авиации и до неуклюжей артиллерии, могут влиять на способ движения техники и на дальность её движения. Подробнее это описано далее в этом разделе.

## Труднопроходимый и опасный ландшафт

Техника, двигающаяся по зонам ландшафта, не замедляется, как другие боевые единицы, но рискует застрять или получить повреждения. Техника считает весь труднопроходимый ландшафт опасным. Техника, провалившая тест на опасный ландшафт, немедленно теряет 1 пункт корпуса и получает результат «Обездвижена» по таблице повреждений техники.

## Таран

При движении техники контролирующей игрок может объявить о том, что она попытается пойти на таран вместо обычного движения. Таранный удар позволяет использовать в качестве оружия массу техники, сминая пехоту и нанося урон даже самым тяжёлобронированным боевым машинам. Техника, предпринимающая таранную атаку, и любые погруженные в неё войска могут стрелять только навскидку в фазе стрельбы этого хода.

Для выполнения таранной атаки сперва поверните технику на месте, чтобы она смотрела в нужном вам направлении, а затем после измерений объявите, насколько дюймов техника собирается двигаться, при этом максимальное расстояние ограничено её характеристикой движения. Если из-за размера модели техники, совершающей таранную атаку, в результате её поворота она войдёт в контакт с вражеской боевой единицей, то перед началом тарана переместите таранящую технику на минимальное расстояние таким образом, чтобы она была в 1" от других моделей. После «прицеливания» техникой и объявления расстояния тарана двигайте технику строго вперёд до тех пор, пока она не войдёт в контакт с дружественной или вражеской боевой единицей или не пройдёт объявленное расстояние – никакие изменения направления не позволяют при таране.

Помните, что техника, выполняющая таран, не может войти в контакт со связанными боевыми единицами. Если движение техники приведёт её в контакт с боевой единицей, связанной боем, то она должна прекратить таран, остановившись в 1" от этой боевой единицы.

Если была протаранена боевая единица не-техники, то она получает Dб автоматических попаданий. Эти попадания отыгрываются с силой, равной половине значения передней брони таранящей техники (с округлением вверх), и AP -. Если таранящая техника является сверхтяжёлой, то сила атаки всегда равна 10, а количество попаданий увеличивается до 2Dб. После отыгрыша попаданий, нанесённых при таране, протараненная боевая единица должна пройти проверку боевого духа и, если проверка провалена, немедленно отступить. Вне зависимости от результатов проверки, техника останавливается в 1" от прочих моделей и больше не двигается в этом ходе.

Если выполняющая таран техника входит в контакт с вражеской техникой или зданием, то все модели техники

и здания получают попадание по стороне брони, контактирующей с вражеской техникой. Сила попаданий, нанесённых всей технике, равна половине значения брони (с округлением вверх), контактирующей с вражеской техникой или зданием.

Если начальное количество пунктов корпуса таранящей техники превышает таковое у любых моделей техники или зданий в контакте с ней, прибавляйте +1 к силе попадания. Если таранящая техника имеет тип «Медленная» или «Сверхтяжёлая», или же является зданием, прибавляйте +4 к силе (до максимума в 10). Оба игрока совершают броски на пробитие брони против техники и зданий противника, вовлечённых в таранную атаку, и немедленно применяют все результаты. Вне зависимости от урона, нанесённого технике или зданию, вовлечённым в таранную атаку, после отыгрыша атаки таранящая техника останавливается в 1" от прочих моделей и больше не двигается в этом ходе.

Если в какой-либо момент во время движения техника входит в контакт с непроходимым ландшафтом или краем поля боя, или проходит в пределах 1" от связанных боем или дружественных боевых единиц, она немедленно останавливается в 1" от прочих моделей.

## Уже отступающие боевые единицы

Если отступающая боевая единица подвергается тарану, она автоматически проваливает свою проверку на боевой дух. То же происходит, если боевая единица отступает от таранной атаки, и, продолжая своё движение, техника вступает с ней в контакт во второй раз.

## Таран из резерва

Выдвигающаяся из резерва на поле боя техника может попытаться провести таран. Об этом необходимо объявить перед тем, как техника выдвинется на стол.

## Ограничения тарана

Боевые единицы не могут грузиться или высаживаться из транспортной техники в той же фазе движения, в которой она выполняла таран. Соответственно, транспортная техника, в которую погрузилась или с которой высадились боевые единицы в текущей фазе, не может выполнять таран в этой фазе движения.

Техника, выполнявшая таран в фазе движения, по-прежнему может совершать стрелковые атаки в последующей фазе стрельбы, но может стрелять только навскидку.

### Продвинутая реакция: Смерть или слава

Продвинутые реакции доступны игрокам, указанным в их описании. В отличие от базовых реакций (см. с.), они могут быть активированы при указанных в их правилах определённых уникальных условиях, и зачастую могут сильно повлиять на игру. Если в их описании отдельно не сказано обратное, продвинутые реакции расходуют очки из запаса реакций реагирующего игрока как обычно, и подчиняются всем прочим ограничениям, наложенным на реакции.

**Смерть или слава** – эту продвинутую реакцию можно использовать, когда активный игрок объявляется о таранной атаке. После того, как будут отыграны все попадания от успешного тарана, и боевая единица, ставшая целью, пройдёт проверку боевого духа, отыграйте эту реакцию.

Реагирующий игрок может выбрать любую модель в протараненной боевой единице. Эта модель может совершить одну атаку рукопашным или дистанционным оружием. Что бы ни было использовано для атаки, она автоматически попадает по цели, а любой урон отыгрывается против передней брони атакованной техники. Если атака уничтожает технику или наносит результат «Экипаж контужен», «Обездвижена» или «Взорвана», атакующая модель остаётся в игре. В противном случае она немедленно удаляется из игры без возможности совершить спас-броски или броски на избежание урона.

Техника не может совершать реакцию «Смерть или слава».

### Техника в фазе стрельбы

Когда техника совершает стрелковую атаку, она использует собственный показатель навыка стрельбы (BS) и совершает атаки по тем же базовым правилам, что и другие боевые единицы, с несколькими исключениями. Если в специальном правиле не сказано обратное, все единицы оружия одной техники должны вести огонь по одной и той же вражеской боевой единице.

### Оборонительное и боевое оружие

Правила техники относят некоторое оружие к оборонительному (с.). Следовательно, всё не-оборонительное оружие является боевым оружием. В данных правилах фраза "всё оружие" или просто "оружие" без дополнительных уточнений в каком-либо правиле относится и к оборонительному, и к боевому оружию. Если стрелковая атака ограничивается только оборонительным или не-оборонительным оружием, то это будет оговорено отдельно.

### Движение и стрельба техники

Даже если техника двигалась в предшествующей фазе стрельбы, она может стрелять из тяжёлого и артиллерийского оружия так, словно оставалась неподвижной.

**Неподвижная** – техника, что оставалась неподвижной, может стрелять из всех своих орудий вне зависимости от типа без изменения точности.

**Боевая скорость** – техника, что перемещалась на половину от своей характеристики движения и менее, считается двигающейся на боевой скорости. Это отображает то, как техника медленно продвигается, продолжая стрелять. Техника, двигающаяся с боевой скоростью, может атаковать всем оружием, не являющимся артиллерийским или деструктивным, без штрафов к его точности. Техника, двигающаяся с боевой скоростью, может атаковать только одним артиллерийским или деструктивным оружием, но в таком случае всё остальное оружие может вести только стрельбу навскидку.

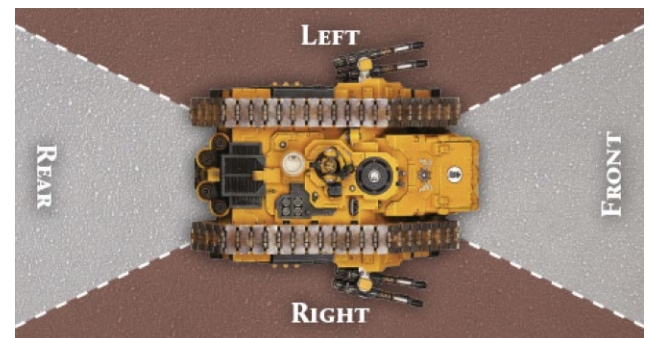
**Крейсерская скорость** – техника, что перемещалась более чем на половину от своей характеристики движения, считается двигающейся на крейсерской скорости. Это отображает то, как экипаж техники сосредотачивается на движении со всей возможной скоростью – вся стрельба из орудий будет очень неточной. Техника, двигающаяся на крейсерской скорости, может стрелять из одного оружия без модификатора к её навыку стрельбы (BS) и из любых других орудий навскидку. Однако техника, двигающаяся с крейсерской скоростью, не может стрелять из артиллерийского или деструктивного оружия.

### Сектора обстрела и точки крепления оружия техники

В отличие от большинства моделей, которые могут стрелять по целям, относительно которых могут провести линию видимости, у техники есть ограничения на выбор целей. Каждая единица оружия техники установлена таким образом, что может стрелять по целям в одном или нескольких секторах обстрела. Сектор обстрела – это определённая область, из которой можно выбирать цель, находящуюся на линии видимости. В игре The Horus Heresy – Age of Darkness есть следующие сектора обстрела:

#### Сектора обстрела

**Корпусный (сектор)** – корпусный сектор обстрела делится на 4 части: передний, задний, левый и правый. Большая часть оружия может стрелять только по одной из этих частей, что указывается в профиле техники. Для определения секторов корпуса техники проведите две воображаемые линии через её углы как показано на схеме снизу.



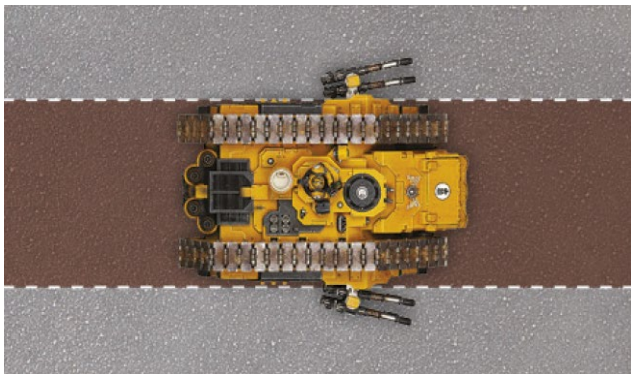
Задний

Левый

Передний

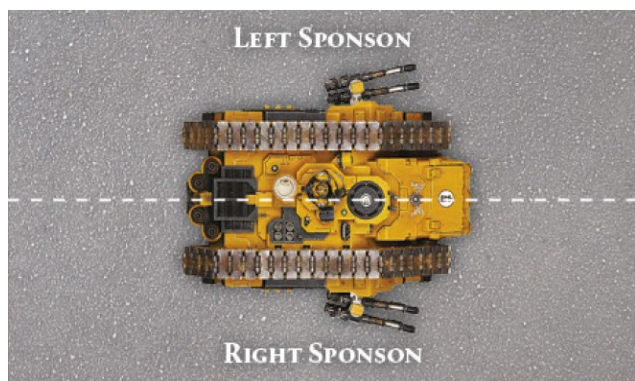
Правый

**Центральный** – центральный сектор ограничивается двумя воображаемыми линиями вдоль бортов корпуса техники, продолжающимися в передней её части как показано на схеме ниже. Пространство между линиями является центральным сектором. Если не сказано обратное, то центральный сектор всегда находится спереди от техники, но вместо этого или в дополнение к этому он может продолжаться сзади от техники, что должно быть специально указано в её профиле.



**Спонсонный** – спонсонный сектор обстрела можно определить, если провести воображаемую линию вдоль центра техники от лба до задней части как указано на схеме ниже. Левая часть является левым спонсонным сектором, а правая – правым спонсонным сектором. Спонсонное оружие может стрелять только по тому сектору, в котором оно установлено.

В профиле техники указывается, как именно установлено её оружие, а каждое место установки позволяет стрелять из этого оружия в пределах одного или нескольких секторов обстрела:



Левый спонсонный сектор  
Правый спонсонный сектор

### Точки крепления оружия техники

**Корпусное (сектор) оружие** – корпусное (сектор) оружие всегда указывает на один сектор обстрела и может стрелять только по целям в этом секторе обстрела. Корпусный сектор может быть передним, задним, левым или правым. В описании некоторых боевых единиц может встретиться бортовой сектор – он означает левый и правый сектора вместе.

Например, у легионного Лэнд Рейдера «Протей» есть корпусный (лоб) тяжёлый болтер – он может стрелять только по целям, находящимся в переднем секторе обстрела.

**Башенное оружие** – башенное оружие может вести огонь по цели в любом корпусном секторе (переднем, бортовом и заднем) без ограничений.

**Центральное оружие** – из центрального оружия можно стрелять только по целям в центральном секторе обстрела.

**Спонсонное оружие** – спонсонное оружие обычно устанавливается парами, по одному на каждый борт техники (если это не так, то в профиле техники будет указан конкретный борт), и может вести огонь только в пределах соответствующего спонсонного сектора (либо левого, либо правого). Если цель стрелковой атаки техники находится в пределах сектора обстрела только одного из двух спонсонных орудий, то второе оружие может стрелять по другой цели по выбору контролирующего игрока. Эта вторичная цель должна быть на линии видимости и в пределах сектора обстрела, но может принадлежать боевой единице, отличной от первоначальной цели.

**Турельное оружие** – турельное оружие может стрелять по целям в любом секторе обстрела без ограничений, но всегда считается оборонительным оружием вне зависимости от типа оружия или его характеристик.

### Типы оружия техники

В дополнение к распространённым типам оружия, зависящим от его точки крепления, вам также могут встретиться другие типы оружия, устанавливаемые на боевые единицы техники. Поговорим о них отдельно.

**Соосное оружие** – соосное оружие следует всем правилам башенного оружия и должно быть установлено возле другого башенного оружия. В дополнение, если при стрельбе из башенного оружия соосное оружие наносит хотя бы одно попадание по цели, то можно перекидывать все неудачные броски на попадание при последующих атаках из всего оружия в этой башне по той же цели.

**Оборонительное оружие** – всё установленное на технику оружие, чья характеристика силы не превышает 6, является оборонительным оружием. Другое оружие так же может быть оборонительным, о чём будет сказано в его профиле. При стрелковой атаке контролирующий игрок всегда может выбрать целью стрельбы оборонительного оружия ближайшую вражескую боевую единицу пехоты, находящуюся на линии видимости и в пределах сектора обстрела соответствующего оружия, даже если целью всего остального оружия техники является другая боевая единица.

Боевым оружием является всё оружие, чья характеристика силы превышает 6, и оно не является турельным либо в его описании специально не указано, что оно является оборонительным оружием.

## Стрельба по технике

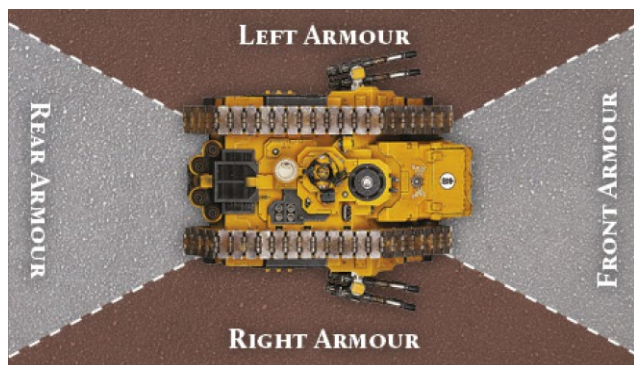
При стрельбе боевой единицы по технике она должна видеть её корпус или башню (не принимая в расчёт стволы орудий техники, антенны, декоративные стяжки и т.п.). Учтите, что в отличие от других моделей, крылья техники являются не декоративными, а частью корпуса. Так как вся боевая единица должна стрелять по одной и той же цели даже если часть её оружия не может повредить цели, то для ускорения игры делайте броски только для оружия, способного нанести урон по цели. Если выбранная в качестве цели техника находится в пределах дальности оружия, сделайте бросок на попадание как обычно. Если какие-то из попаданий оказались удачны, кидайте кубики за каждое из них, чтобы узнать, пробили ли они броню техники.

## Стороны техники и показатели брони

Не вся техника в равной степени бронирована. Некоторые танки защищены бесконечными слоями адамантия и керамитовых пластин, в то время как лёгкие машины больше полагаются на свою скорость для уклонения от огня.

Поэтому у техники есть различные показатели брони, отображающие её толщину. Показатели передней, бортовой и задней брони отдельных машин могут варьироваться между собой. Выстрелы отыгрываются против той стороны техники, с какой был произведён выстрел. Чтобы узнать, с какой стороны был произведён выстрел, проведите воображаемые линии через углы техники (см. рисунок внизу). Если в боевой единице есть модели, которые стреляют по двум или более разным сторонам выбранной техники (какие-то модели стоят впереди, а какие-то сбоку, например), выстрелы отыгрываются по отдельности за каждую сторону. Каждая модель может стрелять только по видимой ей стороне техники. Если же модель может провести линию видимости до нескольких сторон техники, контролирующий игрок может выбрать из них ту, которая будет целью атак.

Из-за этого может быть необходимо разделять атаки по технике на несколько пулов, соответствующих различным сторонам техники и их показателям брони. Если же модель получает попадание атакой или оружием, ведущим непрямую стрельбу или по другой причине не требующим линии видимости до цели, то такое попадание всегда отыгрывается против показателя брони боковой стороны. Направление, в котором повернута башня, не оказывает влияния на сторону техники, по которой вы стреляете.



## Шаблонное и взрывное оружие

Если техника или её подставка даже частично попадают под шаблон или маркер взрыва, она получает попадание по стороне, обращённой к атакующей модели. Если направление атаки неясно, или итоговое положение шаблона или маркера взрыва указывает на несколько сторон, то попадание отыгрывается против бортовой брони.

## Броски на пробитие брони

После нанесения технике попадания бросьте D6, прибавьте к результату значение показателя силы орудия и сравните эту сумму с показателем брони соответствующей стороны техники.

- Если сумма меньше показателя брони техники, атака не оказывает никакого воздействия.
- Если сумма равна показателю брони техники, атака наносит скользящее попадание.
- Если сумма больше показателя брони техники, атака наносит пробивающее попадание.

## Отыгрыш повреждений

Попадание по технике может привести к разным результатам. Её броню могут насквозь пробить, но, кроме встряски для экипажа, ничего не произойдёт. В то же время вполне можно задеть ящики с боеприпасами или топливные баки.

**Скользящие попадания** - если нанесено скользящее попадание, техника теряет 1 пункт корпуса.

**Пробивающие попадания** - если нанесено пробивающее попадание, техника не только теряет 1 пункт корпуса, но и получает дополнительный урон.

После вычета пунктов корпуса бросьте D6 за каждое пробивающее попадание, примените соответствующие модификаторы и сверьтесь с таблицей повреждения техники. Все результаты в таблице повреждения техники складываются. Если вы нанесли пробивающее попадание, то вы должны делать бросок по таблице повреждённой техники, даже если техника потеряла достаточно пунктов брони корпуса и стала разбитой, так как по-прежнему остаётся шанс того, что она получит результат «Взорвана».

## Таблица повреждений техники

### D6 Результат

- 1-3 Экипаж оглушён:** техника может стрелять только навскидку до конца своего следующего хода.
- 4 Экипаж контужен:** техника может стрелять только навскидку до конца своего следующего хода. Если техника является ускорившимся летательным аппаратом, тогда она должна передвинуться на 18" и вообще не может поворачиваться до конца своего следующего хода.
- 5 Орудие уничтожено:** одно из боевых орудий техники (по выбору контролирующего технику игрока) уничтожается. Если у техники нет боевого оружия или всё её боевое оружие уничтожено, то уничтожается одно оборонительное оружие по выбору игрока, контролирующего технику. Если у техники не осталось орудий, тогда вместо этого действует результат «Обездвижена».
- Уничтоженным оружием нельзя атаковать, а специальные правила в его профиле нельзя использовать до конца игры.
- Несколько единиц оружия у некоторой техники могут считаться за одну единицу относительно атаки – это будет указано в их профиле. Если такое оружие уничтожается, то одновременно уничтожаются все его составные части. В дополнение, нельзя выбрать уничтожение оружия со специальным правилом «Один выстрел» пока на технике есть другое оружие.
- 6 Обездвижена:** если техника является ускорившимся летательным аппаратом, бросьте ещё один D6: при выпадении 1 или 2 данный летательный аппарат немедленно претерпевает крушение (см. ниже), на 3+ вместо этого результата действует результат «экипаж контужен». Прочая техника обездвиживается. Обездвиженная техника не может двигаться – она не может даже поворачиваться, но всё её оружие (включая башенное) сохраняет свои сектора обстрела. При результате «Обездвижена», полученном уже обездвиженной техникой, удаляется дополнительный пункт корпуса.
- 7+ Взорвана:** техника уничтожается. Если это ускорившийся летательный аппарат, он немедленно претерпевает крушение (см. ниже), в остальных случаях ближайšie боевые единицы получают по попаданию с силой (S) 8 и AP- за каждую модель в пределах D6" от корпуса техники. Боевая единица, получившая одно или несколько попаданий от этого эффекта, немедленно должна пройти один тест на подавление. Не важно, сколько результатов «Взорвана» получила одна техника – примените данные эффекты один раз для данной техники. После отыгрыша всех попаданий и тестов на подавление техника удаляется с поля боя.

### Крушение

Воздушное судно взрывается, и его горящие обломки дождём падают на поле боя. Поместите маркер большого взрыва (5") над летательным аппаратом и затем сместите на 2D6". Любые боевые единицы под окончательной позицией маркера взрыва получают столько попаданий с силой 8 и AP-, сколько их моделей оказалось под маркером. Затем летательный аппарат убирается с поля боя. Если крушение потерпел летающий транспорт, см. правила на с.

### Оружие с высоким AP

Некоторое оружие бывает настолько разрушительным, что всего лишь при одном его использовании можно причинить большой ущерб. Если оружие с AP2 наносит пробивающее попадание, добавьте модификатор +1 к броску по таблице повреждений техники. Если оружие с AP1 наносит пробивающее попадание, добавьте модификатор +2 к броску по таблице повреждений техники.

## Результаты повреждения техники и пункты корпуса

Порой в правилах указывается, что техника получает результат «Экипаж оглушён», «Экипаж контужен», «Орудие уничтожено» или «Обездвижена». Если только в правиле специально не сказано, что техника получает скользящее или пробивающее попадание, или как-то иначе не сказано, что техника потеряет пункт корпуса, на технику действует только сам результат таблицы повреждений техники, а пункты корпуса не снимаются.

## Разбитая техника

Техника, чьё количество пунктов корпуса уменьшилось до 0, становится разбитой. Разбитая техника считается уничтоженной и не удаляется с поля боя. Если техника – это летательный аппарат в режиме ускорения, он получает результат «Крушение» (см. таблицу повреждений техники). В остальных случаях разбитая модель остаётся на месте и считается за элемент ландшафта.



## Техника и укрытие – скрытые цели

Из-за своих размеров и массы техника не получает преимущества от укрытия тем же образом, что и пехота. Однако машины могут занимать позиции так, чтобы противнику было сложнее попасть по их уязвимым местам. Отличие от того, как действует укрытие для других моделей, представлено следующими исключениями из обычных правил на укрытие:

- Чтобы техника считалась находящейся в укрытии, хотя бы 25% той стороны, которая является целью (лоб, борта или зад), должно быть спрятано за загромождающим ландшафтом или моделями с точки обзора стреляющего. В этом случае считается, что техника скрыта (или «танк в окопе»). Если боевая единица стреляет по технике, техника считается скрытой, только если 25% её корпуса спрятано от большей части стреляющих моделей, способных повредить технику. Если боевая единица имеет модели, стреляющие по двум или более разным сторонам выбранной техники, то определите, скрыта техника или нет отдельно для каждой стороны, используя только модели, стреляющие по этой стороне.
- Техника не скрывается, если просто находится на ландшафте, например, в лесу или руинах. Приведённое выше правило 25% более приоритетно.
- Техника не может стать подавленной добровольно или как-либо иначе.
- Если цель скрыта и получает скользящее, пробивающее или какое-то иное попадание от вражеской стрелковой атаки, наносящей ей урон, она должна кинуть спас-бросок от укрытия точно так же, как не относящаяся к технике модель кидала бы его против ранения. Вне зависимости от типа используемого ландшафта, этот спас-бросок всегда равен 6+ (если только в другом специальном правиле не сказано обратное). Если спас-бросок удачный, попадание не засчитывается, пункты корпуса не теряются и броски по таблице повреждений техники не совершаются. Если специальное правило или какое-либо оснащение делают технику скрытой, даже если она находится не в укрытии, она получает спас-бросок за укрытие на 6+, если в списке армии или пункте списка армии не указано иного. Редко бывает, что стреляющая боевая единица не в состоянии увидеть хоть какую-либо часть той стороны корпуса (передней, бортовой или задней), в секторе которой находится, однако она по-прежнему может видеть другую сторону выбранной цели. В этом случае она может вести огонь по той стороне, которую видит, но для отображения подобной стрельбы под углом техника получает спас-бросок за укрытие на 5+ вместо обычного 6+.

### Скрытая техника

На этих трёх иллюстрациях отделение тактической поддержки Сынов Хоруса совершает стрелковую атаку по легионному Лэнд Рейдеру «Спартанец» Имперских Кулаков. В каждом случае они находятся в переднем секторе видимости.

**Пример 1:** менее 25% передней стороны «Спартанца» скрыто за руинами – «Спартанец» не считается скрытым и не получает преимуществ от укрытия.



**Пример 2:** более 25% передней стороны «Спартанца» скрыто за ландшафтом – «Спартанец» считается скрытым и получает спас-бросок за укрытие на 6+.



**Пример 3:** модели Сынов Хоруса не могут провести линию видимости до передней стороны «Спартанца» через ландшафт. Однако они могут провести линию видимости до бортовой стороны «Спартанца» (несмотря на то, что находятся в переднем секторе). «Спартанец» считается скрытым и получает спас-бросок за укрытие на 5+.



## Техника в фазе наступления

Техника может быть как сильно опасна, так и очень уязвима на близком расстоянии. С одной стороны, громадные бронированные машины могут рассеять пехоту перед собой. С другой стороны, неподвижную технику зачастую можно легко уничтожить, так как отдельные бойцы способны забраться на неё и пробить уязвимые места или открыть по ним огонь.

### Наступление техникой

Большая часть техники не может нападать. Из этого правила есть исключения, такие как шагоходы и титаны, и об этом будет сказано в их правилах.

### Наступление на технику

Пехота может представлять смертельную опасность технике, если близко к ней подобрётся. Солдаты могут повредить технику, стреляя через смотровые щели, установить взрывчатку на топливные баки или разрезать люки, чтобы добраться до экипажа.

Боевая единица может напасть на технику в своей подфазе нападения. Манёвр нападения проводится так же, как нападение на другие вражеские боевые единицы. Навык ближнего боя (WS) у всей техники считается равным 1. Если же техника обездвижена, её навык ближнего боя (WS) считается равными 0. В ближнем бою все попадания, полученные техникой, отыгрываются против задней брони точно так же, как отыгрыш попаданий стрелковой атаккой.

## Результаты наступления

Бои против техники сильно отличаются от проводимых между другими типами боевых единиц. В то время как на технику можно наступать, она не может ввязываться в бой и не может быть связана боем. В конце раунда ближнего боя против техники вычислите результат наступления как обычно, принимая каждое скользящее попадание за 1 ранение, а каждое пробивающее попадание за 2 ранения.

Если техника проигрывает бой или уничтожается, ничего не происходит. Никакие манёвры преследования, ввязывания в бой или объединения не совершаются. Техника и противник остаются на своих местах и могут свободно передвигаться в будущие ходы.

Если техника выигрывает бой, противник проходит проверку на боевой дух как обычно и отступает, если проваливает её, хотя техника не может объединяться или совершать преследование.

Если техника, на которую наступали (и которая выжила), не двигается в последующей фазе движения, то вражеские модели будут продолжать находиться в базовом контакте с ней во время её фаз стрельбы и наступления. Вражеские модели в базовом контакте с техникой не связаны боем, и, следовательно, по ним можно вести огонь во время фазы стрельбы. Если техника разворачивается на месте (для стрельбы по атакующим, например), уберите эти модели с пути при развороте и затем поместите их обратно в базовом контакте с техникой – или как можно ближе, если нет места.

Боевые единицы, которые все ещё находятся в базовом контакте с техникой во время фазы наступления, могут снова атаковать её, как при обычном продолжающемся бое (включая любые другие модели поблизости, которые можно считать вовлечёнными в бой).

## Техника, лидерство и боевой дух

Техника никогда не проходит проверки на боевой дух и тесты на лидерство.

### Эскадроны техники

В основном техника сражается как отдельная боевая единица, представленная одной моделью. Однако некоторые единицы техники действуют в составе эскадронов. Эскадроны считаются обычными боевыми единицами за несколькими исключениями и изменениями, описанными ниже.

### Эскадроны в фазе движения

В составе эскадрона техника должна соблюдать боевое построение точно так же, как и модели в обычных боевых единицах, но в эскадронах единицам техники необходимо оставаться в пределах 4" по горизонтали друг от друга вместо 2". Они могут двигаться на разных скоростях, сохраняя при этом боевое построение.

### Эскадроны в фазе стрельбы

Все орудия, из которых каждую фазу ведёт огонь эскадрон техники, должны быть направлены на одну вражескую боевую единицу. Подобно другим боевым единицам, техника в эскадронах может видеть и стрелять через членов собственной боевой единицы, как если бы их не было перед ней. Если от спонсонного оружия нельзя провести линию видимости до цели эскадрона, то вместо этого для него можно выбрать другую возможную для этого спонсона вторичную цель. Вторичные цели спонсонного оружия разных моделей техники в одном эскадроне могут быть различны (до тех пор, пока эти цели находятся в пределах сектора обстрела оружия).

### Стрельба по эскадронам

При стрельбе по эскадрону техники делайте броски на попадание как обычно. Как только вы определите число попаданий, их необходимо поочередно отыграть против модели эскадрона по выбору контролирующего эскадрон игрока (если, конечно, выбранная модель находится на линии видимости и в пределах дальности относительно стреляющей боевой единицы). Если выбранная модель эскадрона уничтожена (например, разбита или взорвана) или иным образом удалена как потеря, контролирующий игрок выбирает другую модель эскадрона на линии видимости и в пределах дальности. Так продолжается до тех пор, пока не будут отыграны все попадания или уничтожена вся техника в эскадроне.

Если эскадрон техники, в составе которого есть модели с потерянными пунктами корпуса, стал целью атаки, и такие модели находятся на линии видимости и в пределах дальности относительно атакующей боевой единицы, то попадания сначала должны быть распределены на повреждённую модель по выбору контролирующего игрока.

### Оставление товарищей по эскадрону

Во время сражения есть вероятность, что один или более членов эскадрона получат результат «Обездвижена», тем самым препятствуя движению остальных. Если член

эскадрона обездвижен, то остальная часть эскадрона может оставить его. Для этого остальная часть эскадрона должна выйти из боевого построения с ним; после этого обездвиженная модель (модели) считается отдельной боевой единицей относительно всех правил и условий победы. Этого нельзя делать, если член эскадрона получил всего лишь результат «Экипаж контужен».

### Типы техники

Базовые правила техники действуют на все модели с типом «Техника». Однако тип «Техника» включает в себя несколько подтипов, что позволяет должным образом описать всё разнообразие боевых машин, принимавших участие в сражениях Ереси Хоруса. Любая модель с типом «Техника» может также иметь один или несколько подтипов, каждый из которых изменяет её взаимодействие с базовыми правилами техники и добавляет специальные правила, отображающие её роль на поле боя. Во всех случаях подтипы указываются в профиле техники, в скобках после типа боевой единицы. Здесь приведены самые распространённые подтипы техники. В других книгах Age of Darkness вам могут встретиться иные типы.

### Транспорты

Некоторая техника может перевозить на поле боя пехоту, быстро доставляя солдат в нужное место и предоставляя им защиту на время перемещения. Разумеется, если транспорт уничтожен, пассажиры рискуют сгореть заживо при взрыве. Транспорты имеют несколько дополнительных характеристик:

### Транспортная вместимость

Каждая транспортная техника имеет максимальную вместимость пассажиров, которую она никогда не может превышать. Транспорт может перевозить одну боевую единицу пехоты и/или любое количество независимых персонажей с типом «Пехота» или «Примарх», не превышая общего количества моделей, равного транспортной вместимости техники. Если какая-то часть боевой единицы находится в технике, то вся боевая единица должна погрузиться в транспорт – боевая единица не может погрузиться частично или распределиться по нескольким транспортам.

Только модели пехоты могут грузиться в транспорты, если только не указано иное. Некоторые специальные правила (например, «Крупногабаритный (X)» на с.), могут влиять на транспортную вместимость, необходимую для погрузки модели в транспорт. В таких случаях об этом будет написано в правилах модели. Иногда будут встречаться ограничения на типы моделей, которые можно погрузить в определённую технику, и об этом будет написано в статье боевой единицы. Будучи погруженными в транспорт, боевые единицы обладают специальным правилом «Бесстрашие» и не могут отступать или быть подавленными.

### Транспортные ограничения

Некоторые виды оснащения также могут ограничивать возможность посадки моделей в транспорты. Во всех случаях об этом будет сказано в правилах оснащения. Например, модели с прыжковым ранцем или реактивным ранцем нельзя погрузить в транспорт, не имеющий типа «Летательный аппарат».

## Стрелковые атаки из транспорта

Если в специальном правиле не сказано обратное, то боевые единицы, погруженные в транспортную технику, не могут совершать стрелковые атаки любого типа. Если у транспортной техники есть специальное правило, разрешающее такие атаки, то в правиле будет указано, как именно будут совершаться атаки.

## Места входа

Каждая техника, способная перевозить пассажиров, имеет определённое количество мест входа, что определено в её статье. Это могут быть двери, рампы или люки, которые используют пассажиры, чтобы забираться внутрь и вылезать из техники. Если транспорт размещается на полётной подставке, то подставка также считается местом входа.

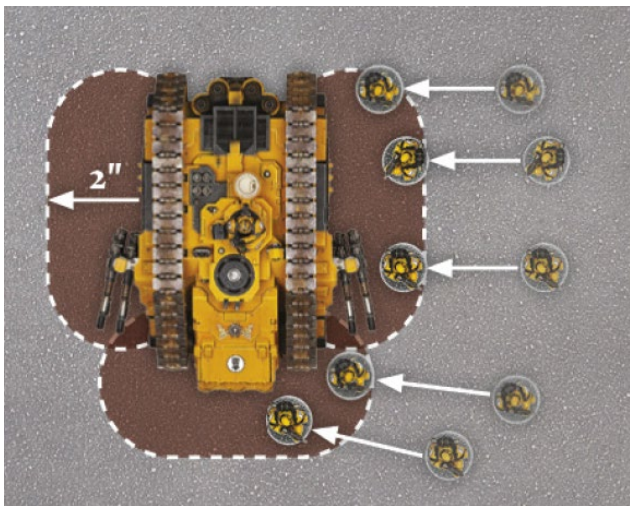
## Погрузка и высадка

Модели могут добровольно грузиться или высаживаться только в фазе движения. Они не могут добровольно погрузиться и высадиться в один и тот же ход. Однако они могут погружаться и затем производить вынужденную высадку, если их транспорт уничтожен.

## Погрузка

Боевая единица может совершить погрузку в технику, передвинув каждую модель в пределы 2" от её места входа во время фазы движения – тесты на опасный ландшафт проходятся как обычно. Вся боевая единица должна быть способна погрузиться – если некоторые модели находятся за пределами дальности посадки, вся боевая единица должна оставаться снаружи. Когда боевая единица погрузится, уберите её в сторону со стола, отметив, что эта боевая единица транспортируется. Если игрокам необходимо измерить расстояние, связанное с погруженной боевой единицей (за исключением её стрельбы), это расстояние отмеряется от или до корпуса техники.

Если техника передвигалась до того, как в неё сели пассажиры, то она больше не может двигаться в этом ходе (включая поворот на месте). Если техника не передвигалась до того, как в неё сели пассажиры, она может двигаться как обычно после погрузки. Но в любом случае техника не может совершать таран в том же ходе, в котором в неё погрузилась боевая единица.



## Высадка

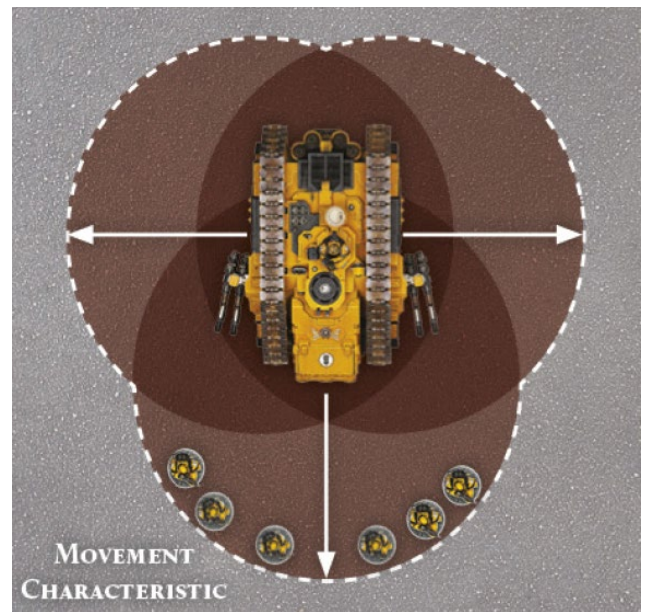
Боевая единица, которая начинает свою фазу движения погруженной в технику, может высадиться до или после движения техники (включая повороты на месте) при условии, что техника двигалась не более чем на половину своей характеристики движения.

Если техника не двигалась до того, как боевая единица высадилась, техника может двигаться как обычно. Если техника уже двигалась до того, как боевая единица высадилась, техника не может больше двигаться в этом ходе (включая поворот на месте). В дополнение, техника не может совершать таран в том же ходе, в котором из неё высадилась боевая единица.

## Размещение высадившихся моделей

При высадке боевой единицы размещайте модели поочередно следующим образом: поставьте первую модель в базовом контакте с одним из мест входа в технику (включая её полётную подставку, если она есть). Подставку высаживающейся модели нельзя ставить в пределах 1" от вражеской модели или на непроходимом ландшафте.

Затем модель может двигаться как обычно – тесты на опасный ландшафт проходятся как обычно, но она должна завершить своё движение целиком в пределах своей характеристики движения от места входа, из которого высадилась. Повторяйте этот процесс для каждой модели боевой единицы. В конце движения боевой единицы все её модели должны находиться в боевом построении.

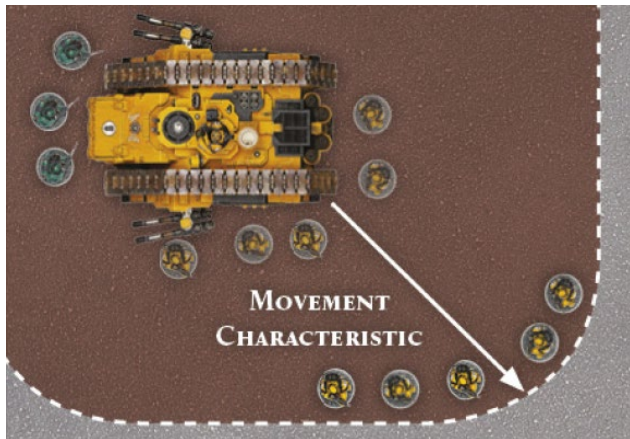


## Ограничения при высадке

После высадки модели могут стрелять в своей последующей фазе стрельбы так, будто они уже двигались. Однако, если техника не имеет специальное правило «Штурмовая техника», они не могут объявлять о нападении в своей последующей фазе наступления. Если боевая единица высаживается из уничтоженной техники во время вражеского хода, ей нельзя нападать в фазе наступления собственного хода, если только уничтоженная техника не имела специальное правило «Штурмовая техника».

## Экстренная высадка

Если модели не могут произвести высадку из-за противников или из-за того, что они завершат движение на непроходимом ландшафте, боевая единица может произвести экстренную высадку. В этом случае модель можно разместить где угодно в базовом контакте с корпусом техники – при этом она также должна соприкоснуться с полем боя и не может быть размещена на самой технике, после чего она может двигаться как при обычной высадке. Боевая единица не может совершать какие-либо добровольные действия до конца хода. Если даже такая высадка неосуществима из-за невозможности разместить одну или более моделей, тогда боевая единица не может высадиться.



## Независимые персонажи и транспорты

Если независимый персонаж (или даже более чем один) и боевая единица вместе погружены в одну и ту же технику, они автоматически соединяются, как если бы независимый персонаж находился в пределах 2" от боевой единицы. Если независимый персонаж или боевая единица уже находятся в технике, то к ним могут присоединиться другие, тоже погрузившись внутрь (если, конечно, хватит места). Боевая единица и независимый персонаж(и) в последующей фазе движения могут высадиться вместе как единая боевая единица. Вместо этого боевая единица или независимый персонаж могут разделиться, высадившись отдельно, пока остальные остаются внутри. Также они могут разделиться, высадившись одновременно, при условии, что они завершат своё движение более чем в 2" друг от друга.

## Транспорты и наступления

Если на транспортную технику наступают, и она была разбита, взорвана или претерпела крушение, любые ранения, нанесённые её пассажирам, не учитываются при определении результатов боя, а выжившие пассажиры не связываются боем с боевыми единицами, нападавшими на технику.

## Приданные транспорты

Иногда в статье боевой единицы представлена опция транспорта, позволяющая взять технику вместе с боевой единицей. Такие приданные транспорты не занимают отдельных ячеек в схеме организации войска, но в отношении всех остальных правил считаются выполняющими ту же самую роль, что и боевая единица, для которой её купили.

Другие машины тоже могут иметь транспортную вместимость, но они выбираются отдельно по обычным

Купить печатную версию можно в [vk.com/wall-90771628\\_9916](https://vk.com/wall-90771628_9916)

правилам, имеют свою роль и занимают собственную ячейку в схеме организации войска.

Единственное ограничение для приданного транспорта заключается в том, что при расстановке боевая единица, вместе с которой его выбрали (плюс присоединившийся к ней независимый персонаж), должна быть погружена в этот транспорт. После начала игры эта боевая единица может высадиться по обычным правилам, а транспортная техника может перевозить любую дружественную боевую единицу пехоты при условии соблюдения транспортной вместимости и других специальных исключений, описанных в статье техники.

## Воздействие повреждений техники на пассажиров

Получение транспортом повреждений оказывает воздействие и на его пассажиров (даже если они высаживаются), как описано ниже:

**Экипаж оглушён, контужен, оружие уничтожено, техника обездвижена** – в конце фазы, в которой техника получила один или более таких результатов повреждений, пассажиры должны пройти тест на лидерство. Если тест успешно пройден, с боевой единицей ничего не случается. Если провален, боевая единица может стрелять только навскидку в своей следующей фазе стрельбы, но больше ничего с ней не случается.

**Разбита (вся техника, кроме ускоряющихся летательных аппаратов)** – пассажиры должны немедленно высадиться в обычном порядке (см. с.), однако они должны закончить своё движение целиком в пределах не полной, а половины своей характеристики движения от техники. Если даже при экстренной высадке некоторые модели неспособны высадиться, тогда любые модели, что не могут высадиться, удаляются как потери. Это не препятствует высадке остальной части боевой единицы. Затем боевая единица должна пройти тест на подавление. После этого техника превращается в обломки.

**Взорвана** – боевая единица получает число попаданий с силой 8 и AP-, равное количеству погруженных моделей. Ранения распределяются игроком, контролирующим погружённую боевую единицу. Выжившие пассажиры расставляются в боевом построении там, где раньше находилась техника. Любые модели, которые нельзя разместить, удаляются как потери. Боевая единица затем проходит тест на подавление.

**Разбита (ускоряющиеся летательные аппараты) и крушение** – боевая единица получает число попаданий с силой 10 и AP2, равное количеству погруженных моделей. Ранения распределяются игроком, контролирующим погружённую боевую единицу. Выжившие пассажиры расставляются в боевом построении там, где раньше находился летательный аппарат. Любые модели, которые нельзя разместить, удаляются как потери. Боевая единица затем проходит тест на подавление.

Если транспорт уничтожается стрелковой атакой, то любая боевая единица, что совершала стрелковую атаку по транспорту, может, если ей дозволено, напасть на высадившихся пассажиров.

## Медленная техника

Медленная техника больше похожа на движущиеся крепости, чем на боевые машины – она нетороплива, но крайне прочна.

Если вы совершаете бросок по таблице повреждений техники во время отыгрыша попаданий по медленной технике, бросайте дополнительный D6 и отбрасывайте один кубик с наибольшим выпавшим числом перед определением результата броска. В дополнение, при движении медленной техники (кроме поворота на месте) она всегда считается двигающейся с крейсерской скоростью вне зависимости от того, сколько дюймов прошла.

## Быстрая техника

Быстрая техника зачастую хрупка, но способна двигаться с большой скоростью. Чтобы увернуться от вражеского огня, она выжимает всё из своих мощных двигателей. Зачастую такая техника используется в составе передовых сил или в качестве разведывательных машин.

При движении быстрой техники (кроме поворота на месте) она всегда считается двигающейся с боевой скоростью вне зависимости от того, сколько дюймов прошла, за исключением движения с максимальной скоростью.

В дополнение, при движении быстрой техники она может двигаться с максимальной скоростью:

**Максимальная скорость** – техника, двигающаяся с максимальной скоростью, может передвинуться на расстояние вплоть до своей удвоенной характеристики движения, но в конце движения должна бросить один D6. При результате 1 техника получает скользящее попадание и все эффекты результата «Экипаж контужен» из таблицы повреждений техники. Техника, двигающаяся с максимальной скоростью, может стрелять только навскидку.

## Скиммеры

Некоторые самые продвинутые машины оснащены антигравитационными приводами, позволяющими им быстро скользить над ландшафтом и другими войсками, и поэтому они идеально подходят для неожиданных фланговых атак.

В отличие от большинства других машин скиммеры имеют под корпусом полётные подставки. Однако расстояние все равно измеряется от и до корпуса скиммера, за исключением оружия техники, расстояние для которых тоже отмеряется как обычно. По большому счёту, подставка скиммера не учитывается, за исключением случаев, когда на скиммер напали или протаранили – в этих случаях модели могут придвинуться в контакт с корпусом техники, её подставкой или с тем и другим.

Скиммеры могут передвигаться над дружественными и вражескими моделями, но не могут завершать своё движение над ними. Скиммеры способны перемещаться над любым ландшафтом, не учитывая какие-либо штрафы от труднопроходимого ландшафта и за тесты на опасный ландшафт. Однако если движущийся скиммер начинает или заканчивает своё движение на труднопроходимом или опасном ландшафте, он должен пройти тест на опасный ландшафт. Скиммер может даже завершить своё движение над непроходимым ландшафтом, если возможно поместить модель на его вершину. Но в этом случае скиммер должен пройти тест на опасный ландшафт. Если скиммер вынужден завершить своё движение над дружественными или вражескими моделями, передвиньте скиммер на минимальное расстояние так, чтобы ни одна модель не находилась под ним.

Если скиммер обездвижен или разбит, при возможности его подставка удаляется. Если такой возможности нет (подставка приклеена, к примеру), оставьте подставку на месте. Учтите, что в остальных случаях не допускается удалять полётную подставку, так как скиммеры не могут приземлиться в боевых условиях.

## Сверхтяжёлая техника

Начиная от неповоротливых танков «Разящий клинок» Имперской Армии и заканчивая разрушительным «Фальшионом» Легионес Астартес, все военные машины, попадающие в эту категорию, представляют собой громадные бронированные конструкции, обладающие такой огневой мощью, что её хватит на уничтожение целой армии.

### Движение

Труднопроходимый и опасный ландшафт никак не действует на сверхтяжёлую технику, но она всё ещё не может пройти через или завершить движение на непроходимом ландшафте.

### Стрельба

Когда сверхтяжёлая техника проводит стрелковую атаку, она всегда считается за не двигавшуюся в фазе движения (даже если на самом деле перемещалась) и при желании может вести огонь из каждого своего орудия по разным целям (при условии, что эти цели находятся на линии видимости и в секторе обстрела соответствующего оружия).

### Сверхтяжёлая техника и реакции

Надменный экипаж этих могучих машин не заботит возня простых пехотинцев и меньшей техники. Поэтому они могут совершать реакции только в ответ на действия другой сверхтяжёлой техники, неповоротливых летательных аппаратов, рыцарей и титанов, а также моделей с 8 и более ранами.

### Повреждение техники

Всякий раз, когда сверхтяжёлая техника получает результат «Взорвана» по таблице повреждений техники, вместо обычного эффекта, описанного в таблице, она дополнительно теряет D3 пункта корпуса помимо уже снятого пункта брони за пробивающее попадание.

Более того, поскольку сверхтяжёлая техника такая огромная и имеет много членов экипажа, воздействие результатов «Экипаж оглушён», «Экипаж контужен», «Обездвижена» или «Орудие уничтожено» не учитывается. Сверхтяжёлая техника по-прежнему теряет пункты брони при скользящих и пробивающих попаданиях как обычно, но не получает дополнительных эффектов урона по таблице повреждений техники.

В дополнение, сверхтяжёлая техника настолько огромна и прочна, что оружие, прошивающее броню меньших

машин, не действует на неё. По этой причине любая атака, в правилах которой говорится, что модель уничтожается, разбивается, взрывается или каким-то иным способом удаляется из игры, вместо этого наносят сверхтяжёлой технике D3 пункта корпуса урона. Любые атаки или специальные способности, которые навсегда снижают показатели брони целевой техники, не действуют на сверхтяжёлую технику. Учтите, что атаки или способности, которые принимают показатель брони за сниженный, но в действительности не меняют его, действуют как обычно.

### Катастрофические повреждения

Сразу после того, как сверхтяжёлая техника потеряет свой последний пункт брони корпуса, она получает катастрофическое повреждение и взрывается. Вместо обычного порядка действий при результате «Взорвана» из таблицы повреждений техники удалите модель и отыграйте попадание с силой 7+D3 и AP 4 против каждой модели (дружественной или вражеской) в пределах 6+D6", отмеряя расстояние от корпуса техники перед удалением модели как потери. Боевые единицы, получившие одно или несколько попаданий от атаки при катастрофическом повреждении, должны немедленно пройти тест на подавление (от одной атаки при катастрофическом взрыве боевая единица проходит не более одного теста на подавление).

### Сверхтяжёлые транспорты

Если сверхтяжёлая техника имеет транспортную вместимость, тогда она может перевозить любое количество пехотных боевых единиц (плюс любых персонажей, присоединившихся к боевым единицам) при условии, что общее число моделей перевозимых боевых единиц не превышает транспортной вместимости техники. Некоторые сверхтяжёлые транспорты могут перевозить не только пехоту, но и другие типы боевых единиц. В таких случаях в профиле техники будет указано, какие боевые единицы можно погрузить в транспорт.

Каждая боевая единица, которая погружена в сверхтяжёлую технику, получившую катастрофическое повреждение, получает по одному попаданию с силой 10 и AP 3 за каждую свою модель. Ранения распределяются по выбору игрока, контролирующего транспортируемую боевую единицу. Выжившие пассажиры расставляются там, где раньше находилась техника; любые модели, которые нельзя разместить, удаляются как потери. Боевая единица затем проходит тест на подавление.

## Рыцари и титаны

Рыцари и титаны, такие как титаны класса «Полководец» или рыцарь модели «Церастус-Копейщик», являют собой бегемотов с невероятно толстой броней и разрушительным вооружением. Они возвышаются над полем боя, сметая всё, что попадает на пути.

### Дополнительные характеристики

В отличие от другой техники, у рыцарей и титанов есть следующие характеристики: навык ближнего боя (WS), сила (S), инициатива (I) и атаки (A).

### Рыцари, титаны и реакции

Эти гигантские боевые машины не заботит возня простых пехотинцев и меньшей техники. Поэтому они могут совершать реакции только в ответ на действия других рыцарей и титанов, сверхтяжёлой техники, неповоротливых летательных аппаратов, а также моделей с 8 и более ранами.

### Рыцари, титаны и измерения

Если у рыцаря или титана есть подставка, то, как и в случае с пехотой, измеряйте расстояния и дистанции от и до его подставки. Если у рыцаря или титана нет подставки (например, у титана «Гончая»), то, подобно технике, измеряйте расстояния от и до его корпуса (включая ноги и другие конечности).

### Движение рыцарей и титанов

Для передвижения рыцари и титаны используют правила движения пехоты. Они могут переместиться на расстояние, равное своей характеристике движения, но не могут бежать. Как и пехота, в фазе наступления они могут нападать. Рыцари и титаны могут объявлять о нападении вне зависимости от типа любого оружия, использованного боевой единицей для стрелковых атак в фазе стрельбы.

Рыцари и титаны игнорируют все эффекты ландшафта, не замедляются ландшафтом и не проходят тесты на опасный ландшафт – но они не могут пройти сквозь или окончить движение на непроходимом ландшафте. Рыцари и титаны также могут пройти поверх боевых единиц (как дружественных, так и вражеских), состоящих только из моделей с типом «Пехота» или «Кавалерия», но не могут окончить движение в пределах 1" от любой модели.

В отличие от пехоты, у рыцарей и титанов есть стороны брони, что влияет на возможность совершения стрелковых атак и показатель брони при стрельбе по ним.

## Стрельба рыцарей и титанов

Передвигавшийся рыцарь или титан по-прежнему может стрелять из всего своего оружия в последующей фазе стрельбы. Вне зависимости от пройденного расстояния, он всегда считается остававшимся неподвижным при определении того, какое оружие может стрелять. В дополнение, рыцарь или титан может вести огонь из каждого своего орудия по разными целям.

Чтобы отразить необычные возможности этих гигантских машин, у рыцарей и титанов есть два дополнительных типа точек крепления оружия:

**Наручное оружие** – ручное оружие может вести огонь по целям в любом секторе обстрела за исключением корпусного (заднего) сектора. Ручное оружие считается оборонительным оружием (но помните о дополнительных ограничениях реакций рыцарей и титанов).

**Панцирное оружие** – панцирное оружие может вести огонь по целям в любом секторе обстрела без ограничений. Однако оно не может выбрать целью боевую единицу в пределах 12" от стреляющей модели.

### Повреждение рыцарей и титанов

Всякий раз, когда рыцарь или титан получает результат «Взорвана» по таблице повреждений техники, вместо обычного эффекта, описанного в таблице, она дополнительно теряет D3 пункта корпуса помимо уже снятого пункта брони за пробивающее попадание.

Более того, поскольку рыцари и титаны столь огромны и имеют много членов экипажа, воздействие результатов «Экипаж оглушён», «Экипаж контужен», «Обездвижена» или «Орудие уничтожено» не учитывается. Рыцари и титаны по-прежнему теряют пункты брони при скользящих и пробивающих попаданиях как обычно, но не получают дополнительных эффектов урона по таблице повреждений техники.

В дополнение, рыцари и титаны настолько огромны и прочны, что оружие, прошивающее броню меньших машин, не действует на них. По этой причине любая атака, в правилах которой говорится, что модель уничтожается, разбивается, взрывается или каким-то иным способом удаляется из игры, вместо этого наносят рыцарю или титану D3 пункта корпуса урона. Любые атаки или специальные способности, которые навсегда снижают показатели брони целевой техники, не действуют на рыцарей или титанов. Учтите, что атаки или способности, которые принимают показатель брони за сниженный, но в действительности не меняют его, действуют как обычно.



## Катастрофические повреждения

Сразу после того, как рыцарь или титан потеряет свой последний пункт брони корпуса, он получает катастрофическое повреждение и взрывается. Вместо обычного порядка действий при результате «Взорвана» из таблицы повреждений техники удалите модель и отыграйте попадание с силой 7+D3 и AP 4 против каждой модели (дружественной или вражеской) в пределах 6+D6", отмеряя расстояние от корпуса техники перед удалением модели как потери. Боевые единицы, получившие одно или несколько попаданий от атаки при катастрофическом повреждении, должны немедленно пройти тест на подавление (от одной атаки при катастрофическом взрыве боевая единица проходит не более одного теста на подавление).

## Нападение рыцарей и титанов

Нападения рыцарей и титанов, а также нападения на рыцарей и титанов производятся так же, как и таковые у моделей пехоты. Это означает, что рыцари и титаны совершают манёвры нападения. При этом, однако, они не могут быть связаны боем. Не в фазе наступления техника и другие боевые единицы в контакте с ними могут свободно перемещаться или объявлять о нападении, а также выбирать рыцарей и титанов целью стрелковой атаки. Схожим образом рыцари и титаны не могут быть связаны боем, и в фазе движения могут просто уйти от моделей в базовом контакте с ними, свободно стрелять в фазе стрельбы и объявлять о нападении без учёта моделей в базовом контакте (если только те не ограничивают линию видимости).

В ближнем бою рыцари и титаны дерутся как модели пехоты. Однако при попаданиях по ним нужно совершать броски на пробитие брони и урон как по технике. Модель, совершившая попадание по рыцарю или титану в ближнем бою, всегда совершает бросок на пробитие брони против его передней брони.

Если рыцарь или титан оснащён двумя или более единицами оружия ближнего боя, он получает +1 бонусную атаку за каждое дополнительное оружие после первого. В отличие от других моделей, они не ограничены одной бонусной атакой, и рыцарь или титан с 3 единицами оружия ближнего боя получит 2 бонусные атаки.

В дополнение, вовлечённые в бой рыцари и титаны могут совершить атаку специального типа, называемую топтательной атакой. Топтательные атаки проводятся в дополнение к обычным атакам модели. Топтательные атаки отыгрываются в подфазе схватки на 1 этапе инициативы. Рыцарь или титан совершает количество топтательных атак, равное сумме результата броска D3 и немодифицированной характеристике атак модели. Все топтательные атаки проводятся с немодифицированным WS техники и отыгрываются с немодифицированной силой модели и AP 2. Нельзя совершать топтательные атаки против других рыцарей и титанов, летательных аппаратов, сверхтяжёлой техники и моделей с 8 и более ранами.

Рыцари и титаны не могут совершать преследование, манёвры ввязывания в бой или объединение. Боевая единица, вынужденная отступить от рыцаря или титана, автоматически делает это успешно без совершения бросков.

## Таран рыцаря или титана

Рыцари и титаны не могут совершать таранные атаки. Если рыцарь или титан протаранен техникой (см. с.), столкновение отыгрывается как обычно для техники, за исключением того, что вне зависимости от показателей брони техники попадания по таранящей технике всегда имеют силу 10 и наносят D3 пунктов корпуса урона. Если рыцарь или титан выживает, то в последующей фазе наступления он может атаковать технику без необходимости совершения нападения. Стоит отметить, что рыцари и титаны, будучи техникой, не могут совершать реакцию «Смерть или слава».

## Летательные аппараты

Воздушное пространство над полем сражения кишит активностью. Истребители и бомбардировщики носятся в небесах, устраивая между собой дуэли и обеспечивая огневой поддержкой войска на поверхности.

### Воздушная поддержка

Летательные аппараты должны начинать игру в резерве (см. с.). Специальные правила, что позволяют игроку-владельцу выдвинуть одну или более своих боевых единиц из резерва после расстановки, но до начала игры, нельзя использовать для выдвижения из резервов летательного аппарата, если только в них прямо не прописано, что летательные аппараты могут начинать игру расставленными на поле боя.

### Летательные аппараты и измерение расстояний

Летательные аппараты имеют полётные подставки, которые держат их над полем боя. Однако расстояние по-прежнему отмеряется от и до корпуса летательного аппарата, за исключением орудий техники, расстояние для которых отмеряется как обычно. По большому счёту, подставка летательного аппарата не учитывается за исключением случаев когда:

- Летательный аппарат находится в ближнем бою – в этом случае модели могут придвинуться для контакта с корпусом техники, её подставкой или с тем и другим.
- Модели погружаются или высаживаются из летательного аппарата – в этом случае полётная подставка используется в качестве места входа.

### Летательные аппараты и другие модели

Модели, которые физически умецаются под моделью летательного аппарата, могут двигаться под ней. Также летательный аппарат может завершить своё движение над подобными моделями. Однако при этом вражеские модели все равно должны находиться на расстоянии 1" от подставки летательного аппарата, и летательному аппарату нельзя завершать своё движение так, что его подставка находилась бы в пределах 1" от других вражеских моделей.

### Летательные аппараты и реакции

У пилотов самолётов, рысующих над полями боя Ереси Хоруса, нет времени на игры со своей добычей. Поэтому летательные аппараты могут совершать только реакцию «Уклонение» и не могут реагировать на другие боевые единицы любым другим образом. Передвижение ускорившихся летательных аппаратов не может вызвать реакции, но стрелковые атаки ускорившихся летательных аппаратов могут вызвать реакции как обычно.

### Ускорение

Обычно летательные аппараты могут совершить только особый тип передвижения, называемый ускорением. Дополнительно некоторые из них могут парить – см. с. При ускорении летательные аппараты движутся с экстремальной скоростью, что значительно усложняет попадание по ним, но ограничивает манёвренность.

Если летательный аппарат ускоряется, то он может переместиться на расстояние до своей удвоенной характеристики движения. Однако в своей фазе

Купить печатную версию можно в vk.com/wall-90771628\_9916

движения ускоряющийся летательный аппарат никогда не может добровольно переместиться на расстояние меньше своей характеристики движения. Если в своей фазе движения ускоряющийся летательный аппарат вынужден передвинуться менее чем на свою характеристику движения, он автоматический разбивается.

Ради отображения ограниченной манёвренности ускоряющийся летательный аппарат до начала своего движения может совершить всего один поворот на месте максимум на 90°. После этого он должен двигаться вперёд по прямой линии. В том ходе, в котором летательный аппарат выходит на поле боя из резерва, его можно повернуть в любом направлении, в котором вы захотите, при условии, что в результате движения он не уйдёт за край стола.

Ускоряющийся летательный аппарат может перемещаться над загораживающими боевыми единицами и непроходимым ландшафтом точно так же, как и скиммеры (см. с.). Вдобавок выполняющий ускоряющийся летательный аппарат не обязан проходить тесты на опасный ландшафт, даже если он начинает движение или останавливается над труднопроходимым, опасным или непроходимым ландшафтом. В заключение, если не сказано обратное, то модели не могут погружаться или добровольно высаживаться из ускоряющегося летательного аппарата.

### Ускорение и таран

Ускоряющиеся летательные аппараты не могут совершать таран и быть протаранены. Если техника оканчивает таран под летательным аппаратом, передвиньте её так, чтобы она находилась далее 1" от подставки летательного аппарата.

### Ускорение и стрельба

Ускоряющийся летательный аппарат может стрелять максимум из четырёх своих орудий, используя целый показатель навыка стрельбы вне зависимости от пройденного в этом ходе расстояния. В начале каждой фазы стрельбы ускоряющиеся летательные аппараты могут выбрать, будут ли они использовать правило «Противовоздушное». Если они используют это правило, то всё оружие, из которого они стреляют в этой фазе, считается имеющим правило «Противовоздушное».

Стрелковые атаки, чьей целью является ускоряющийся летательный аппарат, могут быть отыграны только как стрельба навскидку (если только у оружия или модели нет специального правила «Противовоздушное», см. с.). Шаблонное и взрывное оружие, а также другие атаки, не требующие бросков на попадание, не могут попасть по ускоряющимся летательным аппаратам.

### Нападение на ускоряющиеся летательные аппараты

На ускоряющиеся летательные аппараты нельзя напасть.

### Ремонт ускоряющихся летательных аппаратов

Некоторые модели наделены способностью чинить пункты корпуса и результаты «Обездвижена» или «Орудие уничтожено» техники. Такие модели могут использовать подобные способности на ускоряющемся летательном аппарате, если только этот летательный аппарат является транспортом, а модель, пытающаяся починить его, погружена внутрь.

## Покидание боевого воздушного пространства

Весьма вероятно, что летательный аппарат, совершающий движение с ускорением, покинет стол либо преднамеренно, либо по случайности. Если это случается, говорят, что летательный аппарат покинул боевое воздушное пространство. После этого он попадает в резервы (см. с.). Покинувший боевое воздушное пространство летательный аппарат должен ускоряться при возвращении из действующих резервов, даже если относится к подклассу «Парящий».

Летательный аппарат не может покидать боевое воздушное пространство в том же ходе, в котором вошёл в игру из резерва – игрок-владелец должен поставить свою модель так, чтобы она не покинула стол в этом же ходе.

## Летательный аппарат и результат «Обездвижена»

Если ускоряющийся летательный аппарат получает результат «Обездвижена», бросьте D6: на 1 или 2 он немедленно претерпевает крушение (см. с.). На 3+ вместо результата «Обездвижена» действует результат «Экипаж контужен».

## Подкласс «Парящий»

Летательный аппарат с подклассом «Парящий», может предпочесть парить вместо ускорения. Парение замедляет летательный аппарат, но делает значительно подвижнее и, если это транспорт, позволяет посадку и высадку пассажиров.

В каждой фазе движения летательный аппарат с подклассом «Парящий» должен перед началом движения и высадкой любых погружённых моделей объявлять, будет ли он ускоряться или парить. Это означает, что, если летательный аппарат прибывает из резерва, вы должны объявить, какой режим передвижения он использует перед помещением его на стол. Если летательный аппарат состоит в эскадроне, то вся техника в эскадроне должна выбрать одинаковый режим передвижения. Летательный аппарат в режиме парения не может переключиться на режим ускорения, если он обездвижен.

Если летательный аппарат парит, то он действует точно так же, как скиммер (см. с.).

## Подкласс «Неповоротливый»

Летательные аппараты с подклассом «Неповоротливый» значительно больше и тяжелее обычных самолётов. Они способны выдержать значительный урон, но медленнее и менее манёвренны.

На неповоротливые летательные аппараты действуют следующие правила и исключения:

Всякий раз, когда неповоротливый летательный аппарат получает результат «Взорвана» по таблице повреждений техники, вместо обычного эффекта, описанного в таблице, она дополнительно теряет D3 пункта корпуса

помимо уже снятого пункта брони за пробивающее попадание.

Более того, поскольку неповоротливые летательные аппараты столь огромны и имеют много членов экипажа, воздействие результатов «Экипаж оглушён», «Экипаж контужен», «Обездвижена» или «Орудие уничтожено» не учитывается. Неповоротливые летательные аппараты по-прежнему теряют пункты брони при скользящих и пробивающих попаданиях как обычно, но не получают дополнительных эффектов урона по таблице повреждений техники.

В дополнение, неповоротливый летательный аппарат настолько огромны и прочны, что оружие, прошивающее броню меньших машин, не действует на них. По этой причине любая атака, в правилах которой говорится, что модель уничтожается, разбивается, взрывается или каким-то иным способом удаляется из игры, вместо этого наносят неповоротливому летательному аппарату D3 пункта корпуса урона. Любые атаки или специальные способности, которые навсегда снижают показатели брони целевой техники, не действуют на неповоротливые летательные аппараты. Учтите, что атаки или способности, которые принимают показатель брони за сниженный, но в действительности не меняют его, действуют как обычно.

## Неповоротливые летательные аппараты и катастрофические повреждения

Сразу после того, как неповоротливый летательный аппарат потеряет свой последний пункт брони корпуса, он получает катастрофическое повреждение и взрывается. Вместо обычного порядка действий при результате «Взорвана» из таблицы повреждений техники удалите модель и отыграйте попадание с силой 10 и AP 3 против каждой модели (дружественной или вражеской) в пределах 6+D6", отмеряя расстояние от корпуса техники перед удалением модели как потери.

## Неповоротливые летательные аппараты и подтип «Транспорт»

Если неповоротливый летательный аппарат имеет транспортную вместимость, тогда он может перевозить любое количество пехотных боевых единиц (плюс любых персонажей, присоединившихся к боевым единицам) при условии, что общее число моделей перевозимых боевых единиц не превышает транспортной вместимости техники. Некоторые неповоротливые летательные аппараты могут перевозить не только пехоту, но и другие типы боевых единиц. В таких случаях в профиле техники будет указано, какие боевые единицы можно погрузить в транспорт.

Каждая боевая единица, которая погружена в сверхтяжёлую технику, получившую катастрофическое повреждение, получает по одному попаданию с силой 10 и AP 3 за каждую свою модель. Ранения распределяются по выбору игрока, контролирующего транспортируемую боевую единицу. Выжившие пассажиры расставляются там, где раньше находилась техника; любые модели, которые нельзя разместить, удаляются как потери. Боевая единица затем проходит тест на подавление.

# ЛАНДШАФТ ПОЛЯ БОЯ

Поля боя эпохи Ереси Хоруса широко разнятся от разрушенных городов, вновь завоёванных в ходе Великого Крестового похода, и до адских пустошей на крайне суровых мирах, укрепляемых слугами Императора. Последователи Магистра войны и Императора сражались с врагами везде, где только могли, на всех вообразимых видах ландшафта: от палящих пустынь и огненных рек до холодных ледяных равнин под безвоздушными небесами на забытых мирах. В этом разделе содержатся правила для отображения ландшафта поля боя.

## Типы ландшафта

В правилах Horus Heresy – Age of Darkness представлены несколько основных типов ландшафта: открытый ландшафт, элементы ландшафта и открытый ландшафт.

### Открытый ландшафт

Термин «Открытый ландшафт» охватывает поверхность от пыльных равнин до хомистой местности. Про модели, находящиеся на открытом ландшафте, часто говорят «на открытом пространстве». У открытого ландшафта нет дополнительных правил, и, если только не указано иного, специальные правила и способности, влияющие на ландшафт, не влияют на открытый ландшафт.

### Элементы ландшафта

Отдельные предметы ландшафта, такие как баррикады, статуи и здания, являются примерами элементов ландшафта. Благодаря своей толщине и устройству они служат укрытием для пехоты на поле боя.

Если при проведении линии видимости до модели, являющейся целью стрелковой атаки, она хотя бы на 25% скрыта элементом ландшафта, то она получает спас-бросок за укрытие (см. с.). Большинство элементов ландшафта по умолчанию называются развалинами поля боя, и, если не сказано обратное, скрытая за обломками поля боя модель имеет спас-бросок за укрытие на 6+. Если элемент ландшафта установлен на подставке, то его подставка считается труднопроходимым ландшафтом.

В дополнение, у некоторых развалин поля боя есть дополнительные правила, описанные либо далее, либо в их профиле ландшафта. Несколько примеров дополнительных типов элементов ландшафта приведены ниже:

#### Баррикады, стены и оборонительные линии

Модель в укрытии за баррикадой или стеной получает спас-бросок за укрытие на 5+. Относительно манёвров нападения модели, находящиеся одновременно в базовом контакте с баррикадой и в пределах 2" друг от друга, считаются находящимися в базовом контакте. Несмотря на то, что модели по обеим сторонам от стены не находятся в базовом контакте по-настоящему, в подфазе схватки они могут сражаться как обычно. Боевые единицы, нападающие на противника за баррикадой или стеной, считаются нападающими через труднопроходимый ландшафт.

#### Здания

Правила для зданий очень обширны, и им отведён отдельный раздел (см. с.).

#### Величественная скульптура

В начале игры отметьте все элементы ландшафта, относящиеся к величественным скульптурам, как

относящиеся к лоялистам или предателям. Модели, чья верность совпадает с верностью этого элемента ландшафта и находящиеся в пределах 2" от величественной скульптуры, получают специальное правило «Бесстрашие». Модели с любой верностью, находящиеся в укрытии за величественной скульптурой, получают спас-бросок за укрытие на 4+.

### Площадной ландшафт

Участки с тесно расположенными препятствиями, такими как густые джунгли, запутанные руины, каменистые края кратеров или воронки от снарядов, считаются площадным ландшафтом. Все участки площадного ландшафта на поле боя должны чётко обозначать укрываемую ими зону посредством подставки, на которой располагаются модели ландшафта, или же границей, проведённой по чёткой и ясной договорённости между всеми игроками.

Любая модель в пределах границ зоны площадного ландшафта, получает спас-бросок за укрытие (см. с.). По умолчанию большая часть площадного ландшафта даёт спас-бросок за укрытие на 6+. В противном случае об этом будет сказано в правилах определённого типа ландшафта здесь или в других публикациях Age of Darkness. Кроме того, если не сказано обратное, то все зоны площадного ландшафта считаются труднопроходимым ландшафтом.

В дополнение, у некоторого площадного ландшафта есть дополнительные правила, описанные либо далее, либо в их профиле ландшафта. Несколько примеров дополнительных типов площадного ландшафта приведены ниже:

#### Руины

Площадной ландшафт, обозначенный как руины, даёт спас-бросок за укрытие на 5+ моделям в пределах своих границ, включая модели на верхних этажах руин, находящиеся в пределах площадного ландшафта. Руины всегда считаются труднопроходимым ландшафтом.

#### Кратеры

Площадной ландшафт, обозначенный как кратеры, даёт спас-бросок за укрытие на 6+ моделям в пределах своих границ. Если боевая единица, находящаяся в пределах кратера, подавлена, то вместо этого все подавленные модели в пределах его границ получают спас-бросок за укрытие на 4+. Кратеры всегда считаются труднопроходимым ландшафтом.

#### Джунгли и леса

Площадной ландшафт, обозначенный как джунгли и леса, даёт спас-бросок за укрытие на 6+ моделям в пределах своих границ и всегда считается труднопроходимым ландшафтом.

## Сети фортификаций

Некоторые элементы ландшафта состоят из нескольких различных фортификаций, взятых в один слот в схеме организации войска. В таких случаях в профиле будут приведены компоненты, которые можно взять, стоимость в очках каждого элемента и другие применяемые опции и ограничения. Составные фортификации используют все обычные правила своего типа (для уточнения деталей и специальных правил сверяйтесь с профилем каждого отдельного здания) и обычные правила фортификаций со следующими исключениями:

При расстановке фортификаций на поле боя те фортификации, что взяты в составе сети фортификации, могут быть размещены в контакте друг с другом. Более того, если у одной фортификации в сети укреплений есть инструкция, гласящая что *«каждая часть должна быть установлена в контакте хотя бы с одной другой частью»*, то эта инструкция выполняется в том случае, если эта часть соприкасается с любой другой частью укрепления или зданием из этой же сети фортификаций.

## Труднопроходимый ландшафт

Труднопроходимый ландшафт замедляет модели, желающие пройти через него. Он включает в себя участки с валунами или деревьями, руины, скалистые породы, болотистую местность, низкие стены, колючую проволоку, баррикады, крутые холмы, ручьи и другие мелкие водоёмы, а также элементы ландшафта и площадной ландшафт, обозначенный как труднопроходимый ландшафт. Зона труднопроходимого ландшафта не даёт спас-броска за укрытие, если только не является элементом ландшафта или не находится внутри площадного ландшафта.

## Вход на труднопроходимый ландшафт

Если боевая единица начинает своё движение за пределами труднопроходимого ландшафта, но её характеристики движения достаточно для того, чтобы войти на труднопроходимый ландшафт в этой фазе движения, игрок должен объявить о том, что хочет, чтобы его боевая единица при своём передвижении попробовала зайти на него. Если он решает не делать этого, то его боевая единица движется как обычно, но не может зайти на труднопроходимый ландшафт. Если он решает, чтобы боевая единица вошла на труднопроходимый ландшафт, тогда на время этой фазы движения боевая единица получает модификатор -2 к движению.

Этот модификатор применяется к характеристике движения боевой единицы до начала движения, и продолжает действовать до тех пор, пока боевая единица остаётся на труднопроходимом ландшафте или же до конца текущей фазы движения, если во время своего движения она покинула труднопроходимый ландшафт. Если из-за применения модификатора боевая единица больше не может достичь зоны труднопроходимого ландшафта, он по-прежнему действует даже если контролирующий игрок решает изменить направление движения боевой единицы и больше не пытается войти в труднопроходимый ландшафт.

## Движение по труднопроходимому ландшафту

Если какие-либо из моделей боевой единицы начинают своё движение на труднопроходимом ландшафте, они попадают под влияние ландшафта и уменьшают своё движение на -2" на эту фазу движения.

## Нападение через труднопроходимый ландшафт

Модели замедляются при нападении через труднопроходимый ландшафт. Если при нападении одной или более моделям приходится проходить через труднопроходимый ландшафт, чтобы достичь противника кратчайшим возможным путём, то боевая единица получает модификатор -2 к дальности нападения. Этот модификатор действует совместно с другими модификаторами, влияющими на дальность нападения боевой единицы. Если хотя бы одна модель нападающей боевой единицы движется через труднопроходимый ландшафт во время манёвра нападения, все модели боевой единицы должны атаковать на 1 этапе инициативы, независимо от других модификаторов инициативы, даже если нападающая боевая единица не замедляется на труднопроходимом ландшафте. Помните, что даже при нападении через ландшафт нападающие модели должны вовлечь в бой как можно больше противников в выбранной в качестве цели боевой единице.

## Опасный ландшафт

Опасный ландшафт представляет реальную угрозу сражающимся в нём и рядом с ним: это могут быть руины, заваленные неразорвавшимися снарядами, кипящие реки или жадущие плоти инопланетные растения. Опасный ландшафт следует всем правилам труднопроходимого ландшафта. В дополнение каждая модель должна пройти тест на опасный ландшафт, как только она входит, покидает или движется по опасному ландшафту.

## Тесты на опасный ландшафт

Чтобы пройти тест на опасный ландшафт, бросьте D6. При выпадении 1 эта модель получает ранение. Против этого ранения нельзя использовать спас-бросок за броню, спас-бросок за укрытие или бросок на избежание урона, но можно использовать непробиваемый спас-бросок.

Пройдя один раз тест на преодоление опасного ландшафта для отдельной модели ландшафта, модели не нужно снова проходить тест для этого ландшафта в той же фазе. Однако если модель заходит в другую область опасного ландшафта, она должна проходить тест как обычно.

## Непроходимый ландшафт

Иные виды ландшафта столь суровы и опасны, что через них вовсе нельзя пройти. Если только в специальных правилах не указано иного, модели не могут входить, пересекать или двигаться в или через непроходимый ландшафт – они должны его обходить. Исключение, как правило, составляют боевые единицы с прыжковыми ранцами или с типами «Скиммер» или «Летательный аппарат» (см. с. и с. соответственно), которые могут пройти сквозь непроходимый ландшафт, но не могут закончить движение на нём.

## Фортификации

В отличие от простых деталей ландшафта, фортификации – это здания или другие детали ландшафта, контролируемые одним из игроков в начале игры, взятые в составе его армии и способные атаковать и быть атакованными вражескими боевыми единицами. Во многих отношениях эти детали ландшафта действуют как другие боевые единицы в армии игрока. Основным отличием является то, что они могут быть захвачены врагом, и даже могут переходить из рук в руки несколько раз за сражение.

Чтобы отслеживать, какая сторона контролирует здание, мы используем понятие «Захваченное здание».

В начале игры все фортификации, взятые как часть армии игрока, захвачены их владельцем, тогда как все остальные здания не захвачены.

Захваченное здание принадлежит стороне контролирующего игрока, и, даже будучи незанятым, остаётся таковым до тех пор, пока не будет уничтожено или не будет захвачено вражеской боевой единицей.

Если боевая единица погружается в незанятое здание, оно немедленно захватывает это здание, и теперь оно принадлежит стороне этой боевой единицы до тех пор, пока не будет уничтожено, или пока вражеская боевая единица не займёт его, тем самым захватив его обратно. Фортификации, не являющиеся зданиями, также могут быть захвачены – в таком случае модель захватывает фортификацию, если находится в базовом контакте с ней. Если в контакте с фортификацией, не являющейся зданием, находятся модели нескольких сторон, то оно не захвачено ни одной из них.

Если боевая единица передвигается на парапет стены незанятого, незахваченного здания, она немедленно захватывает его, и оно начинает принадлежать стороне этой боевой единицы до тех пор, пока не будет уничтожено, или пока вражеская боевая единица не займёт его, тем самым захватив его.

Фортификации, взятые как часть схемы организации войска, должны быть расставлены на поле боя по тем же правилам, что и другие боевые единицы, но ни при каких условиях не могут быть помещены в резерв или использовать специальные правила «Глубокий удар», «Разведчик» или «Фланговый обход».

## Захваченные здания

Захваченное здание во всех отношениях считается боевой единицей армии, захватившей его. Оно может стрелять из любого оружия в своём профиле, если в него погружена хотя бы одна дружественная боевая единица или если это позволяет другое специальное правило. В дополнение, вражеские боевые единицы могут стрелять и нападать на здание с этим специальным правилом, даже если оно не занято.

Фортификации, не являющиеся зданиями, также могут быть атакованы, если у них есть показатель брони или характеристика стойкости. Однако фортификации без значения брони или показателя стойкости не могут стать целью нападения или стрелковой атаки.

## Незахваченные здания

Незахваченное здание следует всем правилам детали ландшафта его типа, и поэтому не может стрелять из любых орудий и стать целью атак любого игрока.

## Здания

Кровавые битвы 31-го тысячелетия часто охватывают города, линии обороны, армейские казармы, шахтёрские колонии, космопорты и бесчисленное множество других видов построек.

Все типы зданий используют часть правил транспортной техники. Главное отличие между зданиями и настоящей техникой заключается в том, что здания не могут двигаться, их может контролировать любая из сторон и внутрь могут войти боевые единицы любой из сторон.

### Показатели брони зданий

Все здания имеют показатель брони, приведённый в их профиле. Если указан только один показатель брони, тогда он используется против всех атак, без разницы, с какой стороны их наносят.

### Размеры здания и пункты брони

Как и транспортная техника, здания тоже имеют транспортную вместимость и пункты корпуса. Количество пунктов корпуса и транспортная вместимость здания или фортификации указана в их профиле. Для определения транспортной вместимости и количества пунктов корпуса зданий, не взятых как часть армии, можно использовать следующую таблицу:

Размер	Пункты корпуса	Транспортная вместимость
Маленькое	4	6
Среднее	6	12
Большое	8	20

### Вход и выход из зданий

Модели могут входить или выходить из зданий через дверные проёмы или другие проходы, указанные в профиле здания как места входа. Вход в строение и выход из него проводятся так же, как погрузка и высадка из техники, включая аварийную высадку (см. с.). Пехота с прыжковыми или реактивными ранцами может входить в фортификации, являющиеся зданиями.

Действуют все обычные правила, поэтому только одна боевая единица пехоты плюс любые независимые персонажи, присоединённые к ней, могут занимать здание одновременно. Модели, вошедшие в здание, удаляются с поля боя точно так же, как и модели, погрузившиеся в транспортную технику.

## Отбросить противника

Здания построены так, чтобы их защитники без труда могли выйти и напасть на вражеские осадные команды, прежде чем те успеют пробить стены. Модели, выходящие через места входа здания, могут нападать в том же ходе, в котором покинули его, даже если в этом ходе здание было уничтожено.

### Стрельба из здания

Оружием, перечисленным в профиле фортификации или здания, можно атаковать так же, как и другим дистанционным оружием. Сторона, захватившая здание или фортификацию, может атаковать любым оружием, перечисленным в его или её профиле до тех пор, пока хотя бы одна дружественная боевая единица погружена в здание или, если у него нет транспортной вместимости, находится в базовом контакте с ним. Оружие на зданиях использует те же сектора обстрела и точки крепления, что и оружие на технике. В дополнение к ним используются точки крепления для зданий со своими правилами, описанными ниже:

#### Места для стрельбы (сектор, X)

Место для стрельбы выделяется тем, что это место крепления без оружия. Вместо этого оно позволяет моделям, погруженным в здание, стрелять из этого здания из оружия, которым они оснащены. В описании места для стрельбы будет указано, по какому сектору обстрела и сколько погруженных моделей могут вести огонь из него. Погруженные модели, стреляющие из места для стрельбы, отмеряют расстояние и линию видимости от отверстий на модели, обозначающих это место для стрельбы, и могут стрелять из любого своего дистанционного оружия по обычным правилам стрельбы. Если не указано иного, из одного места для стрельбы в строении могут стрелять две модели.

#### Огневая точка

Оружие в огневой точке может стрелять в любом секторе, но его можно использовать только если хотя бы одна модель, захватившая фортификацию на данный момент, находится либо в базовом контакте с оружием, либо погружена в здание, на котором оно установлено. При совершении атак этим оружием используется BS этой модели, а не BS фортификации.

### Здания и таблица организации войска

При использовании таблицы организации войска, здания, взятые как часть армии игрока (а не как нейтральные детали ландшафта), классифицируются как фортификации (как указано в их профиле). Некоторые особенно большие фортификации вместо этого классифицируются как властелины войны – они не занимают место фортификаций.



## Массивные и многосоставные фортификации

Массивные фортификации следуют всем правилам зданий, описанным в этом разделе, и уменьшают результаты всех своих бросков по таблице повреждения строений на -1. В профиле фортификации будут указаны её показатели брони.

Некоторые особо большие фортификации или боевые единицы фортификаций состоят из нескольких зданий в базовом контакте друг с другом, формируя комплекс большего размера. В профиле этих многосоставных зданий будет указано, из каких компонентов оно состоит и как они соединяются между собой.

Вы можете переместить боевую единицу из одной части многосоставного здания в прилегающую незанятую часть здания, объявив об этом. На это будет потрачено всё движение боевой единицы, и при этом по-прежнему действуют все правила транспортной вместимости (см. с.). В остальном здания, формирующие многосоставное здание, считаются отдельными моделями.

## Атака на здание

При определении, можно ли выбрать здание целью стрелковой атаки, либо нападать или сражаться с ним в ближнем бою, а также действует ли на него какое-либо специальное правило, считайте здание за технику, если только не указано иное. При атаке на здание делайте броски на попадание и пробитие брони так, как если бы это была техника. В ближнем бою здания получают попадания автоматически. Например, мелта-бомбы можно использовать только для атаки на технику в ближнем бою – соответственно, их можно использовать против зданий в ближнем бою. Аналогично, оружие со специальными правилами, особым образом действующими на технику, можно также применять и при атаке на здания. Учтите, это не значит, что оружие или специальное правило, в описании которых говорится, что их можно использовать только против зданий, можно использовать ещё и против техники.

Если здание получает скользящее или пробивающее попадание, это здание немедленно теряет один пункт корпуса. Чтобы отыграть эффект пробивающего попадания по зданию, сделайте бросок по таблице повреждения зданий (см. с.), а не по таблице повреждения техники. Если количество пунктов корпуса здания снижается до 0, оно немедленно получает результат «полное обрушение».

## Парапеты

Крыши многих строений можно отнести к парапетам. Хотя парапеты возведены поверх другого здания, они сами не считаются зданиями. Парапеты считаются верхними уровнями руин и следуют всем ранее приведённым правилам руин со следующими исключениями:

Парапет считается местом входа в своё здание. Это означает, что боевая единица внутри здания может выйти на парапет и наоборот. Учтите, что в здания с парапетами, но без транспортной вместимости, всё равно входить нельзя, хотя боевые единицы могут использовать их парапеты.

Боевым единицам с прыжковыми или реактивными ранцами, кавалерии и скиммерам не нужно проходить тесты на опасный ландшафт, если они начинают или заканчивают своё движение на парапете.

Если шаблонное или взрывное оружие попадает по боевой единице на парапете, здание данного парапета тоже получает одно попадание.

Если боевая единица перемещается на парапет неуничтоженного и незахваченного здания, она немедленно захватывает это здание. Оно теперь принадлежит стороне этой боевой единицы, до тех пор, пока оно либо не будет уничтожено, либо его не захватит противник.

## Таблица повреждений зданий

### D6 Результат

- 1-3 Здание дрожит:** здание и погружённые в него боевые единицы, а также боевые единицы на его парапетах могут стрелять только навскидку до конца своего следующего хода.
- 4 Сотрясение конструкции:** здание и погружённые в него боевые единицы, а также боевые единицы на его парапетах могут стрелять только навскидку до конца своего следующего хода. Если здание занято, то занимающая его боевая единица дополнительно получает D6 попаданий с силой 6, AP – и специальным правилом «Игнорирует укрытие».
- 5 Орудие уничтожено:** одно из орудий здания (по выбору контролирующего игрока) уничтожается (включая комбиоружие и встроенное оружие). Можно выбрать улучшения здания, являющиеся оружием (например турельное оружие и ракеты). Нельзя выбрать уже использованное оружие с одним выстрелом. Если у здания не осталось орудий, тогда вместо этого действует результат «Катастрофический пролом».
- 6 Катастрофический пролом:** здание и погружённые в него боевые единицы, а также боевые единицы на его парапетах не могут совершать стрелковые атаки до конца своего следующего хода. Боевые единицы не могут погружаться в и выгружаться из здания до конца следующего хода контролирующего игрока. Если здание занято, то занимающая его боевая единица дополнительно получает 2D6 попаданий с силой 6, AP – и специальным правилом «Игнорирует укрытие».
- 7+ Полное обрушение:** здание, всё оружие и все улучшения здания уничтожаются. Каждая боевая единица на парапетах получает 2D6 попаданий с силой 6, AP – и специальным правилом «Игнорирует укрытие». Затем она немедленно должна совершить движение на 6" чтобы покинуть парапет (это движение не замедляется труднопроходимым ландшафтом). Модели, что не могут покинуть парапеты, удаляются как потери. Если здание занято, то занимающая его боевая единица получает 4D6 попаданий с силой 6, AP – и специальным правилом «Игнорирует укрытие», а затем должна немедленно выгрузиться из здания, при необходимости применив экстренную высадку (выжившие не могут выгрузиться на парапеты). Модели, что не могут выгрузиться, удаляются как потери. Не уничтоженные боевые единицы, находившиеся на парапетах или внутри здания, затем должны пройти тест на подавление. После этого здание удаляется и по возможности заменяется зоной руин или кратеров примерно того же размера.

### Оружие с высоким AP

Некоторое оружие бывает настолько разрушительным, что всего лишь при одном его использовании можно причинить большой ущерб. Если оружие с AP2 наносит пробивающее попадание, добавьте модификатор +1 к броску по таблице повреждений зданий. Если оружие с AP1 наносит пробивающее попадание, добавьте модификатор +2 к броску по таблице повреждений зданий.

### Распределение ранений и занимающие боевые единицы

Если в результате попаданий по зданию нужно распределить ранения на занимающую боевую единицу, они распределяются игроком, контролирующим занимающую боевую единицу.

### Условия победы

Если все игроки не договорились об обратном, фортификации не считаются относительно получения победных очков или при определении полного уничтожения одной из сторон.

**Укреплённая стена (опорный пункт).....55 очков**

	М	BS	Броня			НР	Транспортная вместимость
			Лоб	Борт	Зад		
Укреплённая стена	-	-	13	13	13	4	6

**Состав боевой единицы**

- Один опорный пункт

**Оснащение**

- Место для стрельбы (лоб, 4)
- Место для стрельбы (лоб, 4)

**Опции**

- Укреплённая стена может включить до двух дополнительных опорных пунктов за +55 очков/каждый.

**Тип боевой единицы**

- Фортификация (здание)

**Специальные правила**

- Парапеты
- Многосоставная фортификация (только если выбраны дополнительные опорные пункты)

**Парапеты:** у этой фортификации есть парапеты.

**Многосоставная фортификация:** если частями этого выбора фортификации выбраны несколько опорных пунктов, то все опорные пункты должны быть расставлены по правилам многосоставных фортификаций.

**Имперский бункер.....85 очков**

	М	BS	Броня			НР	Транспортная вместимость
			Лоб	Борт	Зад		
Имперский бункер	-	3	14	14	14	4	12

**Состав боевой единицы**

- Один имперский бункер

**Оснащение**

- Место для стрельбы (одно на сектор корпуса, 2)
- Корпусный (передний) тяжёлый болтер
- Корпусный (левый) тяжёлый болтер
- Корпусный (правый) тяжёлый болтер
- Корпусный (задний) тяжёлый болтер

**Опции**

- Имперский бункер может взять одну лазпушку «Икар» в огневой точке на парапете за +25 очков.

**Тип боевой единицы**

- Фортификация (здание)

**Специальные правила**

- Парапеты

**Парапеты:** у этой фортификации есть парапеты.

	Дальность	S	AP	Тип
Тяжёлый болтер	36"	5	4	Тяжёлое 4
Лазпушка «Икар»	48"	9	2	Тяжёлое 1, противовоздушное

# Оборонительная линия.....35 очков

	Броня					HP	Транспортная вместимость
	М	BS	Лоб	Борт	Зад		
Оборонительная линия	-	-	-	-	-	-	-

**Состав боевой единицы**

- Четыре двойных противовзрывных экрана
- Четыре одинарных противовзрывных экрана

**Оснащение**

- Нет

**Опции**

- Оборонительная линия может взять одну батарею «Небесный жнец» в огневой точке за +25 очков.

**Тип боевой единицы**

- Фортификация (баррикада)

**Специальные правила**

- Противовзрывной экран
- Многосоставная фортификация

**Противовзрывной экран:** противовзрывной экран является баррикадой и даёт моделям, скрытым им, спас-бросок за укрытие на 5+. В дополнение, перебрасывайте ранения, нанесённые атаками со специальным правилом «Взрыв» по моделям, получающим спас-бросок за укрытие от противовзрывного экрана.

**Многосоставная фортификация:** все компоненты оборонительной линии должны быть расставлены по правилам многосоставных фортификаций.

	Дальность	S	AP	Тип
Батарея «Небесный жнец»	48"	7	4	Тяжёлое 5, электромагнитное, спаренное

# СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе приводится полный список всех специальных правил, упоминаемых в этой книге и необходимых для игры в *Horus Heresy – Age of Darkness*. В других публикациях могут содержаться дополнительные специальные правила, используемые совместно с листом армии фракции или определёнными боевыми единицами.

Если у существа или оружия есть способность, отменяющая или изменяющая одно из основных правил игры, она представлена в виде специального правила. Специальное правило может улучшать шансы модели нанести урон, давая ей отравленное оружие, или увеличивать её скорость. Возможно и обратное: оно может усилить выживаемость модели, дав ей устойчивость к боли или способность залечивать полученные ранения. Специальные правила позволяют снайперам выцеливать самых важных противников, разведчикам – идти впереди армии, а противовоздушным орудиям – очищать небеса от самолётов.

Если не сказано обратное, модель не может получить преимущества от специального правила более одного раза. Однако эффекты от нескольких разных специальных правил складываются если иное не указано в их правилах.

## Какие мне доступны специальные правила?

Если у конкретной модели или боевой единицы есть специальные правила, то они будут приведены в статье списка армии или в профиле боевой единицы. Также модель или боевая единица может получать дополнительные специальные правила из-за исполняемого оружия, при воздействии на неё психосил, из-за правил миссии и в других обстоятельствах. В таких случаях в правилах, описывающих эту ситуацию, все будет подробно разъяснено.

Здесь приведена большая часть самых распространённых специальных правил, используемых в игре Hogue Heresy – Age of Darkness, но это ни в коей мере не полный список. Многие войска или виды оружия обладают собственными уникальными специальными правилами, изложенными в их статье списка армии, профиле или книге, описывающей фракцию.

Для вашего удобства в конце книги есть алфавитный указатель, который поможет вам найти любое интересующее вас специальное правило.

## Переменные специальные правила

В упоминаниях некоторых специальных правил приводится число в скобках – например, «Яростное нападение (3)». Эффекты таких специальных правил различаются от случая к случаю, и в большинстве случаев из данного списка мы будем ссылаться на такое значение при помощи буквы «X» – например, «Яростное нападение (X)». «X» является переменным значением, и в специальном правиле будет разъяснено, как это значение влияет на его эффекты.

В любом случае, каждое упоминание переменного специального правила является отдельным специальным правилом, отличным от всех других упоминаний этого правила. Если в специальном правиле не сказано в ином, эффекты этих отдельных специальных правил не складываются.

## Адамантиевая воля (X)

Модель со специальным правилом «Адамантиевая воля» получает непробиваемый спас-бросок против ранений, нанесённых оружием со специальными правилами «Психосиловое» или «Психический фокус», и против ранений от опасностей варпа. Значение этого спас-броска указано в скобках после правила. Например, модель со специальным правилом «Адамантиевая воля (5+)» получает непробиваемый спас-бросок на 5+ против ранений, нанесённых оружием со специальными правилами «Психосиловое» или «Психический фокус», и против ранений от опасностей варпа. Если по какой-либо причине специальное правило «Адамантиевая воля» приведено без значения в скобках, то оно считается как «Адамантиевая воля (5+)».

## Губитель брони (X)

Если модель или оружие имеют это специальное правило, то они кидают дополнительный D6 на пробитие брони, если целью является модель техники. Если же целью является модель с типом боевой единицы «Автоматон» или «Дредноут», то вместо этого перебрасывайте неудачные броски на ранение. Эти эффекты действуют как на стрелковые атаки, так и на атаки ближнего боя.

В скобках после упоминания правила «Губитель брони» может быть указано уточняющее значение: например, «Губитель брони (мелта)» или «Губитель брони (рукопашное)». Данные варианты правила объяснены ниже:

**Губитель брони (мелта):** модель или оружие с этим специальным правилом «Губитель брони» получают преимущества от правила только если находится на половине расстояния и менее. Если атака производится с расстояния, превышающего половину её максимальной дальности, она не получает преимущества от правила. Если у оружия с этой версией правила «Губитель брони» есть специальное правило «Взрыв» (см. с.), то измерьте расстояние до центра маркера взрыва после его смещения. Если оно не превышает половины дальности оружия, то все попадания имеют специальное правило «Губитель брони». В противном случае считайте, что все попадания не имеют этого правила.

**Губитель брони (рукопашное):** модель или оружие с этим специальным правилом «Губитель брони» получают преимущества от правила только если атакуют в ближнем бою.

**Губитель брони (дистанционное):** модель или оружие с этим специальным правилом «Губитель брони» получают преимущества от правила только если совершают стрелковую атаку.

## Штурмовая техника

Пассажиры, высаживающиеся из мест входа техники с этим специальным правилом, могут напасть на противника в этом же ходе (даже если техника была уничтожена в этом или предыдущем ходе), если только техника не прибывала из резерва в данном ходе.

## Навесная стрельба

Все орудия навесной стрельбы используют маркеры взрывов, и поэтому к ним применимы все те же правила, что и для взрывного оружия, как указано в их профиле. Но есть некоторые отличия:

Орудия навесной стрельбы могут вести не прямой огонь. Это означает, что они могут стрелять по цели, до которой у них нет линии видимости, но при условии, что цель находится вне пределов минимальной дальности оружия (если она есть). При не прямой стрельбе значение навыка стрельбы (BS) стреляющего не вычитается из расстояния смещения; если только на кубике смещения не выпадает «Попадание», маркер взрыва всегда смещается на полные 2D6". Если оружие с этим специальным правилом может провести линию прямой видимости до своей цели, оно может вести огонь прямой наводкой, даже если цель находится в пределах минимальной дальности оружия.

Помните, что попадания по технике из оружия со специальным правилом «Навесная стрельба» всегда отыгрываются против значения её бортовой брони.

### Несколько навесных выстрелов

Если боевая единица делает более одного выстрела со специальным правилом «Навесная стрельба», то выстрелы делаются все вместе следующим образом:

Первым стреляет ближайшее к цели орудие навесной стрельбы. Поместите маркер взрыва над целью и затем бросьте кубик смещения, как описано ранее. После расположения первого маркера бросайте кубик на смещение за каждый другой выстрел из орудия навесной стрельбы, произведённый боевой единицей. При выпадении стрелки передвиньте маркер в указанном направлении так, чтобы он краем касался первого маркера (см. рис. ниже). При выпадении результата «Попадание» стреляющий игрок помещает маркер так, что он любой частью касался любого маркера из группы уже размещённых. Учитывайте, что вполне приемлемо,

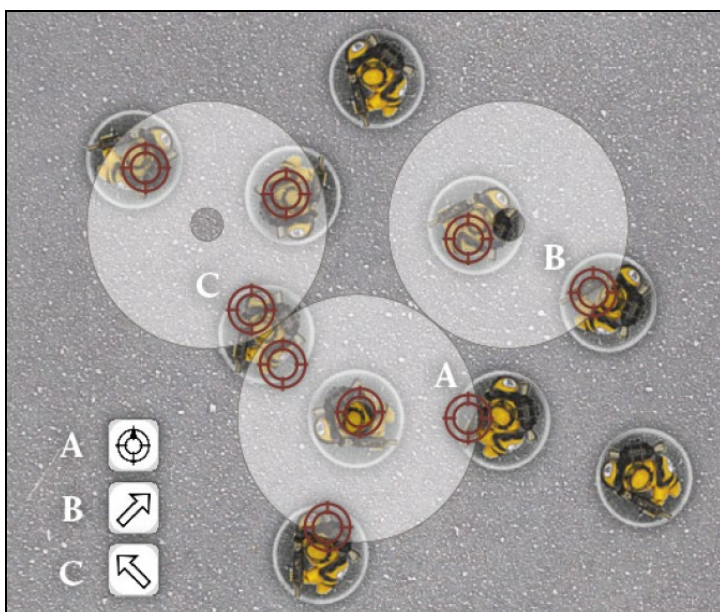
если какие-то маркеры перекрывают друг друга (в том числе если они полностью совпадают с прошлыми маркерами).

После размещения всех маркеров подсчитайте количество попаданий и бросков на ранение за каждое из них. При распределении ранений и определении спас-бросков всегда считайте, что выстрел идёт из центра первого маркера взрыва, размещённого при нескольких навесных выстрелах.

### Апокалиптическая навесная стрельба

Орудия апокалиптической навесной стрельбы следуют всем правилам орудий навесной стрельбы, но используют специальный маркер апокалиптической навесной стрельбы в виде клевера. Прежде чем разместить маркер, атакующий может повернуть его вокруг центра, чтобы максимизировать количество моделей, по которым можно попасть. Поместите маркер и проведите бросок на смещение так же, как вы это делаете для навесных выстрелов. Если маркер смещается, будьте осторожны при его перемещении, стараясь сохранить маркер в том же положении.

Как только окончательная позиция будет определена, бросьте количество кубиков, равное числу атак в профиле орудия. Так, например, в случае оружия с классом «Тяжёлое 4, апокалиптическая навесная стрельба» вы можете бросить четыре кубика. Каждый бросок кубика соответствует удару по одной из областей маркера апокалиптической навесной стрельбы. К примеру, каждое выпадение 2 указывает на удар по кругу №2. Отыгрывайте эти удары по правилам отыгрыша нескольких навесных выстрелов, как если бы каждый такой удар был навесной атакой, которая накрыла данную область и нанесла попадания по всем моделям под ней. При распределении ранений и определении спас-бросков всегда считайте, что выстрел идёт из самого центра маркера апокалиптической навесной стрельбы.

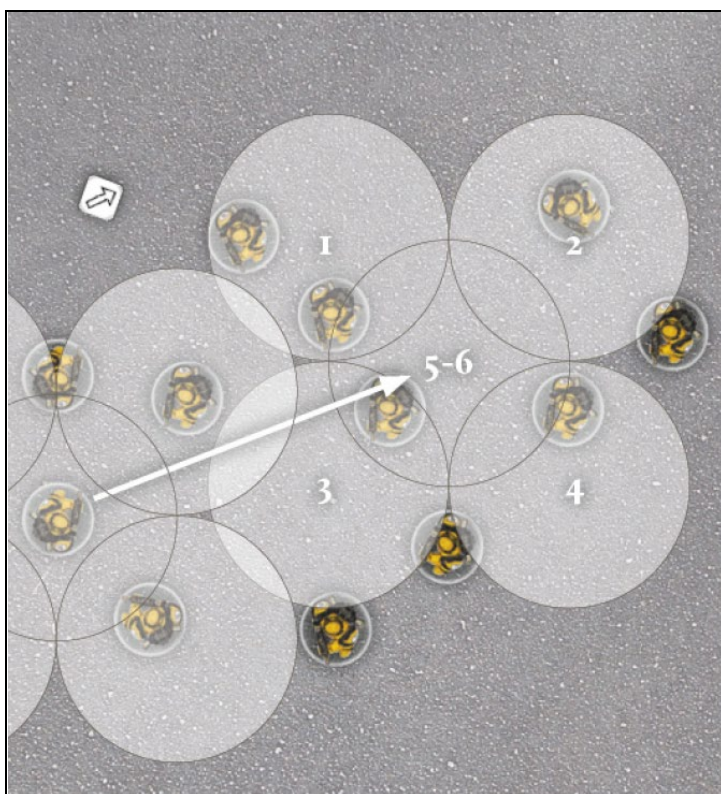


### Навесная стрельба и смещение

Первоначальный маркер (А) получает результат «Попадание» и не смещается, в то время как у второго (В) и третьего (С) маркеров выпадают стрелки, и, следовательно, они смещаются. Число полученных попаданий вычисляется отдельно для каждого маркера. В данном случае общее число попаданий по боевой единице равно девяти.

Если, к примеру, при броске кубика смещения за третий маркер выпало бы «Попадание», то игрок смог бы поместить этот маркер где угодно в соприкосновении с маркерами А или В.





### Маркер апокалиптической навесной стрельбы

Боевая единица Имперских Кулаков атакована орудием с классом «Тяжёлое 4» и специальным правилом «Апокалиптическая навесная стрельба». Центр маркера размещается над выбранной в качестве цели моделью, после чего игрок, контролирующий атакующую боевую единицу, вертит маркер до тех пор, пока не выберет выгодную позицию. Затем маркер смещается на окончательную позицию на 8" вправо с сохранением своего положения. Как только он переместится на окончательную позицию, бросаются четыре кубика (так как это оружие с классом «Тяжёлое 4»), которые выдают результаты 2, 3, 3 и 6. Области 2 и 5-6 получают по одному попаданию, а область 3 – два попадания. Так как все модели в каждой области получают по одному попаданию за попадание по данному кругу, всего эта атака наносит 11 попаданий. Ранения распределяются игроком, контролирующим выбранную цель боевую единицу, на любые модели этой боевой единицы (включая те, что не находятся на линии видимости от стреляющей боевой единицы).

### Боевой кузнец (X)

Если в фазе стрельбы модель со специальным правилом «Боевой кузнец (X)» находится в базовом контакте с одной или несколькими повреждёнными моделями техники, дредноутов или автоматов (или погружена в них), то вместо стрельбы из оружия она может попытаться починить одну из них. Бросьте D6. Если результат равен или превосходит число в скобках в названии этого правила, то на одну модель техники, дредноутов или автоматов в базовом контакте с этой моделью (или перевозящую эту модель) можно применить один из следующих результатов:

- Восстановление потерянного пункта корпуса
- Восстановление потерянной раны
- Починка результата «Орудие уничтожено»
- Починка результата «Обездвижена»

Если произведена починка результата «Орудие уничтожено», то этим оружием нельзя атаковать в той же фазе, в которой его починили, но им можно атаковать как обычно в любой последующей фазе. Боевой кузнец не может использовать это правило если он подавлен или отступает.

### Закалённый в боях (X)

При определении того, причиняют ли немедленную смерть атаки, чья сила в два раза превышает стойкость модели, стойкость этой модели увеличивается на X, где X – это число в скобках после названия этого специального правила. Если по каким-то причинам после названия правила не указано число, то оно считается равным 1. Это специальное правило не влияет на результат, необходимый при броске на ранение, или на любые другие тесты или проверки.

## Взрыв

При стрельбе из взрывного оружия модели не делают бросок на попадание. Вместо этого выберите одну вражескую модель, видимую для стреляющего, и поместите маркер взрыва (З") так, чтобы его отверстие находилось целиком над подставкой выбранной цели или над корпусом, если это техника. Отверстие в центре маркера должно находиться в пределах максимальной дальности оружия. Нельзя помещать маркер взрыва так, что он хотя бы немного задевал подставку или корпус любой дружественной модели.

Ввиду большого пространства, покрываемого при взрыве, предполагается, что по цели очень трудно совсем не попасть. Тем не менее выстрел может попасть не точно туда, куда планировалось. Сделайте бросок на смещение маркера взрыва и вычитите значение BS стреляющего из расстояния, на которое сместился выстрел (если произошло смещение), до минимума в 0". Учтите, что вполне возможно и приемлемо, если выстрел сместится за пределы максимальной или минимальной дальности и линии видимости. Так отображается рикошет, взрыв ракеты в укрытии и прочие случайные события. В таких случаях попадания производятся как обычно, и выстрел может попасть и ранить боевые единицы, находящиеся вне дальности и линии видимости (или даже ваши собственные боевые единицы или модели, связанные боем). Если выстрел смещается так, что отверстие в середине маркера оказывается за пределами края стола, выстрел полностью промахивается и сбрасывается.

Как только будет определена окончательная позиция маркера взрыва, посмотрите на него сверху – каждая боевая единица получает по одному попаданию за каждую свою модель, которая полностью или частично находится под маркером взрыва, даже если сама модель не видна стреляющему.

Когда число полученных боевой единицей попаданий будет вычислено, делайте броски на ранение и спас-броски как обычно. Помните, что, в отличие от остальных атак, ранения от атаки со специальным правилом «Взрыв» можно распределять на любые модели в боевой единице, выбранной целью, даже если эту модель не видит ни одна из моделей атакующей боевой единицы.

## Несколько взрывов

Если боевая единица делает более одного выстрела со специальным правилом «Взрыв», смещайте каждый выстрел по отдельности как описано выше, и определяйте, сколько попаданий нанесено от каждого отдельного маркера взрыва. После последнего выстрела подсчитайте общее количество нанесённых попаданий и отыграйте все броски на ранение как обычно.

## Взрывное оружие и перебрасывания

Если модель имеет способность перебрасывать свои броски на попадание и хочет сделать это после стрельбы из взрывного оружия, то игрок должен перебрасывать и кубик смещения, и 2D6. Учтите, что это относится только к моделям, способным полностью перебросить бросок на попадание, а не к моделям, которые могут перебросить определённый результат броска на попадание – например, модели, которые могут перебрасывать результаты «1» при бросках на попадание, не могут перебросить ни кубик смещения, ни 2D6, если только этого не позволяет сделать другое специальное правило.

## Взрывное оружие и стрельба навскидку

Взрывное оружие не может вести стрельбу навскидку.

## Большой взрыв

Оружие с правилом «Большой взрыв» использует маркер взрыва с диаметром 5", но в остальном подчиняется всем правилам взрывного оружия.

## Огромный взрыв

Оружие с правилом «Огромный взрыв» использует маркер взрыва с диаметром 7", но в остальном подчиняется всем правилам взрывного оружия.

## Апокалиптический взрыв

Оружие с правилом «Апокалиптический взрыв» использует маркер взрыва с диаметром 10", но в остальном подчиняется всем правилам взрывного оружия.

## Апокалиптический мегавзрыв

Оружие с правилом «Апокалиптический мегавзрыв» используют маркер апокалиптического взрыва. Оно подчиняется всем правилам взрывного оружия, но с некоторыми исключениями:

У оружия с правилом «Апокалиптический мегавзрыв» есть три значения силы и три значения AP. Соответственно, маркер апокалиптического взрыва разделён на три зоны (как показано на рис. на следующей странице), по одной для каждого показателя силы и AP.

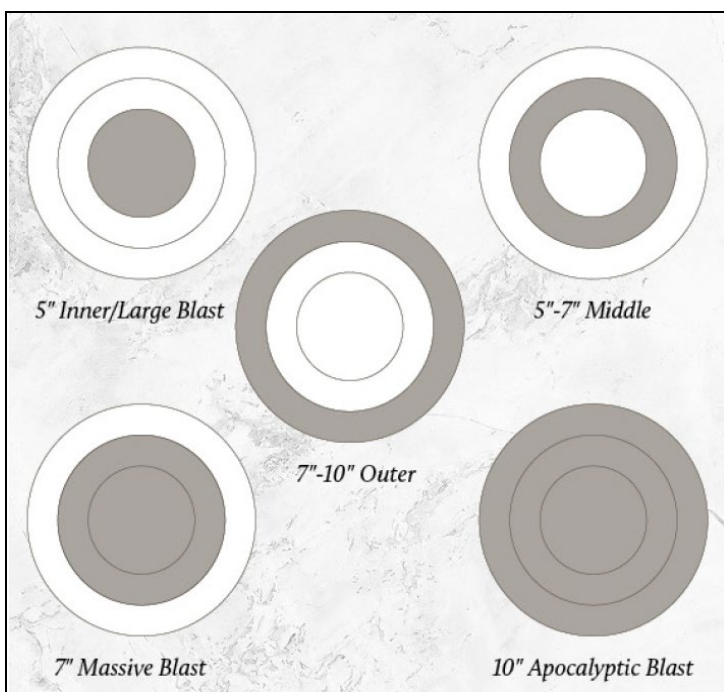
Сила и AP любого попадания зависят от зоны, в которой находится цель. Первое значение показателей силы и AP применяется для внутренней зоны, второе – для средней, а третье – для внешней. Всегда используйте наилучшие показатели силы и AP, если модель занимает место в двух или более зонах. Если у боевой единицы есть модели в разных зонах, высчитывайте попадания для каждой зоны отдельно. Учтите, у каждой зоны, следовательно, будет собственный пул ранений.

Попадания по технике из оружия со специальным правилом «Апокалиптический мегавзрыв» всегда отыгрываются против значения её бортовой брони.



### Взрывы и смещение

Легионер Сынов Хоруса (BS 4) совершает стрелковую атаку ракетной установкой, помещая маркер взрыва (3") на ближайшую цель и делает бросок на смещение. Так как у него выпадает стрелка, шаблон смещается на суммарный результат броска, из которого вычли BS атакующей модели. В данном случае это  $7-4=3"$ . Две модели Имперских Кулаков полностью или частично попадают под окончательную позицию маркера взрыва, и, следовательно, боевая единица Имперских Кулаков получает два попадания от ракетной установки.



### Маркер апокалиптического взрыва

У десятидюймового маркера апокалиптического взрыва есть два размеченных круга (5" и 7" в диаметре). Пятидюймовая область используется для отыгрыша большого взрыва. Семидюймовая область – для отыгрыша огромного взрыва. Оба этих круга используются для отыгрыша апокалиптического мегавзрыва: область в 5" – это эпицентр, область в промежутке между кольцами 5" и 7" – это средняя зона, а край маркера представляет внешнюю зону.

*(слева сверху) Эпицентр с диаметром 5", равный маркеру большого взрыва*

*(справа сверху) 5"-7" – середина*

*(в центре) 7"-10" – внешняя область*

*(слева снизу) Семидюймовый маркер огромного взрыва*

*(справа снизу) Десятидюймовый маркер апокалиптического взрыва*

## Ослепление

Любая боевая единица, получившая попадание от одной или более моделей или единиц оружия с этим специальным правилом, должна пройти тест на инициативу в конце текущей фазы. Если тест успешно пройден ничего не происходит. Если тест провален, то показатели навыков стрельбы (WS) и ближнего боя (BS) у всех моделей боевой единицы снижаются до 1 до конца их следующего хода. Если атакующая боевая единица попадает в саму себя, она автоматически проходит тест. Любая модель без характеристики инициативы (например, техника или здания) не подвержена воздействию данного специального правила.

## Крупногабаритный (X)

Относительно транспортной вместимости и при определении того, превосходит ли численно боевая единица другую боевую единицу в бою, крупногабаритные модели считаются за число моделей, равное числу X в скобках после названия правила.

Например, боевая единица, состоящая из пяти моделей со специальным правилом «Крупногабаритное (3)», будет считаться за 15 моделей при посадке в транспортную технику или при определении, превосходит ли она численно другую боевую единицу в бою.

## Избранные воины

Модель с этим специальным правилом может бросать и принимать вызовы на поединок так, словно имеет тип «Персонаж». Учтите, что это не позволяет модели с этим специальным правилом использовать другие специальные правила, относящиеся к типу «Персонаж».

## Контужащее (X)

Боевая единица, получившая одно или несколько ранений от оружия с этим специальным правилом (независимо от того, были эти ранения спасены или сброшены иным образом), должна пройти тест на лидерство в конце фазы стрельбы (если атаки были произведены в ходе стрелковой атаки) или текущего боя

(если атаки были нанесены в ходе рукопашной атаки). Если тест провален, то до конца следующей фазы наступления WS боевой единицы уменьшается на значение в скобках после названия этого специального правила (если этого значения нет, то WS целевой боевой единицы уменьшается на -1).

Вне зависимости от того, сколько спасённых или неспасённых ранений получила боевая единица от атаки со специальным правилом «Контужащее», из-за неё она должна пройти только один тест на лидерство. Если одна боевая единица стала целью нескольких контужащих атак с разным значением, и она провалила тест на лидерство, то на неё действует один наибольший модификатор среди этих атак – эффекты не складываются никаким образом.

## Контратака (X)

При нападении на боевую единицу, содержащую хотя бы одну модель с этим специальным правилом, каждая модель со специальным правилом «Контратака» до конца фазы получает дополнительное количество атак, равное числу в скобках после названия этого специального правила. Если числа нет, то боевая единица получает +1 атаку.

Если при нападении на боевую единицу она уже была связана боем или совершала реакцию «Удерживать оборону», то правило «Контратака» не действует.

## Ползучий огонь

После размещения маркера взрыва от оружия с этим специальным правилом игрок, контролирующий атакующую боевую единицу, может переместить его на расстояние до 2" в любом направлении так, чтобы он накрывал больше моделей, чем до этого.

## Крестоносец

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, бросает дополнительный кубик при преследовании, и отбрасывает кубик с наименьшим выпавшим значением при подсчёте результата.

### **Громоздкое**

Модель, использующая оружие ближнего боя с этим специальным правилом, в фазе наступления может сделать только одну атаку с WS 1 вне зависимости от своего профиля, любых бонусов или других специальных правил.

### **Смертельный груз**

Если техника с этим специальным правилом получает пункт корпуса урона из любого источника (включая пробивающее попадание и скользящее попадание), но не уничтожается, бросьте D6. На 6 техника получает результат «Взорвана» по таблице повреждений техники.

### **Дефлаграция**

После отыгрыша обычных атак от этого оружия посчитайте количество неспасённых ранений, нанесённых целевой боевой единице. Немедленно отыграйте такое же количество дополнительных автоматических попаданий по той же боевой единице с профилем оружия – от них можно совершить спас-броски как обычно. Для получения дополнительных ранений модели боевой единицы должны быть в пределах дальности. Эти дополнительные ранения не наносят дополнительных ранений и не получают преимуществ от других специальных правил (таких как «Предпочтительный враг (X)» или «Точные удары (X)»), которые есть у атакующей модели.

### **Глубокий удар**

Боевая единица, состоящая только из моделей с этим специальным правилом, может совершить штурм глубоким ударом как описано на с.. Некоторые специальные правила фракций или боевых единиц могут предоставлять другие варианты размещения боевых единиц со специальным правилом «Глубокий удар».

### **Лезвие дуэлянта (X)**

При сражении в поединке владелец этого оружия получает бонус к значению инициативы, равный значению в скобках после названия этого правила, при атаках этим оружием. Если после названия правила нет числа в скобках, то оно считается равным 1 (что даёт модели +1 к инициативе).

### **Вечный воин**

Если модель с этим специальным правилом получает неспасённое ранение при атаке, приводящей к мгновенной смерти, данная атака просто уменьшает количество ран на 1, а не автоматически снижает их до 0.

### **Экзошок (X)**

Если это оружие успешно наносит пробивающее попадание по цели, бросьте D6. Если результат броска равен или превосходит значение в скобках после названия этого правила, этой же цели автоматически наносится второе пробивающее попадание, против которого нельзя использовать спас-броски за укрытие. Например, оружие со специальным правилом «Экзошок (4+)» наносит второе пробивающее попадание на 4+. На это второе пробивающее попадание не действуют другие специальные правила, и в результате него не могут быть нанесены дополнительные попадания.

Если по какой-либо причине после названия этого правила не будет числа в скобках, считайте его равным 6+.

## Страх (X)

При прохождении тестов на боевой дух, перегруппировку или подавление лидерство всех вражеских моделей в пределах 12" от модели с этим специальным правилом уменьшается на значение, равное числу в скобках после названия этого специального правила. Например, боевая единица со специальным правилом «Страх (2)» уменьшает лидерство всех вражеских моделей в пределах 12" на 2.

Этот модификатор действует на связанные боем вражеские боевые единицы только если они связаны боем с боевой единицей, вызывающей страх. Этот модификатор не складывается, и одновременно на боевую единицу может действовать только одно специальное правило «Страх». Это должен быть наибольший из всех применимых модификаторов.

Модели, вызывающие страх, сами не невосприимчивы к страху, и будут получать штраф к лидерству, если будут находиться в пределах от вражеской боевой единицы со специальным правилом «Страх».

## Бесстрашие

Боевые единицы, содержащие одну или более моделей со специальным правилом «Бесстрашие», автоматически проходят тесты на подавление, перегруппировку и боевой дух. Кроме того, модели со специальным правилом «Бесстрашие» игнорируют эффекты специального правила «Страх».

Однако боевые единицы, содержащие одну или более моделей со специальным правилом «Бесстрашие», не могут использовать реакции, дающие спас-бросок за укрытие, спас-бросок за броню или непробиваемый спас-бросок, и не могут добровольно проваливать проверку на боевой дух по специальному правилу «Наше оружие бесполезно» (см. с.). Если боевая единица была подавлена, а уже потом получила специальное правило «бесстрашие», все эффекты подавления немедленно прекращаются.

## Не ведая боли (X)

Когда модель с этим специальным правилом получает неспасённое ранение, она может сделать специальный бросок по правилу «Не ведая боли», чтобы избежать ранения (это специальный спас-бросок, совершаемый после получения неспасённого ранения).

Броски по правилу «Не ведая боли» нельзя совершать против неспасённых ранений со специальным правилом «Мгновенная смерть».

Бросайте D6 каждый раз при получении неспасённого ранения. Если результат равен или больше значения в скобках, то неспасённое ранение сбрасывается – считайте его спасённым. При любом другом результате ранение наносится как обычно.

Например, боевой единице со специальным правилом «Не ведая боли (5+)» требуется результат 5 или 6 для отмены нанесённого ей ранения.

Это бросок на избежание урона – против каждого ранения любая модель может совершить только один бросок на избежание урона любого типа (см. с.).

## Проворность (X)

Боевая единица, полностью состоящая из моделей с этим правилом, получает бонус, равный значению в скобках после названия правила, ко всем манёврам бега и расстояниям, пройденным во время реакции. Также она получает модификатор дальности нападения, равный этому значению. Например, боевая единица, полностью состоящая из моделей со специальным правилом «Проворность (2)», прибавляет +2 к дальности всех своих манёвров бега, +2 к расстояниям, пройденным во время реакции, и получает +2 к своему модификатору дальности нападения.

Если боевая единица состоит только из моделей с этим специальным правилом, но у моделей разная версия этого правила, то боевая единица использует наименьшее значение проворности из доступных (например, боевая единица из 10 моделей, 9 из которых имеют «Проворность (2)», а одна имеет «Проворность (4)», будет использовать специальное правило «Проворность (2)»).

## Губитель плоти

Если модель имеет это специальное правило или атакует рукопашным оружием с этим специальным правилом, она всегда наносит ранение на 2+ в ближнем бою.

Аналогичным образом, если модель производит стрелковую атаку оружием с этим специальным правилом, она всегда наносит ранение на 2+.

В любом случае данное специальное правило не действует на технику или здания.

## Психосиловое

Любой псайкер, имеющий оружие или способность с этим специальным правилом, может пройти психическую проверку перед совершением атак этим оружием или использованием этой способности. Если проверка успешна, то сила атак удваивается. Если проверка неудачна, то боевая единица, включающая эту модель, подвергается опасностям варпа. Если псайкер выживает после опасностей варпа, то он может атаковать как обычно.

## Протоколы стрельбы (X)

Во время стрелковой атаки модель с этим специальным правилом может атаковать числом различных единиц оружия, равным значению в скобках после названия этого специального правила. Это не позволяет атаковать одним и тем же оружием несколько раз, и действует только если модель оснащена несколькими единицами оружия. Например, модель со специальным правилом «Протоколы стрельбы (2)» может атаковать двумя различными единицами оружия в ходе одной стрелковой атаки.

## Яростной нападение (X)

Во время хода, в котором модель с этим специальным правилом нападает, она получает бонус к характеристике силы до конца фазы наступления. Бонус к силе модели равен значению в скобках после названия специального правила. Например, модель с «Яростным нападение (2)» получает бонус +2 к силе.

Модель, совершившая беспорядочное нападение в этом ходе, не получает никаких преимуществ от «Яростного нападения» (см. с.).

## Перегрев

При стрельбе из перегревающегося оружия делайте броски на попадание как обычно. За каждый немодифицированный результат броска на попадание, равный 1, стреляющая модель немедленно получает одно ранение с AP, равным AP использованного для этой атаки оружия (можно совершить спас-броски за броню, непробиваемые спас-броски и броски по правилу «Не ведая боли», но не спас-броски за укрытие или броски по правилу «Скрытый пеленой»). Это ранение нельзя распределить на какую-либо другую модель боевой единицы. Техника же вместо этого кидает D6 при каждом выпадении 1 в ходе бросков на попадание. Если результат этого броска равен 1 или 2, техника получает скользкое попадание.

## Перегрев и оружие, не совершающее броски на попадание

Оружие, не совершающее броски на попадание (как, например, оружие взрывного типа), непосредственно перед стрельбой должно кидать D6 за каждый выстрел. При выпадении 2+ выстрел отыгрывается как обычно. При каждом выпадении 1 оружие перегревается. Выстрел не происходит, а стреляющая модель немедленно получает одно ранение с AP, равным AP использованного для этой атаки оружия (можно совершить спас-броски за броню, непробиваемые спас-броски и броски по правилу «Не ведая боли», но не спас-броски за укрытие или броски по правилу «Скрытый пеленой»). Это ранение нельзя распределить на какую-либо другую модель боевой единицы. Техника же вместо этого кидает D6 при каждом выпадении 1 в ходе бросков на попадание. Если результат этого броска равен 1 или 2, техника получает скользкое попадание.

## Перегрев и перебрасывания

Если модель имеет способность перебрасывать броски на попадание (в том числе, если у неё BS 6+ или из-за специального правила «Спаренное»), она получает ранение только в том случае, если и при повторном броске на попадание выпадает 1. Модель также может перебрасывать результаты 1 при броске на перегрев оружия, не совершающего броски на попадание.

## Гравитонный импульс

Вместо обычного броска на ранение этим оружием любая модель не-техники, получившая попадание из оружия с данным специальным правилом, должна выбросить результат меньше своей силы при броске D6; в противном случае она получает ранение (результат «6» всегда считается неудачным). Если оружие со специальным правилом «Гравитонный импульс» также имеет тип «Взрывное», то после распределения всех ранений оставьте маркер взрыва или пометьте эту область иным способом. С этого момента и до начала следующего хода атаковавшего игрока эта область считается труднопроходимым ландшафтом и опасным ландшафтом.

## Управляемые снаряды

Атаки оружием с этим специальным правилом не требуют линии видимости, но по-прежнему должны совершаться в пределах дальности атаки оружия.

## Молот ярости (X)

Если модель с этим специальным правилом завершает свой манёвр нападения, будучи в базовом контакте с вражеской моделью, она делает число дополнительных атак, равное значению в скобках после названия этого специального правила. Эти атаки попадают автоматически и отыгрываются с немодифицированной силой модели и AP-. Эти атаки не получают бонусов от каких-либо специальных правил модели (таких как «Яростное нападение», «Раздирающее» и т.д.). Данные атаки отыгрываются во время подфазы схватки на 10 этапе инициативы, но не предоставляют модели дополнительного манёвра ввязывания в бой.

Если модель с этим специальным правилом нападает на технику любого вида или на здание, попадание отыгрывается против показателя брони той стороны, с которой соприкасается нападающая модель. Если модель соприкасается с двумя или более сторонами, то контролирующей цель игрок выбирает сторону, против которой будут отыгрываться попадания. Если модель с этим специальным правилом нападает на здание или технику, которая относится к транспорту, попадания отыгрываются по зданию или технике, а не по погруженной в здание или технику боевой единице.

## Ненависть (X)

Данное правило представлено в виде «Ненависть (X)», где X обозначает определённый вид противника. Если в специальном правиле не указан какой-то конкретный противник, тогда «Ненависть» боевой единицы распространяется на всех. «Ненависть» может относиться как ко всей фракции, так и к конкретной боевой единице. Например, «Ненависть (Механикум)» означает любую модель из фракции Механикум, в то время как «Ненависть (таллаксы)» означает только таллаксов. Модель, атакующая ненавистного врага в ближнем бою, перебрасывает все проваленные попадания в первом раунде каждого ближнего боя.

Эффект этого специального правила действует только если боевая единица с этим правилом начала фазу наступления, будучи не связанной в ближнем бою, а затем напала на вражескую боевую единицу или стала целью её нападения. Если вражеская боевая единица напала на эту боевую единицу, а та уже была связана боем, то относительно эффектов «Ненависти» это считается новым первым раундом боя.

## Электромагнитное

Когда оружие с этим специальным правилом попадает по модели с типом боевой единицы «Техника», «Дредноут» или «Автоматон», бросьте D6 для определения воздействия на технику вместо обычного броска на пробитие брони. AP не действует на этот бросок:

### D6 Результат

- 1 Никакого воздействия.
- 2-5 Техника получает скользящее попадание, дредноуты и автоматоны получают 1 ранение. Против ранений от этого результата можно использовать только непробиваемые спас-броски и броски на избежание урона.
- 6 Техника получает пробивающее попадание, дредноуты и автоматоны получают 1 ранение. Против ранений от этого результата нельзя использовать спас-броски и броски на избежание урона.

## Ударил-отступил

Связанная боем боевая единица, которая содержит хотя бы одну модель с этим специальным правилом, может по желанию выйти из ближнего боя в конце любой фазы наступления. В таком случае она должна пройти тест на инициативу.

Если тест провален, ничего не случается, и модели так и остаются связаны боем.

Если тест успешно пройден, выберите направление и затем киньте 2D6, прибавив характеристику движения боевой единицы к результату. При условии, что выброшенного расстояния хватает, чтобы позволить всей боевой единице уйти более чем на 1" от всех вражеских боевых единиц, с которыми она связана боем, боевая единица вырывается из боя и должна немедленно передвинуться в указанном направлении на расстояние, равное сумме 2D6 и характеристики движения боевой единицы, игнорируя модели, с которыми была связана боем. Броски на преследование не допускаются. Вражеские боевые единицы, уже не связанные боем, немедленно объединяются на количество дюймов, равное их инициативе.

Движение по правилу «Ударил-отступил» не замедляется труднопроходимым ландшафтом, но вызывает тесты на опасный ландшафт как обычно. Его нельзя использовать, чтобы оказаться в базовом контакте с вражескими боевыми единицами – вместо этого модели должны остановиться в 1" от них. Если у обеих сторон есть желающие выйти из боя боевые единицы с этим правилом, то совершите кубовку чтобы определить, кто будет ходить первым, и затем выходите из боя по очереди. Если последняя из этих боевых единиц больше не участвует в бою, то вместо этого она объединяется.



## Независимый персонаж

Независимые персонажи могут присоединяться к другим боевым единицам. Однако они не могут присоединяться к боевым единицам, включающим технику, дредноуты, автоматы или модели с подтипом «Монстр» (если только у независимого персонажа нет этого же типа или подтипа боевой единицы). Они могут присоединяться к другим независимым персонажам для образования мощной многоперсонажной боевой единицы.

### Присоединение и оставление боевой единицы

Независимый персонаж может начать игру сразу с боевой единицей, если его поставить в боевое построение с ней, или, если боевая единица в резерве, сообщить вашему сопернику, к какой боевой единице он присоединился.

Чтобы присоединиться к боевой единице, независимому персонажу нужно просто приблизиться так, чтобы он находился на расстоянии боевого построения с дружественной боевой единицей в конце своей фазы движения. Если независимый персонаж находится на расстоянии боевого построения более чем с одной боевой единицей в конце своей фазы движения, игрок должен объявить, к какой боевой единице он присоединяется. Если независимый персонаж не собирается или не может присоединиться к боевой единице, он должен (при возможности) оставаться вне боевого построения с ней в конце фазы движения. Это необходимо для того, чтобы было понятно, присоединился ли он к боевой единице или нет. Учтите, что после того как независимый персонаж присоединится к боевой единице, данная боевая единица не может больше передвигаться в этой фазе движения.

Независимый персонаж может оставить боевую единицу во время фазы движения, выйдя из боевого построения этой боевой единицы. Он не может присоединиться или оставить боевую единицу во время любой другой фазы – когда произведены выстрелы или объявлено о нападении.

Независимый персонаж не может оставить боевую единицу, пока он или боевая единица находятся в резерве, связаны боем, отступают или подавлены. Он не может присоединиться к боевой единице, находящейся в резерве, связанной боем или отступающей. Если независимый персонаж присоединился к боевой единице, и все остальные модели этой боевой единицы погибли, он снова становится отдельной боевой единицей из одной модели в начале последующей фазы.

Пока независимый персонаж состоит в боевой единице, относительно всех правил он считается её частью, хотя по-прежнему следует правилам для персонажей.

### Специальные правила

Когда независимый персонаж присоединяется к боевой единице, то его специальные правила могут отличаться от тех, что есть у боевой единицы. Если только не указано иного в самом правиле (как, например, в специальном правиле «Упорство»), независимый персонаж не получает специальные правила боевой единицы, также как и боевая единица не получает специальные правила независимого персонажа. Те специальные правила, что передаются боевой единице, действуют на неё только до тех пор, пока независимый персонаж состоит в ней.

### Независимые персонажи и проникновение

Независимый персонаж без специального правила «Проникновение» не может присоединяться к боевой единице, расставленной по специальному правилу «Проникновение». Однако если боевая единица, состоящая только из моделей со специальным правилом «Проникновение», расставлена без использования любых преимуществ от этого специального правила, то персонаж без специального правила «Проникновение» может присоединиться к этой боевой единице во время расстановки.

### Независимые персонажи и длящиеся воздействия

Иногда боевая единица, к которой присоединяется независимый персонаж, испытывает на себе полезное или вредное воздействие, как, например, получаемое при специальном правиле «Ослепление». Если персонаж оставляет боевую единицу, то и он, и боевая единица продолжают испытывать на себе то или иное воздействие, поэтому вам необходимо отдельно помечать персонажа.

Однако если персонаж присоединяется к боевой единице после того, как боевая единица стала жертвой длящегося воздействия (или присоединяется после того, как сам стал жертвой длящегося воздействия), то они не делятся друг с другом преимуществами и штрафами от этого воздействия.

## Проникновение

Вы можете расставить боевые единицы, содержащие хотя бы одну модель с этим специальным правилом, в последнюю очередь после расставления всех остальных боевых единиц (дружественных или вражеских). Если обе стороны имеют такие боевые единицы, то проводится кубовка, и победитель решает, кто начинает; затем игроки по очереди расставляют боевые единицы с этим правилом.

Используя «Проникновение» боевые единицы можно выставить где угодно на столе на расстоянии более 9" от любых вражеских боевых единиц при условии, что до них нельзя провести линию видимости от вражеских боевых единиц. Это же касается и зданий (см. с.), при условии, что здание находится на расстоянии более 9" от любых вражеских боевых единиц. В ином случае боевые единицы можно выставить где угодно на столе на расстоянии 12" от любых вражеских боевых единиц даже на линии видимости.

Если боевая единица с «Проникновением» расставляется в приданном транспорте, то это же правило действует и при расставлении её транспорта.

Боевая единица, которая расставляется по этим правилам, не может нападать в первом ходе.

Если боевая единица со специальным правилом «Проникновение» находится в резервах, то она получает специальное правило «Фланговый обход».

### «Проникновение» и «Разведчик»

Если у боевой единицы есть и специальное правило «Проникновение», и специальное правило «Разведчик», данную боевую единицу можно расставить по специальному правилу «Проникновение», а затем заново расставить по специальному правилу «Разведчик».

## Игнорирует укрытие

Спас-броски за укрытие и броски на избежание урона из-за специального правила «Скрытый пеленой» не допускаются при ранениях или пунктах корпуса урона от оружия со специальным правилом «Игнорирует укрытие». Сюда входят спас-броски за укрытие от реакций и других специальных правил, а также спас-броски за укрытие от ландшафта.

## Мгновенная смерть

Если модель получает неспасённое ранение от атаки с этим специальным правилом, её раны снижаются до 0, и она удаляется как потеря.

## Оно неубиваемо (X)

В конце каждого своего хода бросайте D6 за каждую свою модель с этим специальным правилом, у которой осталось меньше ран или пунктов корпуса, чем было изначально, но она не была удалена как потеря или уничтоженная. Если результат броска равен или больше значения в скобках после названия этого специального правила, модель восстанавливает рану или пункт корпуса, ранее потерянные в битве. Например, модель со специальным правилом «Оно неубиваемо (5+)» восстановит потерянную рану при выпадении 5 или более.

## Лэнс

Для оружия со специальным правилом «Лэнс» значения брони техники, превышающие 12, считаются равными 12.

## Легионес Астартес (X)

Любая боевая единица с этим специальным правилом получает несколько дополнительных специальных правил и способностей, зависящих от её легиона. Все они приведены в других публикациях *Horus Heresy – Age of Darkness*. Боевая единица Космического Десанта может иметь только одно такое именованное правило, например «Легионес Астартес (Сыны Хоруса)». Боевые единицы из разных легионов Космического десанта могут быть взяты в одну армию только с использованием союзного подразделения (см. с.) и таблицы союзов *Age of Darkness*, которую можно найти на с.

## Медленная смерть

После отыгрыша атаки с использованием взрывного оружия с этим специальным правилом оставьте маркер взрыва на месте до конца игры и пометьте его какой-нибудь фишкой. Теперь эта область считается опасным ландшафтом для всех моделей, у которых есть характеристика стойкости.

### **Мастерски сделанное**

Оружие со специальным правилом «Мастерски сделанное» позволяет его обладателю каждый ход перебрасывать один проваленный бросок на попадание этим оружием за ход.

### **Охотник на монстров**

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, перебрасывает все проваленные броски на ранение против моделей дредноутов, автоматов и примархов, а также боевых единиц с подтипом «Монструозная».

### **Движение через укрытие**

Боевая единица, состоящая только из моделей с этим специальным правилом, не подвергается штрафам за движение или нападение через труднопроходимый ландшафт.

### **Убийственный удар (X)**

Атаки с этим специальным правилом наносят «Немедленную смерть», если бросок на ранение равен или превышает значение в скобках после названия этого специального правила. Совершите все возможные спасброски от этих ранений, наносящих «Немедленную смерть» отдельно и до других ранений, нанесённых этой атакой.

### **Ночное видение**

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, игнорирует эффекты «Ночного боя» (см. с.), а против ранений, нанесённых её атаками, нельзя использовать броски по правилу «Скрытый пеленой».

### **Одноразовое/Один выстрел**

Оружие или способность с этим специальным правилом можно использовать всего раз на протяжении всей битвы. После совершения атаки оружием со специальным правилом «Одноразовое» или «Один выстрел» оно больше не считается оружием и не может быть уничтожено (например, при бросках по таблице повреждений техники) или починено при помощи другого правила или эффекта.

## Фланговый обход

Боевая единица, состоящая только из моделей с этим специальным правилом, может совершить штурм с фланга как описано на с.. Некоторые специальные правила фракций или боевых единиц могут предоставлять другие варианты размещения боевых единиц со специальным правилом «Фланговый обход».

## Подавление

Если боевая единица, не являющаяся техникой, получает одно или более неспасённых ранений от оружия со специальным правилом «Подавление», она должна пройти тест на лидерство после того, как стреляющая боевая единица завершит все свои стрелковые атаки в текущей фазе. Это называется тестом на подавление. Если тест успешный, боевая единица может пройти ещё несколько тестов на подавление огнём за один ход, но только по одному разу за каждую стреляющую по ней боевую единицу.

Боевая единица, удовлетворяющая одному из следующих условий, не проходит тесты на подавление, а если ей нужно пройти его, то она считается прошедшей его автоматически:

- Боевая единица связана боем.
- Боевая единица уже подавлена (боевая единица остаётся подавленной, но не проходит дополнительных тестов).
- Боевая единица состоит только из моделей техники.
- Боевая единица погружена в транспортную технику.
- На целевую боевую единицу действует специальное правило «Бесстрашие».

Подавленная боевая единица не может двигаться, бегать или нападать. Если она атакует в фазе стрельбы, то она может только вести огонь навскидку. Она не может совершать реакции ни в какой из фаз. В конце своего следующего хода боевая единица возвращается в обычное состояние и затем может действовать как обычно. Вражеские действия воздействуют на подавленную боевую единицу как обычно (например, она проходит проверки боевого духа обычным образом). Если боевая единица вынуждена двигаться (например, она должна отступить), то она немедленно возвращается в обычное состояние. При нападении на боевую единицу она сражается как обычно, но вражеские боевые единицы не получают штраф к инициативе за нападение на боевую единицу через труднопроходимый ландшафт (см. с.), даже если подавленная боевая единица находится на труднопроходимом ландшафте. Если боевая единица подавляется во время нападения, то нападение автоматически неудачно. Связанные боем боевые единицы не могут быть подавлены и автоматически проходят тесты на подавление.

## Отравленное (X)

Если модель имеет специальное правило «Отравленное» или атакует рукопашным оружием со специальным правилом «Отравленное», она всегда наносит ранение при определённом выпавшем значении (обычно оно указывается в скобках), если только для этого не требуется более низкий результат. Вдобавок, если сила обладателя (или отравленного оружия) больше стойкости жертвы, обладатель должен перекидывать проваленные броски на ранение в ближнем бою.

Аналогичным образом, если модель совершает стрелковую атаку оружием со специальным правилом «Отравленное», она всегда наносит ранение при определённом выпавшем значении (обычно оно указывается в скобках), если только для этого не требуется более низкий результат. Если в скобках не указано значение, то оно считается как «Отравленное (4+)».

Если только не указано иное, считается, что отравленное оружие имеет силу 1. Специальное правило «Отравленное» не действует против техники.

## Сила духа машины

Во время стрелковой атаки техника с этим специальным правилом может атаковать различные цели каждым своим дистанционным оружием, которым можно атаковать.

## Точные выстрелы (X)

Если модель, имеющая это специальное правило или атакующая оружием с этим специальным правилом, при броске на попадание во время стрелковой атаки получает результат, равный или больше значения в скобках после названия этого специального правила, то этот выстрел является точным выстрелом. Например, если модель со специальным правилом «Точные выстрелы (4+)» получает 4 или больше при броске на попадание, эта атака является точным выстрелом.

Ранения от точных выстрелов распределяются не по обычным правилам на распределение ранений, а против модели (или моделей) целевой боевой единицы по выбору атакующего игрока, но при условии, что эта модель находится в пределах дальности и на линии видимости атакующей модели.

Учтите, что выстрелы навскидку, а также выстрелы из смещающегося оружия и оружия, для которого не нужны броски на попадание, не могут быть точными выстрелами.

## Точные удары (X)

Если модель, имеющая это специальное правило или атакующая оружием с этим специальным правилом, при броске на попадание во время рукопашной атаки получает результат, равный или больше значения в скобках после названия этого специального правила, то это попадание является точным ударом. Например, если модель со специальным правилом «Точные удары (4+)» получает 4 или больше при броске на попадание, эта атака является точным ударом.

Ранения от точных ударов распределяются не по обычным правилам на распределение ранений, а против модели (или моделей) целевой боевой единицы по выбору атакующего игрока, но при условии, что эта модель вовлечена в бой с боевой единицей атакующей модели.

## Предпочтительный враг (X)

Данное правило представлено в виде «Предпочтительный враг (X)», где X определяет конкретный вид врагов. Если в специальном правиле не указан конкретный вид врагов, тогда для такой боевой единицы все считаются предпочтительными врагами. Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, перекидывает проваленные броски на попадание и ранение при выпадении 1, если атакует своего предпочтительного врага. Это относится и к стрелковым атакам, и к атакам ближнего боя.

Если боевая единица совершает атаку против смешанной боевой единицы, в которой одна или несколько моделей удовлетворяют требованиям правила «Предпочтительный враг» (но она не целиком состоит из таких моделей), она по-прежнему может получить преимущество от эффектов «Предпочтительного врага» для всех атак против этой боевой единицы. Например, боевая единица со специальным правилом «Предпочтительный враг (Независимые персонажи)» может перекидывать неудачные броски на попадание и ранение при выпадении 1 против всех моделей боевой единицы, к которой присоединился независимый персонаж.

## Рад-фаг

Значение стойкости модели, потерявшей одну или более ран от атак с этим специальным правилом, но выжившей, уменьшается на -1 до конца сражения. Этот эффект не складывается с остальными атаками, использующими специальное правило «Рад-фаг», но складывается с другими специальными правилами, уменьшающими стойкость цели. Помните, что это специальное правило не может уменьшить стойкость модели до значения ниже 1.

## Ярость (X)

В том ходе, в котором модель с этим специальным правилом совершает нападение, она получает не +1 атаку, а X атак за нападение. Модель, совершившая беспорядочное нападение в этом ходе, не получает преимуществ от «Ярости» (см. с.).

## Неистовство (X)

В начале любой подфазы схватки модели со специальным правилом «Неистовство» получают число атак, равное значению в скобках, если вражеские модели превосходят их числом (включая эффекты специального правила «Крупногабаритный») – считаются все связанные этим боем модели, а не только вовлечённые в этот бой модели. Если значение в скобках случайно и определяется броском кубика, сделайте по одному броску за каждый вариант специального правила «Неистовство» в боевой единице чтобы вычислить, сколько атак можно сделать, и примените этот результат ко всем моделям с этим вариантом на эту фазу. Например, модель со специальным правилом «Неистовство (D3)», будучи численно превзойдённой врагом, получает D3 дополнительных атак в этой подфазе схватки.

Модель, совершившая беспорядочное нападение в этом ходе, не получает преимуществ от «Неистовства» (см. с.).

## Безостановочный

Безостановочные модели могут стрелять из тяжёлых или артиллерийских орудий, считаясь неподвижными, даже если они двигались в предшествующей фазе движения. Кроме того, они могут нападать в том же ходе, в котором стреляли из тяжёлых, артиллерийских или скорострельных орудий.

## Раздирающее (X)

Если модель имеет специальное правило «Раздирающее» или атакует рукопашным оружием со специальным правилом «Раздирающее», то есть шанс, что её атаки ближнего боя причинят критический урон. При каждом броске на ранение, равном или превосходящем значение в скобках после названия этого специального правила, цель автоматически получает ранение вне зависимости от её стойкости. По выбору контролирующего игрока эти ранения могут быть отыграны с AP 2 вместо обычного AP оружия.

Аналогичным образом, если модель совершает стрелковую атаку оружием со специальным правилом «Раздирающее», бросок на ранение, равный или превосходящий значение в скобках, автоматически наносит ранение независимо от стойкости, и отыгрывается с AP2.

В обоих случаях, если бросок на пробитие брони против техники равен или превосходит значение в скобках, то он позволяет кинуть ещё D3, результат которого прибавляется к силе атаки. Эти попадания отыгрываются не с AP 2, а с показателем AP оружия.

Например, если у модели есть специальное правило «Раздирающее (5+), то она автоматически ранит цель, не являющуюся техникой, при броске на ранение 5+. При этом атакующий игрок может выбрать, будет ли использоваться значение AP 2 вместо значения AP его оружия.

## Шоковый удар (X)

Тесты на подавление, вызванные атакой или оружием с этим специальным правилом, совершаются со штрафом, равным значению в скобках после названия этого специального правила.

Например, если боевая единица вынуждена пройти тест на подавление из-за атаки, совершённой оружием со специальным правилом «Шоковый удар (2)», она получает штраф -2 к характеристике лидерства при прохождении этого теста.

## Шоковый импульс

Модель с типом боевой единицы «Техника», «Дредноут» или «Автоматон», получившая пробивающее попадание или неспасённое ранение от атаки с этим специальным правилом, может совершать только выстрелы навскидку до конца следующего хода контролирующего игрока.

## Кромсающее

Если модель имеет специальное правило «Кромсающее» или атакует рукопашным оружием со специальным правилом «Кромсающее», она перекидывает проваленные броски на ранение в ближнем бою.

Аналогичным образом, если модель совершает стрелковую атаку оружием со специальным правилом «Кромсающее», она перекидывает проваленные броски на ранение.

## Разведчик

После того как обе стороны расставят свои армии (в том числе и боевые единицы с «Проникновением»), но перед тем, как первый игрок начнёт свой первый ход, боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, может по своему желанию сделать перестановку. Если боевая единица является пехотой, артиллерией, дредноутом или автоматомом, то каждую модель можно переставить куда угодно в пределах 6" от её текущей позиции. Если она относится к другому типу боевой единицы, то каждую модель можно переставить в пределах 12" от её текущей позиции. Во время этой перестановки разведчики могут выйти за пределы зоны расстановки владеющего ими игрока, но должны оставаться на расстоянии более 9" от вражеских боевых единиц. Боевая единица, которая совершает перестановку по специальному правилу «Разведчик», не может нападать в первом игровом ходе. Боевая единица не может погружаться или высаживаться в ходе перестановки по специальному правилу «Разведчик».

Если обе стороны имеют разведчиков, то проводится кубовка; победитель решает, кто переставляет модели первым. Затем по очереди переставляются боевые единицы разведчиков. Если боевая единица с этим специальным правилом размещается внутри приданного транспорта, то она даёт транспорту специальное правило «Разведчик» (хотя во время перестановки нельзя производить высадку). Учтите, что транспорт с этим специальным правилом не теряет его, если в него погружается боевая единица без этого специального правила. Если боевая единица со специальным правилом «Разведчик» находится в резервах, то она получает специальное правило «Фланговый обход».

## «Проникновение» и «Разведчик»

Если у боевой единицы есть и специальное правило «Проникновение», и специальное правило «Разведчик», данную боевую единицу можно расставить по специальному правилу «Проникновение», а затем заново расставить по специальному правилу «Разведчик».

## Скрытый пеленой (X)

Когда модель с этим специальным правилом получает неспасённое ранение, скользящее попадание или пробивающее попадание, она может сделать специальный бросок по правилу «Скрытый пеленой», чтобы избежать ранения (это не спас-бросок, и его можно совершить против атак, против которых нельзя совершить спас-броски). Броски по правилу «Скрытый пеленой» нельзя совершить против рукопашных атак, против атак со специальным правилом «Игнорирует укрытие» и за модели со специальным правилом «Бесстрашие».

Бросайте D6 каждый раз при получении неспасённого ранения, скользящего попадания или пробивающего попадания. Если результат равен или больше значения в скобках, то неспасённое ранение, скользящее попадание или пробивающее попадание сбрасывается – считайте его спасённым. При любом другом результате ранение, скользящее попадание или пробивающее попадание наносится как обычно. Например, боевой единицы со специальным правилом «Скрытый пеленой (6+)» требуется результат 6 для отмены нанесённого ей ранения, скользящего попадания или пробивающего попадания.

Если у какой-либо боевой единицы это правило представлено как просто «Скрытый пеленой» без значения в скобках, то оно считается как «Скрытый пеленой (6+)».

Это бросок на избежание урона – против каждого ранения, скользящего попадания или пробивающего попадания любая модель может совершить только один бросок на избежание урона любого типа (см. с.).

## Следопыт

Боевая единица, включающая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, автоматически проходит тесты на опасный ландшафт.

## Противовоздушное

Модель с этим специальным правилом или стреляющая оружием с этим специальным правилом использует свой обычный навык стрельбы при стрельбе по летательным аппаратам и скиммерам, но по другим целям может вести лишь стрельбу навскидку.

## Медленно и неумолимо

Боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, не может бегать, выполнять преследование или совершать реакции. Однако модели с этим специальным правилом могут стрелять из тяжёлых и артиллерийских орудий, считаясь неподвижными, даже если они передвигались в предыдущей фазе движения. Также они могут нападать в том же ходе, в котором стреляли из тяжёлых, артиллерийских или скорострельных орудий.

## Снайперское

Если оружие имеет это специальное правило или из него стреляет модель с этим специальным правилом, то все ранения, нанесённые его атаками, являются точными выстрелами. Ранения от точных выстрелов распределяются не по обычным правилам на распределение ранений, а против модели (или моделей) целевой боевой единицы по выбору атакующего игрока, но при условии, что эта модель находится в пределах дальности и на линии видимости атакующей модели. Учтите, что выстрелы навскидку не могут быть точными выстрелами, а атаки с правилами «Взрыв» или «Шаблон» не получают преимуществ от эффектов специального правила «Снайперское».

## Специализированное оружие

Модель, сражающаяся таким оружием, не получает +1 атаку за сражение двумя единицами оружия, если только она не вооружена двумя или более единицами рукопашного оружия со специальным правилом «Специализированное оружие». Дополнительному оружию не обязательно быть таким же, как и использованное для атаки оружие, но для получения дополнительной атаки за сражение двумя единицами оружия оно должно иметь правило «Специализированное оружие».

## Распределение огня

Когда боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, совершает стрелковую атаку, одна модель боевой единицы может выстрелить по цели, отличной от той, по которой стреляет остальная часть боевой единицы. Как только будет отыграна эта стрелковая атака, отыграйте стрелковые атаки остальных части боевой единицы. Эти атаки должны быть направлены против другой цели, коей к тому же не может быть боевая единица, которая была вынуждена высадиться/выйти из-за стрелковой атаки первой модели, стрелявшей по правилу распределения огня.

## Раскалывающее

Атаки с этим специальным правилом могут перекидывать неудачные броски на пробитие брони против техники и зданий (как при стрелковых атаках, так и в ближнем бою) и перекидывать результаты «Скользящее попадание» для нанесения пробивающего попадания вместо этого, но вы должны принять второй результат.

## Атака с бреющего полёта (X)

При совершении стрелковой атаки по цели без подтипа «Летательный аппарат» навык стрельбы (BS) этой техники увеличивается на значение в скобках после названия этого специального правила. Например, техника со специальным правилом «Атака с бреющего полёта (2)» увеличивает навык стрельбы (BS) модели на +2 при совершении стрелковых атак по любым боевым единицам, не имеющим подтип «Летательный аппарат».

## Упорство

Если боевая единица, содержащая хотя бы одну модель с этим специальным правилом, проходит проверку боевого духа или тест на подавление, она игнорирует любые отрицательные модификаторы лидерства. Если боевая единица одновременно имеет «Бесстрашие» и «Упорство», то тогда она использует правила для «Бесстрашия».

## Отделение поддержки

Боевую единицу с этим специальным правилом нельзя взять в качестве обязательного выбора в списке организации армии.

## Стая

Если модель со специальным правилом «Стая» получает неспасённое ранение от взрывного (любого размера) или шаблонного оружия, то каждое неспасённое ранение становится двумя неспасёнными ранениями, если только у этого ранения нет специального правила «Мгновенная смерть».

## Шаблонное оружие

Шаблонное оружие обозначается словом «Шаблон» вместо числового значения в графе дальности. Вместо броска на попадание просто положите шаблон так, чтобы его узкий конец соприкасался с подставкой стреляющей модели или концом ствола стреляющего оружия модели техники без подставки, а оставшаяся часть шаблона накрывала как можно больше моделей выбранной целью боевой единицы, не касаясь дружественных моделей (в т.ч. других моделей стреляющей боевой единицы). Все модели, полностью или частично накрытые шаблоном, получают попадание. При стрельбе по технике расположите шаблон так, чтобы он накрывал как можно большую её часть, не касаясь дружественных моделей. Позиция стрелка определяет сторону брони, по которой наносится попадание (см. с.). Шаблонное оружие никогда не может попасть по стреляющей из него модели.

Шаблонное оружие имеет специальные правила «Игнорирует укрытие» и «Стена смерти». Ранения от шаблонного оружия распределяются согласно обычным правилам.

### Несколько шаблонов

Если боевая единица стреляет более чем из одной единицы шаблонного оружия, отыгрывайте каждый выстрел по отдельности, как описано выше, определяя и записывая число попаданий от каждого шаблона. После определения числа попаданий от всех шаблонов отыграйте броски на ранение как обычно.

### Стена смерти

Шаблонное оружие может вести стрельбу навскидку по любой цели. Не являющейся летательным аппаратом. Если шаблонное оружие стреляет навскидку, оно автоматически наносит D3 попаданий по целевой боевой единице, отыгрываемых с его обычными показателями силы и AP, если хотя бы одна модель выбранной целью боевой единицы находится в пределах 8" или выбранная целью боевая единица нападает на боевую единицу, совершающую стрелковую атаку. Если оружие также является оружием адского шторма, то вместо этого оно наносит D6 попаданий.

### Оружие адского шторма

В графе «Дальность» вместо числового значения у орудия адского шторма стоят слова «Адский шторм». Оружие адского шторма использует шаблон адского шторма (см с.), но в остальном подчиняется всем правилам шаблонного оружия.



## Стрельба из шаблонного оружия



Этот шаблон расположен так, что он наносит максимальное количество попаданий (в данном случае три).



Модель может получить попадания от разных шаблонных выстрелов. В примере выше наносится 9 попаданий т.к. по двум Сына Хоруса попали дважды.

### Потоковое (X)

Оружие с этим специальным правилом действует как любое другое шаблонное оружие, но при ведении огня в фазе стрельбы размещайте шаблон так, чтобы его узкий конец находился в пределах X дюймов, где X – это число в скобках после названия этого специального правила. Широкий конец должен быть размещён не ближе к оружию, чем узкий конец.

Например, боевая единица со специальным правилом «Потоковое (18)» должна разместить узкий конец шаблона в пределах 18", а широкий конец – не ближе от стреляющей модели, чем узкий.

### Спаренное

При атаке оружием с этим специальным правилом контролирующий игрок может перекидывать все проваленные броски на попадание.

#### Спаренное взрывное оружие

Если при броске на смещение не выпал результат «Попадание», вы можете решить перебросить кубик для спаренного взрывного оружия. В этом случае вы должны перекинуть и 2D6", и кубик смещения.

#### Спаренное шаблонное оружие

Спаренное шаблонное оружие стреляет точно так же, как и неспаренное, но вы должны перекидывать проваленные броски на ранение и пробитие брони.

### Двуручное

Модель, атакующая этим оружием, не получает +1 атаку за сражение двумя единицами рукопашного оружия (см. с.).

### Тяжеловесное

Модель, атакующая этим оружием, ввязывается в бой и сражается на 1 этапе инициативы, если только у неё нет типа боевой единицы «Дредноут» или «Монструозная».

# ИГРА В AGE OF DARKNESS

В основных правилах Age of Darkness описаны основные правила игрового процесса. Однако они лишь поверхностно касаются множества способов игры и погружения в атмосферу всегалактической гражданской войны Ереси Хоруса. На следующих страницах вы найдёте набор дополнительных правил и руководств, которые подойдут всем поклонникам игры. В этом разделе мы шире взглянем на игру в Age of Darkness и покажем, как, по мере вовлечения в хобби, можно сделать игры интереснее. Далее вы узнаете, как расширить горизонты игры, попробовать новые модели и глубже погрузиться в Ересь Хоруса.

# РЕЖИМЫ ИГРЫ В AGE OF DARKNESS

## Сюжетная игра

В своей основе The Horus Heresy – Age of Darkness является сюжетной игрой, чьей целью служит воссоздание бесчисленных боёв всегалактической гражданской войны. Цель сюжетных игр – дать игрокам погрузиться в Эпоху Тьмы и ощутить себя внутри Ереси Хоруса даже в тех играх, что не имеют заранее подготовленной или созданной самими игроками сюжетной основы. Поэтому основные миссии, представленные далее в этой книге, ставят перед игроками самые различные условия победы. Благодаря им целью игры становится не простое убийство врагов, но в ней появляется сюжет.

Правила, уже описанные в этой книге и представленные в следующей главе «Подготовка к сражению», составляют сюжетный режим игры. Во многих отношениях сюжетная игра является режимом игры в Age of Darkness по умолчанию; она служит для организации сражений по мотивам событий, изложенных в бэкграунде вселенной и романах издательства Black Library. Такие игры разнятся от дружеских сражений между членами одного игрового сообщества до игр со знакомым прежде случайным противником в местном магазине или игровом клубе. Использование этих правил позволит обоим игрокам начать равную игру и сыграть честное сражение приблизительно равными силами. Во время сюжетной игры стоит помнить о духе игры – о том, что The Horus Heresy – Age of Darkness является игрой о великих историях, где каждый получает удовольствие от процесса. Чтобы помочь игрокам насладиться величием Эпохи Тьмы, игрокам рекомендуется использовать модели Horus Heresy производства Games Workshop и Forge World, выполненные с соответствующими эпохе доспехами и геральдикой. Эти модели должны точно ассоциироваться с боевыми единицами, чьи правила они используют, и по возможности быть полностью покрашены.

## Игра в кампанию

История Эпохи Тьмы изложена в книгах кампаний, дополнениях и других публикациях, в которых описаны захватывающие истории о битвах и великие подвиги легендарных героев. Такие публикации содержат правила для воссоздания битв Ереси Хоруса и переносят их со страниц книги на игровой стол. Игра в кампанию – это разновидность сюжетной игры, сфокусированная преимущественно на отыгрыши знаменитых сражений и предоставляющая дополнительные правила для создания серии взаимосвязанных игр с одними и теми же персонажами и развивающимся сюжетом. Игрокам рекомендуется использовать подходящий ландшафт для своих игр, а также задействовать

персонажей и армии, участвовавшие в этих битвах. Как и в сюжетной игре, при игре в кампанию используются миссии; отличие в том, что каждая игра основана на важном сражении из Ереси Хоруса, что отражено в изменениях основных игровых правил. Например, она может строиться вокруг укрепления с отчаянно сопротивляющимися защитниками – в такой игре одна сторона безнадежно уступает другой по силе, но должна продержаться определенное время. Также сюжет может представлять собой засаду или игру в кошки-мышки между двумя армиями. Игра в кампанию – это отличный способ привнести уникальность в вашу армию и битвы, в которых она участвует.

Миссии кампании, содержащиеся в публикациях Horus Heresy – Age of Darkness – это лишь один из примеров того, как можно играть в кампанию. Другие источники вдохновения для создания своих собственных миссий можно найти в романах Black Library и других публикациях Games Workshop, а также в повествовательном разделе в этой книге. Также игры в кампанию могут служить основой для альтернативных систем и сценариев с дополнительными правилами, изменяемыми специально для ваших игр. Это позволит вам сыграть свою собственную версию какого-либо события со своей армией или же провести игру совсем в другом сеттинге. Кроме того, вы можете использовать игру в кампанию для создания собственных персонажей и задач, оставив правила кампании только в качестве примера по мере развития вашей собственной истории по ходу игр. И хотя это потребует большего труда, но зато так вы сделаете свою кампанию поистине уникальной, продуктом вашего игрового сообщества, что поистине будет стоить вложенных в неё усилий.

## Развитие Age of Darkness

Существует множество разновидностей сюжетных игр и игр в кампанию. Для отображения особых игровых условий и обстоятельств, а также для эскалации конфликтов, выходящей даже за рамки обычной игры в Age of Darkness, в будущих дополнениях будут представлены наборы правил, изменяющих основные игровые правила Horus Heresy – Age of Darkness. Театры боевых действий, такие как Zone Mortalis (отчаянные схватки на ближней дистанции в замкнутых пространствах глубин городов-ульев или лабиринтов венных кораблей) или City Fight (война среди охваченных войной руин некогда великих городов), представляют собой значительно отличающиеся от обычных условия ведения военных действий, со своими задачами и требованиями к стратегии и организации армии. Правила для проведения подобных игр будут представлены в будущих публикациях Horus Heresy – Age of Darkness.

## Открытая игра

Открытая игра – это игровой режим, в котором сделан упор на вашу коллекцию моделей и ваше воображение. Когда как остальные режимы накладывают ограничения на боевые единицы, которые можно включить в армию (например, из исторических соображений или для создания идеально сбалансированной игры), в открытой игре вы можете взять любые модели *Notus Heresy*, какие пожелаете. Всё, что вам нужно – это подготовить поле боя, выбрать миссию (даже самую простую, например *«расстановка в 12" друг от друга, сражение до полного уничтожения противника»*) и начать ходить. Если вы только осваиваете игру, и у вас не так много моделей, то открытая игра – это отличный способ сразу начать играть. Такие игры позволяют вам поэкспериментировать с тактикой и взаимодействием, а также наметить, какие модели стоит добавить в армию следующими. Кроме того, открытая игра может помочь опытным игрокам, собирающим новую армию и желающим попробовать её в деле, путём отображения новой армии моделями в их распоряжении.

Конечно же, ничто не мешает вам менять правила по своему усмотрению – открытая игра как нельзя лучше подходит для этого. Вы можете добавлять или убирать правила или даже создать свой собственный набор «домашних правил» по согласованию с другими членами вашего игрового сообщества. Эти домашние правила могут усложнить обычные правила сюжетной игры, поэтому будьте осторожны при их добавлении в миссии сюжетной игры или игры в кампанию. Также в открытой игре вы можете выставить намного большую армию чем обычно, расширив таблицу организации войска, или даже создать особые режимы игры, ограничив некоторые типы боевых единиц (например, сделать акцент на пехоте и запретить использование боевых единиц техники). В открытой игре вас ограничивает только ваше воображение.

Хотя в открытой игре нет ограничений на состав армии или набор используемых правил, игрокам рекомендуется договориться о том, чего они хотят от предстоящей игры перед её началом. Небольшое обсуждение перед игрой не только позволит избежать недопонимания, но даже может сделать игру более запоминающейся и захватывающей.

## Матчевая игра

Матчевая игра обеспечивает честную борьбу по заранее оговорённым правилам и подойдёт игрокам, желающим провести состязательную игру, а также в случае, если вы хотите сыграть подряд с несколькими противниками, с которыми обычно не играете. Она идеально подходит для организации лиг и соревнований, равно как и для игр в игровых клубах. В сражении по правилам матчевой игры игроки противостоят друг другу, командуя армиями одинаковой стоимости в очках по основным правилам Age of Darkness. Хотя в этом матчевая игра схожа с сюжетной, но всё же в ней есть кое-что и от открытой игры: по усмотрению группы игроков или организатора мероприятия правила могут быть изменены путём введения или удаления ограничений по их усмотрению. Они могут «закрепить» свой изменённый набор правил, и игроки, желающие принять участие в соревновании, лиге или кампании, должны принять его. Лучше всего матчевая игра подходит в случаях, когда организаторы фиксируют результаты каждого отдельного сражения между участниками соревнования, а затем определяют игрока-победителя (или победившую фракцию, если говорить об обычном делении на «лоялистов» и «предателей»). Пожалуй, этот режим больше всех подходит для игровых турниров, для которых игроки собираются в одном месте и проводят определённое число игр в течение одного дня или выходных.

## Командная игра

Хотя правила Age of Darkness созданы по большей части для того, чтобы два оппонента могли испытать свои умения и смекалку в великих сражениях 31-го тысячелетия, с использованием режима открытой игры можно легко адаптировать игру под командные битвы, позволив большему числу игроков участвовать в апокалиптическом сражении. Этого можно добиться разными способами – от управления одной армией несколькими игроками, выставления нескольких армий, каждая под управлением одного игрока, и до использования генерала, отдающего приказы другим игрокам и армиям под их командованием, что подойдёт для игроков, физически неспособных играть самостоятельно. В таких играх будет полезно выбрать капитана команды (или примарха!), определяющего общую стратегию команды во избежание несогласованных действий игроков, преследующих различные цели. Также, чтобы игра не затянулась, может пригодиться установка ограничения по времени на команду или на игрока.

## ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

В великих сражениях Ереси Хоруса сражались не неорганизованные сборища воинов, но упорядоченные армии легионов Космического Десанта, Имперской Армии и других сил, верных Императору или его предательскому сыну Хорусу. Поэтому для того, чтобы ваша коллекция моделей Forge World и Citadel, используемая для игры в The Horus Heresy – Age of Darkness, отображала сторону этого разрушительного конфликта, она должна быть должным образом организована в виде армии.

### Набор армии

В играх в The Horus Heresy – Age of Darkness каждый игрок управляет одним войском, чаще всего называемым армией. Первым шагом набора армии является выбор верности армии из двух вариантов: лоялисты или предатели. Этот выбор по большей части тематический и служит для поиска места игры в Ереси Хоруса, но всё же действие некоторых специальных правил основано на верности моделей, а у большинства кампаний в книгах кампаний Horus Heresy есть правила, действующие на армии с определённой верностью.

Армия должна состоять из моделей с одной и той же верностью. Верность большинства боевых единиц различных фракций Age of Darkness не указана в их статьях списка армии, и в таких случаях их верность определяется верностью всей армии. Верность некоторых боевых единиц будет указана в их статьях списка армии, и такие боевые единицы можно включить только в армии с соответствующей верностью. Выбор верности не зависит от фракции данного подразделения (см. с.), а является тематическим. Вполне нормально иметь армию Сынов Хоруса-лоялистов или предательских Ультрадесантников. В разрушительную эпоху хаоса Ереси Хоруса были представлены все возможные странные альянсы и низменные предательства.

В случаях, когда оба игрока выбрали одну и ту же верность, одна из сторон всё равно должна считаться имеющей противоположную верность в этой игре. Случаи дружественного огня, намеренного искажения разведанных и разрыва линий связи были нередки во время Ереси Хоруса, и от них зависел исход целых кампаний. Оба игрока должны договориться о том, кто из них будет представлять в игре противоположную сторону. Схожим образом, если армия представляет силу, пожелавшую сохранить нейтралитет относительно грандиозного предательства Хоруса, то ей всё равно нужно выбрать верность.

Перед началом набора армии оба игрока должны договориться о лимите очков. Идеальным ограничением для игры в Horus Heresy – Age of Darkness являются 2 000 – 3 000 очков, а правила созданы для игр между силами в 3 000 очков. В обычной игре оба игрока будут использовать одинаковое ограничение по очкам, но если все игроки договорились об ассиметричном (неравном) количестве очков, то это становится необязательным. Кроме того, для игры в некоторые миссии и по некоторым наборам правил Horus Heresy – Age of Darkness диапазон ограничений по очкам может быть изменён.

## Статьи списка армии

Правила на модели Forge World и Citadel можно найти в соответствующих книгах Liber Army List и книгах кампаний либо загрузить с сайта Games Workshop. Если вам доступны несколько версий правил боевой единицы, то в любом случае используйте версию, опубликованную самой последней.

Вне зависимости от того, где вы нашли такую информацию, она будет называться статьёй списка армии или профилем. Каждая статья списка армии описывает боевую единицу из моделей Forge World или Citadel и включает всё необходимое для использования этой боевой единицы в игре Horus Heresy – Age of Darkness.

## Организация войска в Age of Darkness

После того, как игроки договорятся об органичении на очки, они могут приступить к набору войска. Для этого им нужно выбрать несколько боевых единиц из одного списка армии Age of Darkness, подсчитывая стоимость в очках каждой боевой единицы так, как указано в её статье списка армии, пока их сумма не достигнет оговорённого предела. Суммарная стоимость боевых единиц армии в очках не должна превышать данного предела. Все доступные игрокам боевые единицы делятся на несколько категорий, указанных в каждом списке армии Age of Darkness, и в зависимости от этого они будут играть определённую роль в вашей армии. Это категории также известны как роли на поле боя. Бывают следующие роли на поле боя: командные войска, элитные войска, основные войска, мобильные войска, тяжёлая огневая поддержка, властелины войны, примархи и фортификации. Некоторые списки армии, обряды войны или другие специальные правила могут вводить иные категории, присваивать имеющимся категориям новые имена или менять категории существующих боевых единиц. Такие исключения будут подробно разъяснены в соответствующем списке армии.

### Командные войска

Командные войска также обозначаются как HQ. Командной боевой единицей может выступать втянутый в Ересь Хоруса лорд-маршал Солярной Ауксии или претор Космического Десанта, возглавляющий оперативную группировку легиона. Эти модели являются одними из мощнейших в игре, так как лидеры имеют доступ к специализированному оснащению, которого нет у других. Они не непобедимы, но составляют смертоносное острие атакующей армии и сильное ядро оборонительной.

### Основные войска

В эту категорию входят наиболее широкодоступные солдаты армии. Это не значит, что они никчёмные бойцы – в эту категорию включены бойцы от сверхчеловеческих солдат легионов Космического Десанта до простых вспомогательных отрядов новобранцев Ополчения Импералис. Обычно эти воины составляют основу армии. Их главная тактическая задача заключается в том, чтобы закреплять достигнутые успехи армии и защищать объекты, захваченные более специализированными боевыми единицами.

### Элитные войска

Элитные боевые единицы, что понятно из названия, лучшие солдаты, которых может выставить армия на поле боя, но их никогда не бывает достаточно. В некоторых случаях это особые отряды, а в других – более опытные представители рядовых солдат.

## Мобильные войска

Боевые единицы мобильных войск обычно быстрее своих товарищей и являются мастерами манёвренных атак. Часто их используют для прощупывания сил врага и разведки, а в другое время они действуют как свирепые штурмовые войска, полагающиеся на скорость в выполнении своей кровавой работы.

## Тяжёлая огневая поддержка

Боевые единицы тяжёлой огневой поддержки – это самые большие и мощные пушки армии. Сюда входят обладатели самого тяжёлого оснащения и наиболее стойкие создания. Они обеспечивают наиболее тяжёлый огонь и предназначены для уничтожения самых опасных врагов, что делает их жизненно важными частями любой армии.

## Фортификации

Фортификации – это оборонительные сооружения от баррикад до громадных крепостей. Обычно это строения и/или обломки на поле боя, возведённые или захваченные вашей армией перед началом игры.

## Властелины войны

Властелины войны – самые мощные и разрушительные боевые единицы на полях сражений Ереси Хоруса, которые может превзойти только вызывающая трепет огневая мощь орбитальной бомбардировки. К ним относятся громадные боевые титаны, сверхтяжёлая техника и самые большие и внушительные фортификации.

## Примархи

Примархи – это сыновья Императора, самые могучие воины и талантливые генералы своей эпохи, с которыми могла сравниться лишь горсть иных воинов.

## Другие роли на поле боя

В некоторых дополнениях к Horus Heresy могут быть представлены другие виды ролей на поле боя. В таких случаях там же будут приведены все правила, необходимые для включения их в армию.



## Ограничения на властелинов войны и примархов

Баланс даже самых масштабных игр может быть нарушен из-за доминирующего присутствия властелинов войны и примархов. Поэтому чтобы все игроки смогли насладиться игрой, на эти типы боевых единиц вводятся дополнительные ограничения.

Властелины войны и примархи могут быть включены в армию только если её общая стоимость в очках составляет хотя бы 2 000 очков, а в используемой таблице организации войска есть соответствующие слоты.

В дополнение, если обратное не определено в используемой миссии или таблице организации войска, общая стоимость в очках всех властелинов войны и примархов в составе армии не может превышать 25% от общей стоимости этой армии в очках.

Это означает, что для самых распространённых размеров армии в Horus Heresy – Age of Darkness максимальная суммарная стоимость в очках властелинов войны и примархов изменяется следующим образом:

Общий размер армии	Максимальная суммарная стоимость властелинов войны и примархов в очках
2 000 очков	500 очков
2 250 очков	563 очка
2 500 очков	625 очков
2 750 очков	688 очков
3 000 очков	750 очков
3 250 очков	813 очков
3 500 очков	875 очков

## Таблицы организации войска

Таблица организации войска определяет максимальное и минимальное количество боевых единиц каждой роли, которое нужно взять в армию. Всем армиям в Age of Darkness доступна одна базовая таблица. Если доступно несколько таблиц организации войска, то для использования в качестве основы армии необходимо выбрать одну из них.

Для игр в Age of Darkness стандартной таблицей организации войска является крестоносная таблица организации войска. В других дополнениях игрокам будут доступны другие таблицы организации войска, а некоторые списки армии содержат особые варианты таблиц для этих армий. Во всех случаях эти таблицы опираются на один и тот же набор базовых принципов.

Один квадрат в таблице организации войска позволяет сделать один выбор из соответствующей части вашего списка армии. Тёмные квадраты означают слоты, которые нужно обязательно взять в армию, а более светлые представляют собой опциональные слоты, включаемые в армию по желанию игрока. Это означает, что при создании армии с использованием крестоносной таблицы организации войска вам нужно включить в неё хотя бы один выбор командных войск и два выбора основных войск. Обязательный выбор некоторых видов войск нужен для того, чтобы основу каждой армии составляли боевые единицы, олицетворяющие эту армию, и чтобы любое войско можно было должным образом использовать в различных доступных игрокам миссиях Horus Heresy – Age of Darkness.

Иногда один слот в таблице организации армии позволяет выбрать более одной боевой единицы или сделать выбор из боевых единиц с различными ролями. В любом случае эти отклонения от обычного процесса будут описаны в списке армии или публикации, в которой представлена эта таблица организации армии.

## Приданные транспорты

Приданные транспорты закреплены за боевыми единицами, в статье списка армии которых есть возможность взять транспорт. Поэтому они стоят вне обычной структуры армии и не занимают слотов в таблице организации войска. В случаях, когда важно различие, приданный транспорт считается имеющими ту же роль на поле боя, что и боевая единица, к которой он взят. Например «Носорог», взятый в качестве приданного транспорта к легионному тактическому отделению (основные войска), считается боевой единицей основных войск, а «Носорог», взятый в качестве приданного транспорта к легионному ветеранскому отделению (основные войска), считается боевой единицей элитных войск.

## Подразделения

Большинство таблиц организации войска (в том числе и крестоносная таблица далее) состоят из нескольких подразделений. Каждое подразделение в таблице организации войска – это отдельный набор боевых единиц, подтаблица организации войска, позволяющая игрокам ещё точнее подстроить свою армию или включить в неё дополнительные силы для более масштабных игр. В Age of Darkness у всех таблиц организации войска есть основное подразделение – это подразделение обязательно, и его необходимо взять в армию. Также вы должны выбрать военачальник армии (см. с.) из основного подразделения таблицы организации войска. Кроме того, перед добавлением других необязательных подразделений вы должны заполнить все обязательные слоты в основном подразделении. Все другие подразделения, приведённые в таблице организации войска, являются необязательными – игрок может включать их в армию по своему желанию. Однако если игрок решает включить необязательное подразделение, то он должен заполнить все обязательные слоты в этом подразделении. Все модели в одном и том же подразделении вне зависимости от его типа (основное или необязательное) должны принадлежать к одной фракции (см. с.). Все модели в армии должны иметь одну и ту же верность.

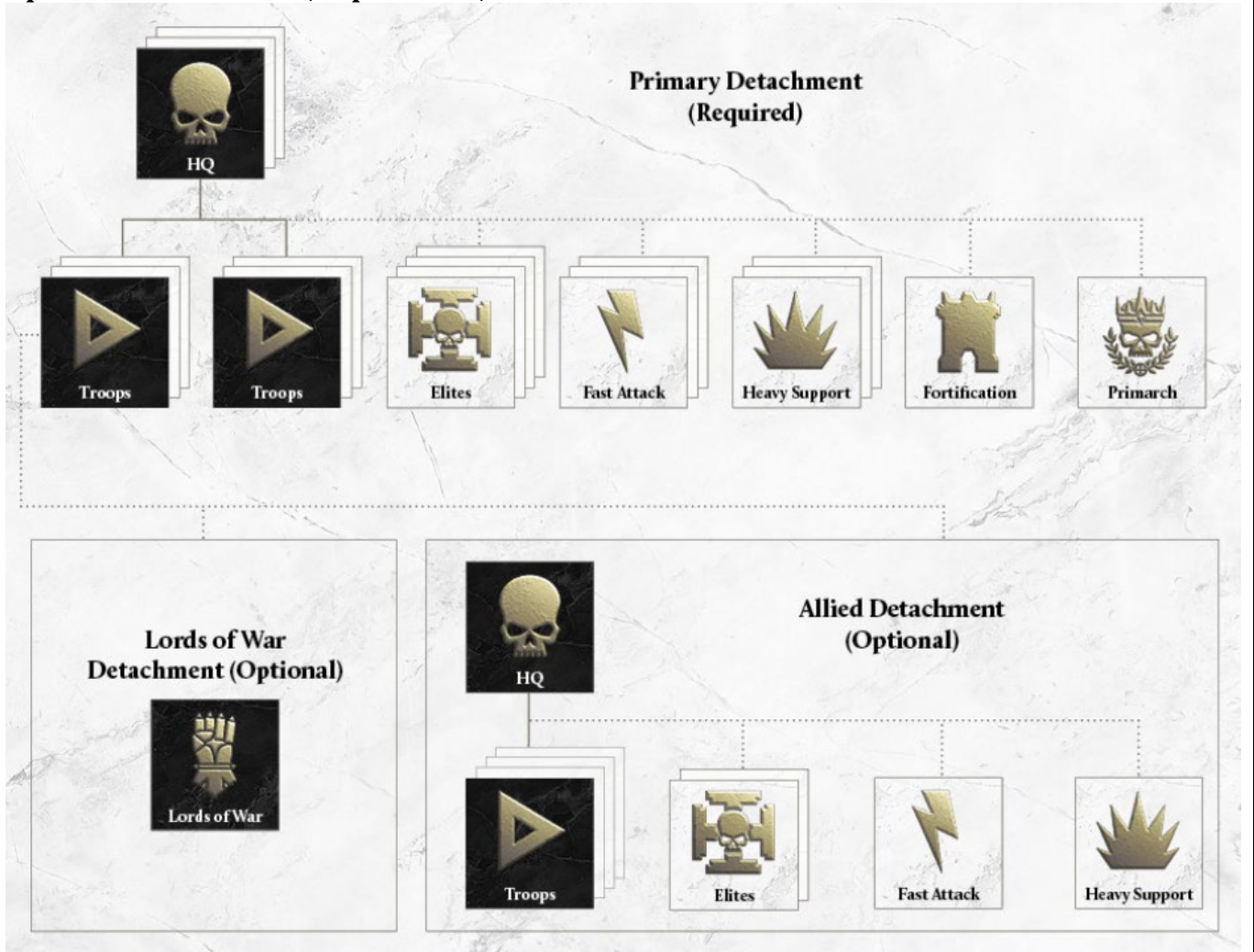
Для примера возьмём таблицу организации войска из трёх отдельных подразделений: основного подразделения, подразделения властелинов войны и необязательного союзного подразделения. Если игрок формирует армию с использованием этой таблицы организации войска, то сначала он должен заполнить все обязательные слоты в основном подразделении (в данном случае это один слот командных войск и два слота основных войск), а лишь затем переходить к выбору других боевых единиц. Все выбранные боевые единицы должны принадлежать к одной фракции. После заполнения обязательных слотов игрок спокойно может включить дополнительные необязательные боевые единицы в состав основного подразделения (если у него остались очки) или выбрать боевые единицы для

союзного подразделения или подразделения властелинов войны. Если он включил какие-либо боевые единицы в союзное подразделение, то он также должен заполнить обязательные слоты в этом необязательном подразделении.

**Союзные подразделения**

Союзное подразделение – наиболее часто встречающаяся разновидность необязательного подразделения. Оно отображает силы союзника, присоединившиеся к основным силам игрока. В отличие от остальных подразделений, фракция союзного подразделения всегда должна отличаться от фракции основного подразделения игрока.

**Крестовосная таблица организации войска**



**Основное подразделение (обязательное)**

- Обязательно: 1 единица командных войск, 2 единицы основных войск
- Необязательно: +2 единицы командных войск, +4 единицы основных войск, +4 единицы элитных войск, +3 единицы мобильных войск, +3 единицы войск тяжёлой огневой поддержки, +1 фортификация, +1 примарх

**Союзное подразделение (необязательное)**

- Обязательно: 1 единица командных войск, 1 единица основных войск
- Необязательно: +3 единицы основных войск, +2 единицы элитных войск, +1 единица мобильных войск, +1 единица войск тяжёлой огневой поддержки

**Подразделение властелинов войны (необязательное)**

- Обязательно: 1 властелин войны

## Союзники в Age of Darkness

В Эпоху Тьмы как войска Имперума, так и силы предателей были разобщены войной и подозрениями. Любая таблица организации войска, состоящая не только из основного подразделения, может включать боевые единицы двух или более фракций, формируя различные армии Ереси Хоруса. Каждое отдельное подразделение должно состоять из моделей одной фракции. Если в вашу армию входят боевые единицы более чем одной фракции, то они взаимодействуют между собой так, как указано в этом разделе.

## Фракции в Age of Darkness

В войнах Ереси Хоруса участвовало множество фракций, большинство из которых так или иначе были представлены и в армии лоялистов, и в армии предателей. Каждый из восемнадцати легионов Космического Десанта составляет отдельную фракцию, боевые единицы которой имеют версию специального правила «Легионес Астартес». Примерами других фракций являются Механикум и Имперская армия. Во всех случаях боевые единицы этих фракций могут принадлежать как к предателям, так и к лоялистам. Кроме того, существуют фракции Агентов Императора и Агентов Магистра войны – модели этих фракций всегда являются либо лоялистами (Агенты Императора), либо предателями (Агенты Магистра войны), и не могут входить в армию с противоположной верностью.

	Тёмные Ангелы	Дети Императора	Железные Воины	Белые Шрамы	Космические Волки	Имперские Кулаки	Повелители Ночи	Кровавые Ангелы	Железные Руки	Пожиратели Миров	Ультрадесант	Гвардия Смерти	Тысяча Сынов	Сыны Хоруса	Несущие Слово	Саламандры	Гвардия Ворона	Альфа-легион	Механикум	Имперская армия	
Тёмные Ангелы	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Дети Императора	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Железные Воины	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Белые Шрамы	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Космические Волки	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Имперские Кулаки	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Повелители Ночи	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Кровавые Ангелы	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Железные Руки	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Пожиратели Миров	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Ультрадесант	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Гвардия Смерти	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Тысяча Сынов	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Сыны Хоруса	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Несущие Слово	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Саламандры	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Гвардия Ворона	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Альфа-легион	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Механикум	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠
Имперская армия	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠	☠

## Фракции и списки армии

В то время, как различные фракции Космического Десанта представлены армией с соответствующей версией специального правила «Легионес Астартес», другие фракции состоят из нескольких списков армий. Фракция Механикум представляет собой все армии, использующие список армии Тагматы Омниссии (или любую его разновидность), а также список армии Рыцарей-Квесторис. Фракция Имперской армии состоит из армий, использующих списки армий Солярной Ауксиллии, Ополчения Импералис и варповых культов, а также любые их разновидности. По мере представления

большого количества листов армий в будущих публикациях могут возникнуть случаи, когда будет неясно, к какой фракции принадлежит какая-либо армия. В таких случаях игрокам следует договориться о выборе фракции для данного подразделения перед началом игры.

В таблице союзников Age of Darkness показаны взаимоотношения между различными фракциями, что в свою очередь определяет то, как их боевые единицы будут взаимодействовать в сражении, будучи частью одной армии.

## Уровни союзов в Age of Darkness

В таблице союзов Age of Darkness отображена длинная история обид, договоров о верности и закалённых в битвах клятв между различными фракциями молодого Имперума. Если в подразделениях одной армии представлены две или больше фракций, то контролирующий игрок должен свериться с таблицей чтобы узнать уровень союза между ними и то, как это отразится на боевых единицах этих фракций во время игры. Здесь приведены все уровни союзов и соответствующие им правила. В некоторых из них может встречаться термин «союзные боевые единицы» - в таких случаях под союзными боевыми единицами подразумеваются боевые единицы, не принадлежащие к той же фракции, что и основное подразделение.



### Побратимы

Самые близкие союзники, множество раз сражавшиеся бок о бок. Эти два войска во всех отношениях считаются дружественными боевыми единицами. Например, это означает, что к побратимам могут присоединиться союзные независимые персонажи, они считаются дружественными боевыми единицами относительно специальных способностей, особенностей военачальника и т.д.

**Замечание:** даже побратимы не могут погрузиться в союзную транспортную технику, а правила, действующие на некоторые войска из-за конкретного специального правила «Легионес Астартес», не влияют на союзные боевые единицы побратимов.



### Товарищи по оружию

Две силы, сражающиеся против своих врагов ради общей цели. Относительно боевых единиц вашей армии другие боевые единицы товарищей по оружию не считаются частью вашей армии за исключением того, что их нельзя умышленно выбрать целью и атаковать, выбрать целью специальных способностей и т.д. Однако учтите, что взрывы и т.п. могут сместиться на союзные силы и отрицательно подействовать на них.

Товарищи по оружию не могут получить преимуществ от эффектов союзных особенностей военачальника, к ним не могут присоединиться союзные независимые персонажи, и относительно специальных способностей они не считаются дружественными боевыми единицами. В целом, это два войска, сражающихся друг рядом с другом без дополнительных положительных или отрицательных эффектов.



### Подозрительные союзники

Два войска, объединённые общим противником, но не доверяющие друг другу полностью из-за длительной ссоры или врождённой антипатии. Модели союзного подразделения считаются товарищами по оружию за исключением того, что боевые единицы союзного подразделения никогда не считаются победоносными и не могут удерживать объекты (см. с.).



### По приказу Императора (или Магистра войны)

Эти два войска будут сражаться бок о бок только в самых крайних случаях или по прямому приказу их владыки, будь то Император или Магистр войны. Данные войска действуют как подозрительные союзники. Дополнительно, если боевая единица находится в пределах 6" от боевой единицы, являющейся частью фракции с таким уровнем союза, то характеристика лидерства обеих боевых единиц уменьшается на -1 до тех пор, пока в пределах 6" от боевой единицы не останется боевых единиц из этой же армии, принадлежащей фракции с данным уровнем союза.

### Агенты Императора (или Магистра войны)

Некоторые боевые единицы являются Агентами Императора (самые известные из них – это Когти Императора: Легио Кустодес и Безмолвное Сестринство) или Агентами Магистра войны. Они всегда считаются побратимами для любых сил лоялистов и предателей соответственно.

# ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА

## Военачальник

При создании армии вы должны обозначить одну модель в качестве своего военачальника. Если только не указано иного, им должна быть модель персонажа из командных войск основного подразделения армии. Если в вашей армии нет подходящих моделей персонажей, тогда просто выберите любую другую модель в вашей армии в качестве военачальника. Если в каком-либо правиле не сказано обратное, то модель, которую вы выберете в качестве своего военачальника, должна принадлежать основному подразделению. У некоторых моделей, например у примархов, есть специальные правила, из-за которых она должна быть выбрана военачальником. В таких случаях эта модель всегда становится военачальником вне зависимости от любых других факторов. В армию нельзя включить более одной модели, которая должна быть военачальником, если только в другом специальном правиле не оговорено исключение из этого правила.

## Особенности военачальника

Военачальник – грозная сила на поле боя. Это не просто овеянный славой могучий герой со множеством умений, что можно было бы ожидать от лидера великой армии. Он также имеет приобретённые за долгую жизнь специальные способности, или, как мы их называем, «особенности военачальника». У каждого военачальника есть одна особенность военачальника из списка основных особенностей военачальника, выбираемая при составлении армии и указываемая в списке армии или ростере игрока. Благодаря специальным правилам некоторых фракций или моделей для военачальника можно выбрать особенность военачальника не из списка основных особенностей – в подобных правилах будет

описано, какие другие особенности военачальника можно выбрать.

### Армии без персонажей

Если по какой-то причине игрок собрал допустимую армию, в основном подразделении которой нет слотов командных войск, то в качестве военачальника можно выбрать модель персонажа из другой категории боевых единиц основного подразделения. Если же в основном подразделении нет моделей персонажей, то военачальником можно назначить любую не являющуюся техникой модель в основном подразделении. Если в качестве военачальника игроку требуется выбрать модель не-персонажа или модель, не являющуюся частью командных войск, то эта модель не получает особенность военачальника, но в отношении всех остальных правил является военачальником.

### Персонажи с предопределёнными особенностями военачальника

У некоторых моделей персонажей есть специальное правило, определяющее их особенность военачальника в случае, если они будут выбраны военачальником армии. Если подобная боевая единица является вашим военачальником, не выбирайте особенность военачальника – вместо этого эта боевая единица получает указанную особенность военачальника. Учтите, что такая боевая единица получает эту особенность военачальника, только если вы выбираете её в качестве своего военачальника. Если в качестве своего военачальника вы выбираете другую модель, тогда этот персонаж не получает какой-либо особенности военачальника, даже если в его статье указана какая-нибудь особенность.

## **Гибель военачальника**

Если ваш военачальник удаляется как потеря во время игры, любые способности или специальные правила, полученные от его особенности военачальника, немедленно исчезают. Если рассматриваемая особенность военачальника даёт специальное правило, которое предоставляет необычный способ расстановки из резервов (например, способность совершать фланговый обход у некоторых боевых единиц), данное специальное правило немедленно исчезает, а затронутые этим боевые единицы должны теперь выходить из резервов обычным способом.

## **Основные особенности военачальника**

Эти особенности доступны любой модели персонажа, выбранной в качестве военачальника армии, вне зависимости от фракции или верности.

### **Кроваворукий**

В любом бою, в котором хотя бы одна дружественная модель находится в пределах 12" от этого военачальника, или в бою с этим военачальником получите бонус +1 к количеству ранений относительно результатов боя. В дополнение, армия, чей военачальник имеет эту особенность, может совершать дополнительную реакцию во время фазы наступления противника до тех пор, пока военачальник не удалён как потеря.

### **Упрямый защитник**

Когда этот военачальник или дружественная боевая единица, к которой присоединился военачальник с этой особенностью, совершает стрелковую атаку, то выбранная целью боевая единица должна пройти тест на подавление если она получила неспасённые ранения. В дополнение, армия, чей военачальник имеет эту особенность, может совершать дополнительную реакцию во время фазы стрельбы противника до тех пор, пока военачальник не удалён как потеря.

### **Вечно бдительный**

Когда этот военачальник или боевая единица, к которой он присоединился, бежит во время фазы движения, прибавляйте к пройденному расстоянию не наименьшую инициативу в боевой единице, а увеличенное на 1 значение инициативы военачальника. В дополнение, армия, чей военачальник имеет эту особенность, может совершать дополнительную реакцию во время фазы движения противника до тех пор, пока военачальник не удалён как потеря.

## СРАЖЕНИЯ В AGE OF DARKNESS

Данный раздел поможет вам пройти через выбор, подготовку и игру по миссии Age of Darkness – особому формату игры, нацеленному на воссоздание свирепых сражений Ереси Хоруса. Эти миссии предназначены для игр между двумя игроками с использованием армий размером от 1 750 до 3 500 очков, собранных по крестоносной таблице организации войска (см. с.). Эти миссии представляют собой стандартный формат игр в Horus Heresy – Age of Darkness, и подходят как для одиночного сражения, так и для долгой кампании. В других публикациях будут представлены дополнительные миссии этого же формата, а также иные стили игры с добавлением дополнительных правил. Игроки также могут подстроить эти миссии под большее количество игроков, армии большего размера или под любые другие условия по их усмотрению. Помните, что при внесении изменений следует убедиться, что на это согласны все игроки, а лишь затем начинать игру.

### Формат миссий Age of Darkness

Все миссии Horus Heresy – Age of Darkness следуют стандартному формату и состоят из следующих разделов. Если в какой-либо миссии один или несколько этих разделов не содержат информации, то просто используйте стандартные правила из этой книги правил.

**Армии:** здесь описаны любые ограничения на набор армии, будь то предел общего количества очков, разрешённые фракции или любые другие ограничения.

**Подготовка к игре:** тут представлены любые ограничения или требования для игрового стола или используемых в игре декораций.

**Расстановка:** отсюда вы узнаете об особенностях расстановки армии на игровом столе или используемых картах расстановки.

**Первый ход:** в этом параграфе рассказывается, как выбрать того игрока, кто будет ходить первым в игре.

**Продолжительность игры:** здесь сказано, сколько ходов будет длиться игра.

**Условия победы:** здесь разъясняется, как определить победителя в миссии. Также тут будут перечислены используемые стандартные первичные или вторичные условия победы.

**Специальные правила миссии:** любые специальные правила, которые должны применяться в миссии, приведены в этом параграфе. Здесь также будут описаны уникальные правила этой миссии.

### Миссии Age of Darkness

Для начала нужно выбрать миссию Age of Darkness для игры. Игроки могут как выбрать миссию из списка доступных миссий, на которую согласны все игроки, или сделать бросок по таблице и определить её случайным образом. В случае некоторых кампаний или иных вариантов игры список доступных миссий может быть другим, а набор миссий может зависеть от кампании. В таких случаях в той публикации, в которой доступны этот вариант игры или кампания, будет описано как выбрать миссию.

### Таблица миссий Age of Darkness

D6	Миссия
1	Кровавая вражда
2	Побоище
3	Сокрушительный удар
4	Господство
5	Волна резни
6	Война лжи



## Поле боя

В большинстве игр в Horus Heresy – Age of Darkness поле битвы представляет собой гладкую поверхность любой подходящей игрокам формы, но стандартом считается прямоугольная область размером 6' на 4' (в футах). Относительно всех правил поле битвы считается открытым ландшафтом (см. с.). Боевая единица не может добровольно уйти с игровой поверхности или разместиться за её границами, если только у миссии, которую вы проводите, нет специального правила, позволяющего ей покинуть поле боя по собственному желанию.

## Расстановка ландшафта

После того, как вы выбрали миссию для игры и определились с игровой поверхностью, вам нужно создать поле боя, расставив ландшафт из вашей коллекции.

Ландшафт можно расставить, просто позволив каждому игроку по очереди выставлять по одному элементу так, чтобы они сформировали подходящее поле боя. Элементы ландшафта могут быть объединены по тематическим группам (например, генератор энергии и промышленные здания и т.д.) или просто приблизительно равномерно выставлены на игровое поле, а затем сдвинуты случайным образом при помощи кубика смещения и 2D6. Для простоты игры старайтесь оставлять зазоры хотя бы в 2" между различными областями ландшафта чтобы модели пехоты могли свободно пройти между ними.

В различных миссиях могут быть представлены дополнительные инструкции по выбору и выставлению ландшафта. Кроме того, у каждой кампании может быть свой стиль ландшафта или специальные правила для создания тематического поля битвы.

## Поле боя Ереси Хоруса

Помните, что для увлекательной игры, в которой не будет преимущества ни у рукопашных, ни у дальноточных боевых единиц, рекомендуется использовать разнородный ландшафт. Например, некоторые элементы ландшафта могут блокировать линию видимости большой техники (например, скалистые утёсы, индустриальные механизмы, здания и т.д.), а другие – создавать укрытие для пехоты (кратеры, леса, джунгли, болота, развалины, холмы и т.д.).

Все вместе элементы ландшафта должны покрывать своим основанием от четверти до трети игровой поверхности. На практике лучше всего будет иметь пять или шесть больших декоративных элементов (приблизительно 12" на 12" каждый), а также от трёх до шести меньших смещаемых элементов ландшафта, состоящих из частей размером примерно 6" на 6" либо из больших подставок моделей, оформленных в виде ландшафта, таких как бочки, контейнеры, воронки, маленькие кратеры, небольшая техника, кучи мусора и т.д.

## Фортификации

Некоторые декоративные элементы, называемые фортификациями, берутся не в качестве нейтральных элементов ландшафта, не подконтрольных ни одному из игроков, а как часть армии игрока. Если фортификация входит в состав армии, и контролирующий игрок потратил на неё очки, то она выставляется вместе с остальной частью армии по тем же правилам, что и другие модели (эти правила можно найти в этом разделе и в используемой миссии). Здания, выставленные как нейтральные детали ландшафта, не являются частью армии какого-либо игрока.

## Определите карту расстановки

После расстановки ландшафта вы должны определить зону расстановки каждого игрока. В этой зоне игрок сможет выставить свои войска перед началом первого хода игры. Использование карты расстановки не позволит армиям начать сражение, будучи слишком близко друг к другу, что может дать кому-то из них преимущество. Кроме того, так у них останется пространство для манёвра перед тем, как начнётся хаос битвы. Все карты расстановки, представленные здесь как часть миссий *Horus Heresy – Age of Darkness*, делят поле боя на две отдельные зоны расстановки, по одной на игрока. В начале игры каждый игрок выставит всю свою армию, если в правилах миссии или специальных правилах боевой единицы не будет сказано обратное. Если боевая единица не помещается в зоне расстановки игрока, то она отправляется в резервы (если только в правилах миссии или инструкциях по расстановке не сказано обратное).

В некоторых миссиях будут указаны зоны расстановки или приведена собственная карта расстановки. Если в миссии нет этих правил, или если игроки хотят использовать иную карту расстановки, то можно использовать одну из следующих карт. Если в миссии не указана конкретная карта, то используемая карта определяется по соглашению игроков или случайным образом при помощи броска по приведённой далее таблице карт расстановки.

После определения карты расстановки игроки должны совершить кубовку. Её победитель выбирает себе одну из зон расстановки, а второму игроку достаётся другая зона.

**Край поля боя игрока**

В дополнение к определению зоны расстановки, у каждого игрока должен быть свой край поля боя. При отступлении модели движутся к краю поля боя игрока, и через него боевые единицы прибывают в битву из резервов. Как правило, в картах расстановки указываются края поля боя каждого игрока. Если в используемой миссии они не обозначены, то игроки могут договориться об используемых ими краях поля боя либо выбрать их случайным образом для каждого игрока. При выборе краёв поля боя лучше всего расположить их на противоположных сторонах игрового поля.

**Таблица карт расстановки Age of Darkness****D6 Тип карты расстановки**

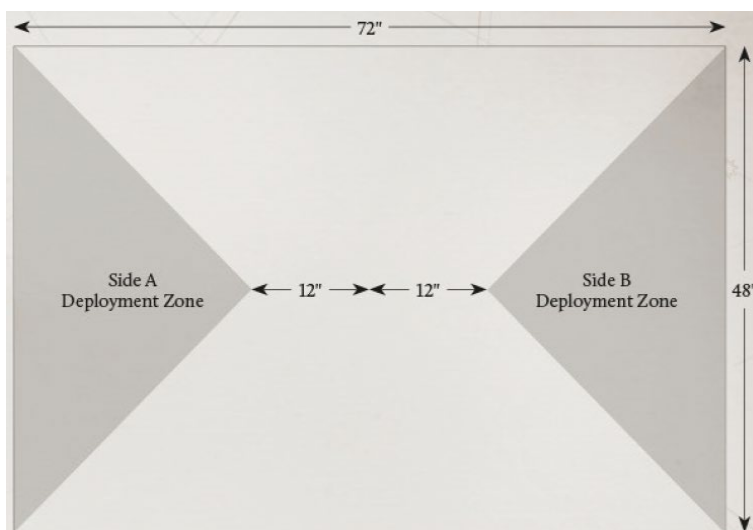
- 1 Линия столкновения
- 2 Рассвет войны
- 3 Найти и уничтожить
- 4 Молот и наковальня
- 5 Засада
- 6 Авангардный удар

## Карты расстановки

### 1. Линия столкновения

У «Линии столкновения» две противоположные зоны расстановки в форме стрелок. При расстановке в любой из зон никакие боевые единицы нельзя расставить ближе 12" от центра поля боя с использованием обычной расстановки.

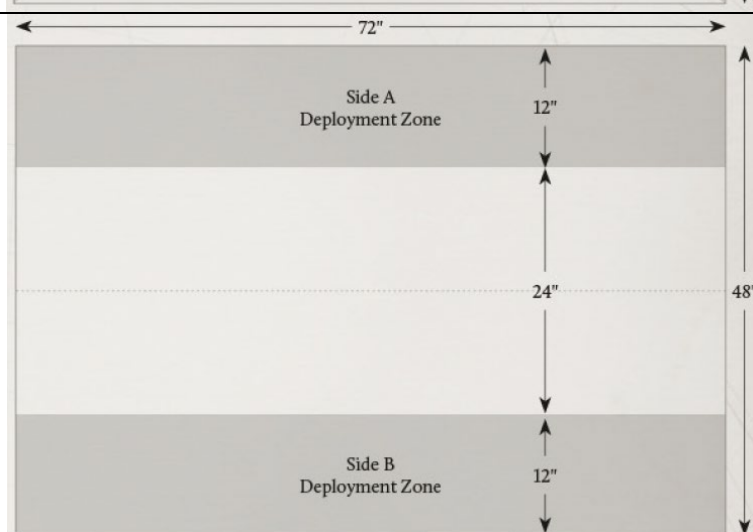
Край поля боя игрока – это короткая сторона поля боя, формирующая основание стрелки.



### 2. Рассвет войны

При использовании карты «Рассвет войны» поле боя делится на две равные части вдоль длинной стороны.

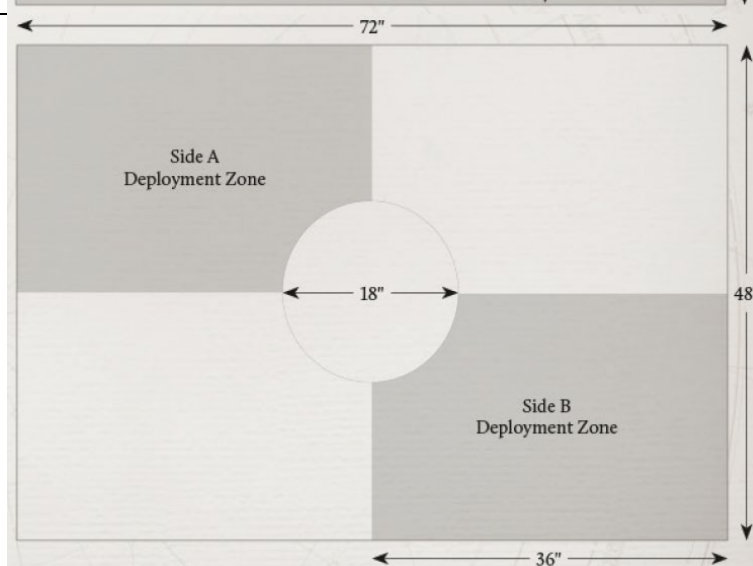
В «Рассвете войны» краем поля боя игрока является длинная сторона поля боя, соприкасающаяся с его зоной расстановки.

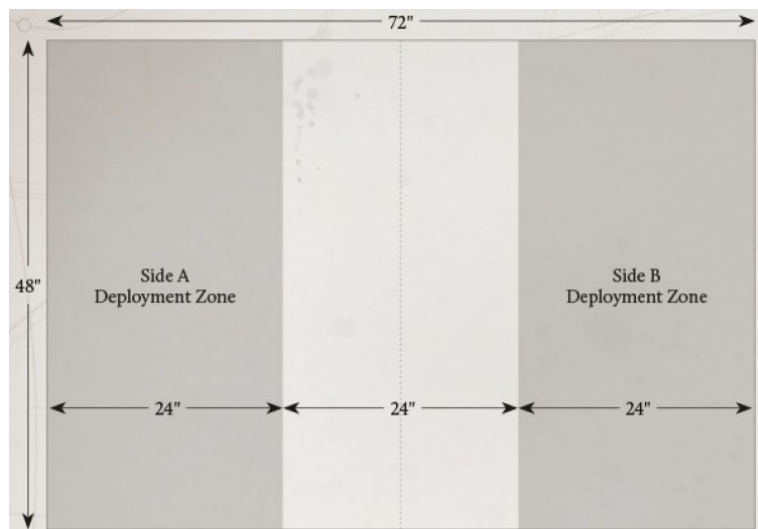


### 3. Найти и уничтожить

При использовании карты «Найти и уничтожить» поле боя делится на четыре равные четверти. Каждая четверть составляет зону расстановки. Боевые единицы нельзя расставить в круге диаметром 18" от центра поля боя.

Край поля боя игрока являются любые стороны поля боя, формирующая зону расстановки игрока.

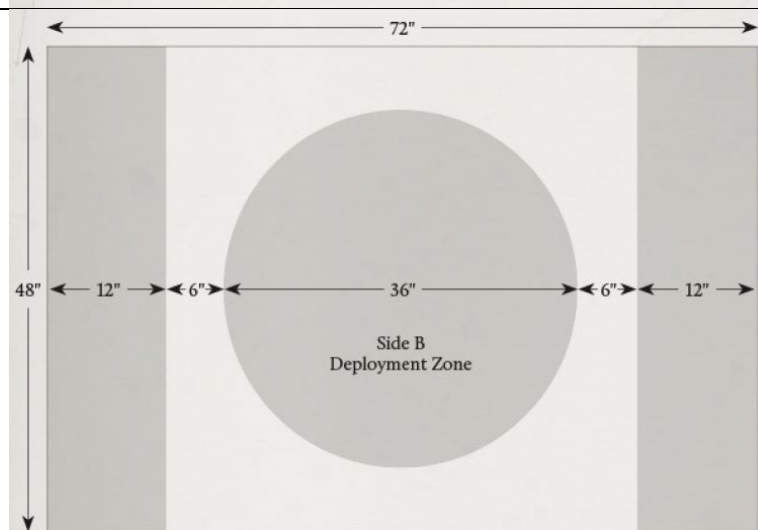




#### 4. Молот и наковальня

При использовании карты «Молот и наковальня» поле боя делится на две равные части вдоль короткой стороны.

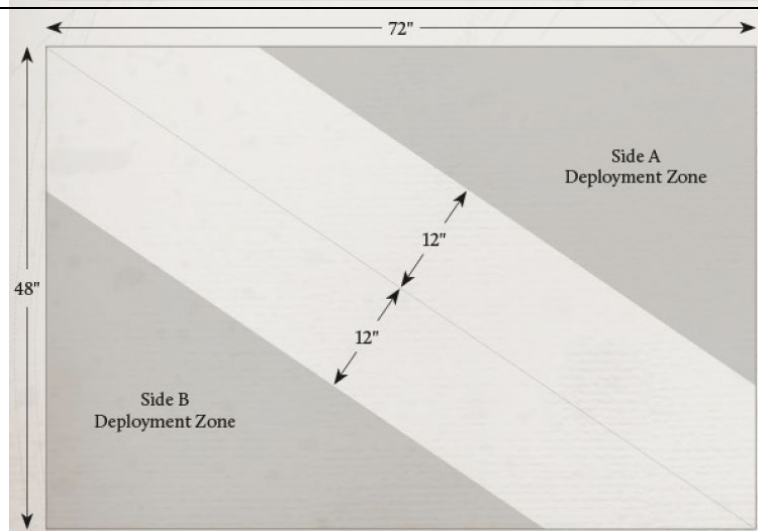
В «Молоте и наковальне» краем поля боя игрока является короткая сторона поля боя, соприкасающаяся с его зоной расстановки.



#### 5. Засада

Карта «Засада» делит поле боя на три части: центральную зону защитника (это попавшая в засаду армия) и две зоны расстановки вдоль коротких краёв поля боя, доступные второму игроку (это армия, устроившая засаду).

Выигравший кубовку игрок может стать либо атакующим, либо защитником. Второй игрок получает оставшуюся роль. Короткие стороны поля боя принадлежат атакующему, а длинные – защитнику (прибывающие через них резервы защитника стремятся помочь попавшим в засаду войскам).



#### 6. Авангардный удар

При использовании карты «Авангардный удар» поле боя делится на две равные части по диагонали. Затем игроки по согласию или случайным образом выбирают зоны расстановки.

В «Авангардном ударе» краем поля боя игрока является длинная сторона поля боя, соприкасающаяся с зоной расстановки игрока.

## Расстановка

Последним шагом подготовки к игре является расстановка двух армий на поле боя. Если вы используете миссию Horus Heresy – Age of Darkness, то в ней будет сказано, как расставить армии, участвующие в сражении. При использовании собственной миссии или миссии, где об этом ничего не сказано, следуйте следующей стандартной последовательности. При желании вы спокойно можете разработать собственный способ расстановки для своих игр. Например, некоторые игроки ставят ширму по центру поля боя для расстановки в тайне от соперника, когда как другие рисуют план расстановки своих боевых единиц, и т.д.

Вне зависимости от используемого способа, модели должны либо быть расставлены в своей зоне расстановки, либо помещены в резервы (см. с.). Модели могут быть расставлены «внутри» зданий, фортификаций или транспортной техники в своей зоне расстановки, если позволяет их транспортная вместимость. Боевые единицы не могут быть расставлены на непроходимом ландшафте. Помните, что модели должны быть расставлены целиком в пределах своей зоны расстановки.

### Стандартный способ расстановки

Следующая последовательность используется в большинстве миссий Horus Heresy – Age of Darkness, где не указан другой способ:

- Проводится кубовка. Её победитель определяет, кто будет расставляться первым, а кто вторым.
- Сторона, расставляющаяся первой, выставляет все боевые единицы своей армии.
- Вторая сторона выставляет все боевые единицы своей армии.
- Расставлявшийся первым игрок выбирает, будет ли он ходить первым или вторым. Если он выбирает ходить первым, его противник может попытаться перехватить инициативу.

### Не хватает места

Иногда при расстановке некоторые модели армии игрока не помещаются в границах зоны расстановки. В таких случаях боевые единицы, не помещающиеся в зоне расстановки, должны быть убраны в резервы (см. с.). Также для увеличения пространства для расстановки моделей может быть полезно уменьшить количество декораций в зоне расстановки.

## Первый ход

После выставления обеих армий на поле боя игроки должны определить, кто будет ходить первым. Если вы играете миссию Horus Heresy – Age of Darkness, в ней будет сказано, кто ходит первым. В противном случае это должны определить сами игроки.

В большинстве игр первым ходит игрок, расставлявшийся первым, но в некоторых миссиях могут быть свои правила на этот счёт. Если по какой-то причине нет очевидного способа определить первого игрока, то игроки могут либо договориться о том, кто будет ходить первым, либо провести кубовку, победитель которой выберет очередность хода.

Также в большинстве миссий Horus Heresy – Age of Darkness используется следующее правило, позволяющее игроку, который ходит вторым, перехватить инициативу и добавить непредсказуемости в очередность хода. Правило «Перехват инициативы» всегда используется за исключением случаев, когда в миссии не сказано обратное либо оба игрока согласились не использовать его.

**Перехват инициативы:** если игрок, который ходит вторым, желает перехватить инициативу, то перед началом первого хода он должен бросить D6. При результате 6 он успешно перехватывает инициативу и ходит первым.

### Длительность игры

В большинстве игр длительность игры измеряется в игровых ходах. Если вы играете миссию Horus Heresy – Age of Darkness, то в ней будет сказано, сколько ходов следует сыграть. Если по какой-то причине максимальное число ходов не указано, игрокам нужно определить длительность игры. При использовании ограничения на количество ходов стандартной длительностью игры считаются пять или шесть ходов – помните, что чем масштабнее игра, тем больше времени вам потребуется. Также вы можете использовать ограничение на время игры. В таком случае часа или двух будет достаточно для игры малого размера с несколькими десятками моделей, а двух-трёх часов хватит на игру с сотней моделей (или около того).

В некоторых миссиях Horus Heresy – Age of Darkness для определения длительности сражения используется следующее правило переменной длительности игры:

**Переменная длительность игры:** в конце 5 игрового хода один из игроков бросает D6. При результате 3+ игра продолжается, в противном случае она завершается. Если игра продолжается, то в конце 6 игрового хода один из игроков бросает D6. В этот раз игра продолжается на 4+. Игра автоматически завершается по окончании 7 игрового хода.

## Условия победы

Несмотря на то, что признание поражения или полное уничтожение армии противника является идеальным способом определения победителя, чаще всего для этого используются описанная далее система победных очков. Также игроки могут договориться о том, что для победы одной из сторон нужно достичь определённой цели: если цель достигнута, то игра заканчивается, а эта сторона побеждает; в противном случае побеждает другая сторона. Такие условия победы лучше всего подходят для игр, воспроизводящих определённое сражение в бэкграунде Ереси Хоруса, где у каждой стороны были свои цели и задачи.

### Победные очки

Победные очки используются в большинстве миссий *Norus Heresy – Age of Darkness*, опубликованных в этой книге и других дополнениях. Такие игры называются играми на победные очки. Победные очки можно получить за выполнение первичных и вторичных задач, а в конце игры победителем становится армия, набравшая наибольшее количество победных очков. Если у победителя в два раза больше победных очков, чем у проигравшего, то это сокрушительная победа! Если же у обеих армий одинаковое количество победных очков, то объявляется тактическая ничья.

### Победа по принципу «внезапной смерти»

Обычно игры на победные очки делятся заранее установленное число ходов. Однако в следующих случаях в игре на победные очки можно объявить победу по принципу «внезапной смерти»:

Если игрок признаёт поражение, то игра заканчивается, а его противник одерживает сокрушительную победу.

Если в конце какого-либо игрового хода у одного из игроков не осталось моделей на поле боя, его противник автоматически побеждает. Занимающие здание или погружённые в технику боевые единицы считаются находящимися на поле боя, а боевые единицы в резерве – нет.

### Первичные задачи

Первичные задачи определяют основную цель армии на поле боя. Эта цель обычно достигается выполнением данных задач, будь то контроль одной или нескольких важных точек или просто уничтожение части вражеского войска. Если не сказано обратное, то первичная задача является общей для обеих сторон. Если вы играете одну из миссий *Age of Darkness* из этой книги, то в ней будет сказано, как определить первичную задачу на эту игру. В других миссиях могут использоваться другие способы

определения первичной задачи, о чём будет сказано в самих миссиях.

### Вторичные задачи

Вторичные задачи не так важны, как первичные, но они всё равно влияют на исход игры. В большинстве игр на победные очки есть будет несколько вторичных задач, зависящих от миссии, а самые распространённые описаны ниже:

#### Убить военачальника

Если у вражеской армии есть военачальник, и на конец игры он удалён как потеря, вы получаете 1 победное очко. Если же этот военачальник является примархом, вы получаете 1 дополнительное победное очко.

#### Первая кровь

Первая полностью уничтоженная в ходе игры боевая единица любого вида приносит противнику 1 победное очко в конце сражения.

Если две или более боевых единиц из противоположных армий уничтожаются одновременно (например, на одном и том же этапе инициативы в фазе наступления), то оба игрока получают по 1 победному очку (в дополнение к другим победным очкам от миссии).

#### Последний герой

Сторона, у которой на конец сражения выжило больше всего боевых единиц, получает дополнительное победное очко.

#### Истощение

Армия, на конец боя уничтожившая больше всех боевых единиц, получает дополнительное победное очко.

#### Прорыв фронта

Если в конце игры хотя бы одна модель победоносной боевой единицы игрока находится целиком в пределах 12" от края стола противника, он получает 1 победное очко.

#### Цена неудачи

Если в какой-либо армии есть боевая единица властелинов войны, и на конец игры все модели этой боевой единицы удалены как потери, противник получает 1 победное очко.

#### Ландшафт и условия победы

При подсчёте победных очков или определении, есть ли у игрока боевые единицы на поле боя, не учитывайте модели декораций, не являющиеся частью какой-либо армии.

## Объектовые маркеры

В некоторых миссиях Age of Darkness требуется использование объектовых маркеров. Обычно объектовый маркер – это точка на поле боя, имеющая особое значение для одной или обеих армий. Эти точки обозначаются специальными маркерами, монетами или фишками диаметром около 1"-2".

### Размещение объектовых маркеров

Если в миссии используются объектовые маркеры, то в ней будет указано число маркеров приведены дополнительные инструкции по их размещению поле боя. Если в миссии не сказано обратное, то выставляйте объектовые маркеры по очереди, следуя данным правилам:

- Проведите кубовку чтобы определить, кто будет размещать маркер первым.
- Объектовый маркер нельзя располагать в пределах 6" от любого края поля боя или в пределах 12" от другого объектового маркера.
- Объектовые маркеры нельзя располагать на непроходимом ландшафте.
- Объектовые маркеры нельзя располагать внутри зданий, хотя можно поставить на них. В том случае, если здание с маркером на нём будет удалено, поставьте объектовый маркер на землю под тем местом, где он раньше стоял.

Не считая этих ограничений, вы можете размещать объектовые маркеры где угодно на поле битвы. Если объектовых маркеров или элементов ландшафта целое множество, то порой вы заметите, что последние из маркеров не удаётся расположить, используя вышеприведённые правила (ибо мало места). В этом случае просто слегка подвиньте маркеры на минимальное расстояние, необходимое, чтобы позволить разместить последние из них.

### Контролирование объектовых маркеров

Объектовый маркер находится под контролем игрока, если в пределах 3" от него находится хотя бы одна модель его победоносной боевой единицы и нет моделей вражеских победоносных или препятствующих боевых единиц. Поскольку объектовые маркеры разнятся по форме и размеру, в начале игры важно согласовать с оппонентом, откуда будет отмеряться расстояние. Любая боевая единица в здании или фортификации считается находящейся в пределах 3" от любого объектового маркера, который находится на здании или фортификации, либо в пределах 3" от них.

Боевая единица может одновременно контролировать только один объектовый маркер. Если боевая единица выдвигается на позицию, где она могла бы контролировать два объектовы маркера, контролирующий игрок должен сообщить своему сопернику, какой объектовый маркер контролирует его боевая единица.



В некоторых миссиях объектом является зона поля боя, а не объектовый маркер. В таких ситуациях объект контролируется игроком, если в пределах объекта целиком находится хотя бы одна его победоносная боевая единица и нет моделей вражеских победоносных боевых единиц. Любая боевая единица в здании или фортификации считается целиком находящейся в пределах объектовой зоны, если это здание или фортификация целиком находится в пределах этой зоны. Учтите, что вражеские препятствующие боевые единицы не учитываются при контроле объектовых зон. Контролировать или препятствовать контролю объектовой зоны могут только победоносные боевые единицы.

#### **Победоносные боевые единицы**

Любые боевые единицы с подтипом «Линейная», а также другие боевые единицы, если это указано в их статьях списка армии, являются победоносными за исключением следующих случаев:

- Боевая единица погружена в транспортную технику любого вида (после выгрузки она может считаться победоносной как обычно).
- Это ускоряющийся летательный аппарат.

- У боевой единицы есть правило, согласно которому она никогда не является победоносной.
- Боевая единица отступает или подавлена (если боевая единица перегруппировывается или оправляется от подавления, она немедленно снова становится победоносной).
- Это здание или фортификация.

#### **Препятствующие боевые единицы**

Любые другие боевые единицы в игре считаются препятствующими за исключением следующих случаев:

- Боевая единица погружена в транспортную технику любого вида (после выгрузки она может считаться препятствующей как обычно).
- Это техника любого типа.
- У боевой единицы есть правило, согласно которому она никогда не является препятствующей.
- Боевая единица отступает или подавлена (если боевая единица перегруппировывается или оправляется от подавления, она немедленно снова становится препятствующей).
- Это здание или фортификация.

## Специальные правила миссии

Чтобы отобразить уникальные ситуации, тактику или способности, которые, на ваш взгляд, нужно представить в битве, можно включить в игру специальные правила. Например, вы сражаетесь на ледяной планете, и, соответственно, вам необходимо включить специальные правила для сугробов или буранов, неистовствующих на поле битвы. Только вам и вашему оппоненту решать, какие специальные правила использовать в вашей игре. Одной из сильных сторон игровой системы *Nogus Heresy – Age of Darkness* можно назвать ту простоту и удовольствие, с какими можно придумывать собственные специальные правила. Особенно без них обойтись при проведении сюжетных битв на основе бэкграунда вселенной Ереси Хоруса. Но не слишком увлекайтесь этим делом – пары специальных правил для миссии будет вполне достаточно для проведения увлекательной игры; если их будет очень много, вы только испортите себе и оппоненту удовольствие от игры.

В некоторых миссиях *Nogus Heresy – Age of Darkness* есть уникальные специальные правила, добавляющие дополнительные способности, ограничения или условия в игру. Миссии *Nogus Heresy – Age of Darkness*, включённые в данную книгу, по большей части используют наиболее распространённые специальные правила из тех, что здесь представлены. Во многих других миссиях эти же правила используются наряду с уникальными собственными.

## Ночной бой

Если у миссии есть специальное правило «Ночной бой», любой из игроков может объявить о том, что хочет проводить сражение ночью. Если один из игроков выбирает ночной бой, то перед расстановкой бросьте D6: при результате 2+ в течение первого игрового хода действует специальное правило «Ночной бой». В начале второго игрового хода бросьте D6: на 4+ «Ночной бой» действует на протяжении второго игрового хода. В конце второго игрового хода все эффекты специального правила «Ночной бой» исчезают, а само специальное правило больше не действует (если только в другом специальном правиле не сказано обратное).

Пока действует специальное правило «Ночной бой», на все боевые единицы на поле боя действуют следующие эффекты:

- На все боевые единицы действует штраф -1 к лидерству и умению стрелять.
- Ни одна боевая единица не может провести линию видимости до боевой единицы, находящейся на расстоянии более 24" от неё. Оружие для навесной стрельбы, стреляющее по целям на расстоянии более 24", перекидывает все результаты «Попадание» на кубике смещения.

Боевые единицы со специальными правилами «Бесстрашие» и «Упорство» игнорируют штраф к лидерству. Боевая единица примарха или боевая единица со специальным правилом «Ночное видение» игнорирует штрафы к лидерству и умению стрелять, а также ограничения на проведение линии видимости до других боевых единиц.

**Резервы**

Резервы – войска, которые можно оперативно вызвать в качестве подкреплений в битве или которые вы хотите скрыть, чтобы утаить вашу истинную силу от неприятеля.

**Подготовка резервов**

При расстановке армий игроки могут решить не расставлять часть своих боевых единиц, оставив их в резерве, чтобы вызвать позднее. Если по какой-либо причине боевую единицу разместить невозможно, её нужно поместить в резерв. Единственное исключение из этого правила составляют те боевые единицы, что не могут двигаться после своей расстановки (например, фортификации или боевые единицы с характеристикой движения 0). Если такие боевые единицы невозможно расставить во время этапа расстановки при подготовке к сражению, они удаляются как потери, (см. с.).

**Совмещённые боевые единицы в резерве**

Во время расстановки, когда объявляются боевые единицы, остающиеся в резерве, игрок должен сообщить оппоненту, присоединился ли кто-нибудь из оставшихся в резерве независимых персонажей к какой-нибудь боевой единице, так как в этом случае они должны прибывать вместе. Аналогичным образом игрок должен сообщить оппоненту, погрузилась ли какая-нибудь боевая единица из резерва в транспортную технику из резерва, так как в этом случае они должны прибывать вместе. В обоих случаях при броске на резервы (см. ниже) за совмещённую боевую единицу нужно кинуть всего один кубик за боевую единицу и/или её независимого персонажа/транспорт.

**Прибытие из резерва**

В начале второго хода активного игрока он бросает D6 за каждую боевую единицу своей армии, находящуюся в резерве – это называется бросками на резерв. При выпадении 3 или более эта боевая единица прибывает в текущем ходе. Если выпадает меньше 3, она остаётся в резерве, и за неё снова делается бросок уже в следующем ходе.

Если за боевую единицу совершён успешный бросок на резервы, она должна прибыть на поле боя в этом ходе. С начала четвёртого игрового хода все броски на резервы автоматически считаются успешными (если в другом правиле не сказано обратное), и все боевые единицы в резерве активного игрока должны прибыть на поле боя; в противном случае они будут считаться уничтоженными.

Некоторые специальные правила могут менять требуемое значение броска для прибывающей из резерва боевой единицы. Независимо от модификатора(-ов), выпадение натуральной (немодифицированной) 1 всегда означает, что боевая единица остаётся в резерве, а выпадение натуральной 6 всегда означает, что эта боевая единица прибывает из резервов.

Любая боевая единица, за которую был совершён удачный бросок на резервы, должна прибыть на поле боя в начале фазы движения контролирующего игрока перед

движением любых других моделей. Активный игрок выбирает одну из своих прибывающих боевых единиц и расставляет её, выдвигая на стол, как описано ниже. Затем он берёт следующую боевую единицу и расставляет её, и так продолжается до тех пор, пока все прибывающие боевые единицы не окажутся на столе. Далее активный игрок может продолжать передвигать остальные свои боевые единицы как обычно.

**Выдвижение из резерва**

Когда боевая единица прибывает из резерва, она должна полностью выдвинуться на поле боя с края стола контролирующего игрока (см. с.). Движение модели отмеряется от края поля боя, как если бы в прошлом ходе она располагалась сразу за пределами стола. В том ходе, в котором боевая единица прибывает из резерва, она не может нападать или использовать любые способности или специальные правила, которые необходимо использовать в начале хода. Если реагирующий игрок хочет провести реакцию в ответ на движение прибывшей из резервов боевой единицы, то он может совершить только реакцию «Перехватчик» (см. ниже).

Если по какой-либо причине максимального движения модели недостаточно для того, чтобы она полностью вышла на стол, или она обездвиживается во время выдвижения на стол, поставьте модель на стол, насколько возможно. Если из-за этого модель окажется в таком положении, что она может упасть со стола, просто как-нибудь пометьте то место, где должна стоять модель, а её саму подвиньте так, чтобы ей ничего не угрожало.

**Продвинутая реакция: Перехватчик**

Продвинутые реакции доступны игрокам, указанным в их описании. В отличие от базовых реакций, они могут быть активированы при указанных в их правилах определённых уникальных условиях, и зачастую могут сильно повлиять на игру. Если в их описании отдельно не сказано обратное, продвинутые реакции расходуют очки из запаса реакций реагирующего игрока как обычно, и подчиняются всем прочим ограничениям, наложенным на реакции.

**Перехватчик** – эту продвинутую реакцию можно использовать, когда вражеская боевая единица прибывает на поле боя из резервов, будучи на линии видимости от дружественной боевой единицы и в пределах максимальной дальности хотя бы одного её оружия. Реагирующая боевая единица может совершить стрелковую атаку, выбрав целью боевую единицу, помещённую на поле боя в этой фазе, следуя всем обычным правилам стрелковых атак. Если в другом правиле отдельно не говорится об обратном, техника может стрелять только из оборонительного оружия. Вне зависимости от вызванных потерь, стрелковые атаки, совершённые как часть реакции «Перехватчик», не вызывают проверки боевого духа.

Если обратное не сказано в другом правиле, совершение этой реакции расходует очко из запаса реакций реагирующего игрока в той фазе, в которой эта реакция совершается.

**Покидание поля боя**

Если боевая единица уходит в резервы во время игры (например, летательный аппарат покидает поле боя), она вновь попадает в резервы. Боевая единица, вновь попавшая в резервы, действует так же, как и любая другая боевая единица в резервах, и должна бросать кубик для возвращения в игру по обычным правилам. Боевая единица, вновь попавшая в резервы на третьем ходе или позднее, должна возвратиться в игру в начале следующего хода контролирующего игрока. В противном случае она считается уничтоженной.

Помните, что покинуть игру и вновь попасть в резервы могут только модели, чьи специальные правила позволяют это сделать. Если боевая единица без такого специального правила по какой-либо причине покидает поле боя, она считается уничтоженной и не попадает в резервы.

**Резервы: Штурм глубоким ударом**

Глубокий удар – это скоординированный десант с высоты (в некоторых случаях даже с пустотного судна на низкой орбите). Только самые элитные армии могут прибегнуть к столь рискованной стратегии, ведь стоит десантирующимся войскам дрогнуть, и удар будет провален. Однако успешный глубокий удар может смешать вражеские порядки и рассеять неприятельские войска.

Перед началом первого игрового хода, при помещении боевых единиц в резервы, игрок может выбрать одну или несколько своих боевых единиц из резервов для выполнения штурма глубоким ударом. Если боевая единица, выбранная для штурма глубоким ударом, не погружена в транспортную технику со специальным правилом «Глубокий удар», то все её модели должны иметь специальное правило «Глубокий удар».

Если не сказано обратное, то игрок может предпринять только один штурм глубоким ударом, а все боевые

единицы со специальным правилом «Глубокий удар», не выбранные для штурма глубоким ударом (или другого действия резерва) должны быть расставлены как обычно или прибыть в игру по обычным правилам. Однако это не ограничивает игрока в совершении других действий резерва, например штурма с фланга или других действий, описанных в определённых списках армий или специальных правилах.

При броске на резервы вместо отдельных бросков за каждую боевую единицу киньте один D6 за все боевые единицы, выбранные для штурма глубоким ударом. Если бросок успешен, и контролирующий игрок желает ввести резервы в игру, то все боевые единицы, прибывающие из глубокого удара, вступают в игру в этом ходе, следуя данной процедуре штурма глубоким ударом:

**Совершение штурма глубоким ударом**

После успешного броска на резервы за боевые единицы, выбранные для глубокого удара, когда уже нужно вводить их в игру, контролирующий игрок выбирает, какую из доступных боевых единиц расставлять первой. Поместите одну модель из этой боевой единицы где угодно на поле боя на расстоянии хотя бы в 1" от вражеских моделей, края стола или элемента непроходимого ландшафта, а затем сместите эту модель (см. правила смещения на с.).

Если итоговая позиция модели находится в пределах 1" от вражеских моделей, края стола или элемента непроходимого ландшафта, то контролирующий игрок может переместить эту модель куда угодно в пределах 18" так, чтобы она находилась на расстоянии хотя бы в 1" от вражеских моделей, края стола или элемента непроходимого ландшафта. Если это возможно, то модель нужно поместить так, чтобы можно было разместить оставшуюся часть отряда (см. далее). Модель можно поместить в положение, при котором оставшаяся часть отряда не сможет сохранить боевое построение только в том случае, если иное невозможно.

После определения итогового положения модели оставшуюся часть боевой единицы можно поместить где угодно, сохраняя боевое построение, на расстоянии хотя бы в 1" от вражеских моделей или элементов непроходимого ландшафта. Любые модели, которые нельзя разместить, удаляются как потери.

После расставления первой боевой единицы бросьте D6. При результате 1 глубокий удар считается беспорядочным, и противник может расставить без смещения все остальные боевые единицы из штурма глубоким ударом в пределах 24" от первой боевой единицы при условии, что ни одна модель не находится в пределах 1" от вражеских моделей или на непроходимом ландшафте. При результате 2 или больше контролирующий игрок может расставить все остальные боевые единицы в пределах 12" от первой боевой единицы при условии, что ни одна модель не находится в пределах 1" от вражеских моделей или на непроходимом ландшафте.

После расставления всех боевых единиц все вражеские боевые единицы в пределах 6" от боевых единиц, расставленных как часть штурма глубоким ударом, должны пройти тест на залегание. После отыгрыша всех тестов на залегание любые не отступающие и не подавленные вражеские боевые единицы, находящиеся в пределах дальности стрельбы и на линии видимости, могут совершить реакцию «Перехватчик» (см. с.), выбрав целью одну любую боевую единицу, расставленную как часть штурма глубоким ударом. Помните, что в ответ на расставление боевой единицы, являющейся частью штурма глубоким ударом, можно совершить только реакцию «Перехватчик».

После расставления всех боевых единиц из штурма глубоким ударом и отыгрыша всех реакций «Перехватчик» ход продолжается как обычно. Боевые единицы, расставленные как часть штурма глубоким ударом, не могут двигаться или бежать в той же фазе, в которой были расставлены, но могут стрелять и нападать как обычно.

### **Резервы: Штурм с фланга**

При штурме с фланга часть армии скрытно атакует врага с тыла. При этом войска, обходящие врага, должны найти его самое слабое место, а остальной части армии необходимо выстоять в одиночестве без поддержки. Это рискованная стратегия, но она способна привести к победе даже над самым сильным противником.

Перед началом первого игрового хода, при помещении боевых единиц в резервы, игрок может выбрать одну или несколько своих боевых единиц из резервов для выполнения штурма с фланга. Если боевая единица, выбранная для штурма с фланга, не погружена в транспортную технику со специальным правилом «Фланговый обход», то все её модели должны иметь специальное правило «Фланговый обход».

Если не сказано обратное, то игрок может предпринять только один штурм с фланга. Однако это не ограничивает игрока в совершении других действий резерва, например штурма глубоким ударом или других действий, описанных в определённых списках армий или специальных правилах.

После выбора всех боевых единиц для штурма с фланга и расставления всех боевых единиц обеих армий, но перед расставлением боевых единиц с «Проникновением» или совершением движения разведчиков разместите маркер штурма с фланга в любой точке вдоль края поля боя (включая зону расстановки противника). Этим маркером обозначается ожидаемое место штурма с фланга.

При броске на резервы вместо отдельных бросков за каждую боевую единицу киньте один D6 за все боевые единицы, выбранные для штурма с фланга. Если бросок успешен, и контролирующий игрок желает ввести резервы в игру, то все боевые единицы, прибывающие из штурма с фланга, вступают в игру в этом ходе, следуя данной процедуре штурма с фланга:

### **Совершение штурма с фланга**

После успешного броска на резервы за боевые единицы, выбранные для штурма с фланга, когда уже нужно вводить их в игру, контролирующий игрок бросает D6. При результате 1 штурм с фланга считается беспорядочным, и противник может переместить маркер штурма с фланга вдоль края поля боя на расстояние до 24" в любую сторону. При результате 2 или больше игрок, совершающий штурм с фланга, может переместить маркер штурма с фланга вдоль края поля боя на расстояние до 6" в любую сторону. После определения конечного положения маркера штурма с фланга игрок, контролирующий штурмующие с фланга боевые единицы, может передвинуть их на поле боя по одной за раз в любом порядке, отмеряя расстояние от точки, обозначенной маркером штурма с фланга. Эти боевые единицы могут переместиться на расстояние до своей характеристики движения, следуя всем правилам движения. При этом они могут бежать. Если вам не хватает места для перемещения всех боевых единиц, принимающих участие в штурме с фланга, на поле боя, то не поместившиеся боевые единицы должны остаться в резерве и переместиться на поле боя в следующем ходе контролирующего игрока.

После расставления всех штурмующих с фланга боевых единиц все вражеские боевые единицы в пределах 6" от боевых единиц, расставленных как часть штурма с фланга, должны пройти тест на залегание. После отыгрыша всех тестов на залегание любые не отступающие и не подавленные вражеские боевые единицы, находящиеся в пределах дальности стрельбы и на линии видимости, могут совершить реакцию «Перехватчик» (см. с.), выбрав целью одну любую боевую единицу, расставленную как часть штурма с фланга. Боевые единицы, которые не удалось разместить в ходе первоначального штурма с фланга, и которые остались в резервах, не вызывают тесты на залегание при передвижении на поле боя, но могут стать целью реакций «Перехватчик» (см. с.).

После расставления всех боевых единиц из штурма с фланга и отыгрыша всех реакций «Перехватчик» ход продолжается как обычно. Боевые единицы, расставленные как часть штурма с фланга, не могут двигаться или бежать в той же фазе, в которой были расставлены, но могут стрелять и нападать как обычно.

## Миссия 1

# КРОВАВАЯ ВРАЖДА

### Армии

Для этой миссии все игроки набирают армии по обычным правилам Horus Heresy – Age of Darkness размером до обговоренного количества очков с использованием любой таблицы организации армии по выбору каждого игрока.

### Подготовка к игре

Перед расставлением моделей определите карту расстановки и выставьте весь ландшафт за исключением фортификаций, входящих в состав любой из армий.

### Расстановка

Чтобы определить порядок расстановки, игроки совершают кубовку. Победитель выбирает, будет ли он расставляться первым или вторым.

Расставляющийся первым игрок выбирает себе зону расстановки и расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

Затем расставляющийся вторым игрок расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

Каждый игрок должен определить свою цель кровавой вражды (см. раздел «Условия победы»).

### Первый ход

Если его противник не перехватил инициативу, то первым ходит расставлявшийся первым игрок.

### Длительность игры

Эта миссия длится шесть игровых ходов.

### Условия победы

Условия победы в этой миссии достигаются уничтожением вражеских сил, при этом потеря конкретной стратегической цели ослабит противника сильнее всего. В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если у игроков поровну победных очков, игра заканчивается ничьей.

### Первичные задачи

**Кровавая вражда:** после подготовки и расстановки армий, но перед началом игры каждый игрок тайно выбирает и записывает одну разновидность кровавой вражды из списка ниже. В конце игры кровавая вражда игроков раскрывается. Каждый игрок получает дополнительные победные очки за каждую вражескую боевую единицу, уничтоженную или отступающую на конец игры и подходящую под тип(ы), перечисленные в выбранной разновидности кровавой вражды.

### Кровавая вражда

- **Пехота:** +1 победное очко за боевую единицу
- **Демон:** +1 победное очко за боевую единицу
- **Дредноут и автоматон:** +2 победных очка за боевую единицу
- **Кавалерия и летательный аппарат:** +2 победных очка за боевую единицу
- **Техника, не являющаяся летательным аппаратом:** +2 победных очка за боевую единицу
- **Примарх:** +6 победных очков за боевую единицу

### Вторичные задачи

**Убить военачальника:** если сторона уничтожит вражеского военачальника, она получает 1 победное очко. Если же этот военачальник также является примархом, она получает 1 дополнительное победное очко. Эти очки суммируются с очками от кровавой вражды и т.д.

**Последний герой:** сторона, у которой на конец сражения выжило больше всего боевых единиц, получает +1 победное очко.

**Цена неудачи** (если используются боевые единицы властелинов войны).

### Специальные правила миссии

- Резервы
- Ночной бой

## Миссия 2

# ПОБОИЩЕ

### Армии

Для этой миссии все игроки набирают армии по обычным правилам Horus Heresy – Age of Darkness размером до обговоренного количества очков с использованием любой таблицы организации армии по выбору каждого игрока.

### Подготовка к игре

Перед расставлением моделей определите карту расстановки и выставьте весь ландшафт за исключением фортификаций, входящих в состав любой из армий.

### Расстановка

Чтобы определить порядок расстановки, игроки совершают кубовку. Победитель выбирает, будет ли он расставляться первым или вторым.

Расставляющийся первым игрок выбирает себе зону расстановки и расставляется первым с использованием специального правила «Поэтапная расстановка» (см. специальные правила миссии). Затем то же делает второй игрок.

После расстановки обеих сторон (включая «Проникновение») и после перестановки разведчиков каждый игрок помещает один объектовый маркер побоища в зоне расстановки противника далее, чем в 6" от любых краёв поля боя. Первым ставит маркер игрок, расставляющийся первым.

### Первый ход

Если его противник не перехватил инициативу, то первым ходит расставлявшийся первым игрок.

### Длительность игры

Эта миссия длится шесть игровых ходов.

### Условия победы

Миссия «Побоище» воспроизводит попытку сломать вражеские ряды быстрой и сильной атакой. В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если у игроков поровну победных очков, игра заканчивается ничьей.

### Первичные задачи

**Атака для побоища:** любая вражеская боевая единица, уничтоженная в первом игровом ходе, приносит 1 победное очко.

**Захват объектов побоища:** если в конце игры игрок контролирует объект побоища во вражеской зоне расстановки, он получает 5 победных очков.

### Вторичные задачи

**Убить военачальника:** если сторона уничтожит вражеского военачальника, она получает 1 победное очко. Если же этот военачальник также является примархом, она получает 1 дополнительное победное очко.

**Истощение:** Армия, на конец игры уничтожившая больше всех боевых единиц, получает +1 победное очко.

**Цена неудачи** (если используются боевые единицы властелинов войны).

### Специальные правила миссии

- Резервы
- Ночной бой
- Поэтапная расстановка

### Поэтапная расстановка

Вместо расстановки всей армии за раз игрок, расставляющийся первым, расставляет одну боевую единицу на стол. Затем его враг расставляет боевую единицу. Это происходит в приведённом ниже порядке поэтапной расстановки.

После этого оба игрока продолжают по очереди расставлять свои боевые единицы до тех пор, пока они оба не закончат расстановку (за исключением боевых единиц, отправленных в резервы и т.д.).

Может случиться так, что боевые единицы у одной стороны закончатся раньше, чем у другой. В этом случае игрок с большим количеством боевых единиц может расставить остаток сил по своему желанию после исчерпания боевых единиц противника.

### Порядок поэтапной расстановки

- **Первые:** фортификации
- **Вторые:** боевые единицы властелинов войны и примархов
- **Третьи:** боевые единицы тяжёлой огневой поддержки
- **Четвёртые:** боевые единицы основных войск
- **Пятые:** боевые единицы элитных войск
- **Шестые:** боевые единицы командных войск
- **Седьмые:** боевые единицы мобильных войск

## Миссия 3

# СОКРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР

### Армии

Для этой миссии все игроки набирают армии по обычным правилам Horus Heresy – Age of Darkness размером до обговоренного количества очков с использованием любой таблицы организации армии по выбору каждого игрока.

### Подготовка к игре

Перед расставлением моделей определите карту расстановки и выставьте весь ландшафт за исключением фортификаций, входящих в состав любой из армий.

### Расстановка

Чтобы определить порядок расстановки, игроки совершают кубовку. Победитель выбирает, будет ли он расставляться первым или вторым.

Расставляющийся первым игрок выбирает себе зону расстановки и расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

Затем расставляющийся вторым игрок расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

### Первый ход

Если его противник не перехватил инициативу, то первым ходит расставлявшийся первым игрок.

### Длительность игры

После пятого хода бросьте D6. На 4+ сыграйте шестой и последний ход.

### Условия победы

Условия победы в миссии связаны с захватом вражеской территории. В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если у игроков поровну победных очков, игра заканчивается ничьей.

### Первичные задачи

**Сокрушительный удар:** в конце игры каждый игрок получает 2 победных очка за каждую дружественную победоносную боевую единицу во вражеской зоне расстановки, и 1 победное очко за каждую дружественную препятствующую боевую единицу во вражеской зоне расстановки. Победоносные и препятствующие боевые единицы описаны на с.

### Вторичные задачи

**Убить военачальника:** если сторона уничтожит вражеского военачальника, она получает 1 победное очко. Если же этот военачальник также является примархом, она получает 1 дополнительное победное очко.

**Истощение:** Армия, на конец игры уничтожившая больше всех боевых единиц, получает +1 победное очко.

**Цена неудачи** (если используются боевые единицы властелинов войны).

### Специальные правила миссии

- Резервы
- Ночной бой



## Миссия 4

# ГОСПОДСТВО

### Армии

Для этой миссии все игроки набирают армии по обычным правилам Horus Heresy – Age of Darkness размером до обговоренного количества очков с использованием любой таблицы организации армии по выбору каждого игрока.

### Подготовка к игре

Перед расставлением моделей определите карту расстановки и выставьте весь ландшафт за исключением фортификаций, входящих в состав любой из армий. Затем разместите объекты миссии в соответствии с разделом «Специальные правила миссии».

### Расстановка

Чтобы определить порядок расстановки, игроки совершают кубовку. Победитель выбирает, будет ли он расставляться первым или вторым.

Расставляющийся первым игрок выбирает себе зону расстановки и расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

Затем расставляющийся вторым игрок расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

### Первый ход

Если его противник не перехватил инициативу, то первым ходит расставлявшийся первым игрок.

### Длительность игры

После пятого хода бросьте D6. На 4+ сыграйте шестой и последний ход.

### Условия победы

Условий победы в миссии можно достичь, если первым захватить объекты в центре театра войны, а затем удерживать их на протяжении битвы. В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если у игроков поровну победных очков, игра заканчивается ничьей.

### Первичные задачи

**Объекты господства:** в начале каждого хода активного игрока активный в этот момент игрок получает по 1 победному очку за каждый контролируемый объективный маркер. Эти победные очки сохраняются даже если этот маркер был потерян позднее в ходе игры, и суммируются с победными очками игрока в конце игры.

### Вторичные задачи

**Убить военачальника\*:** если сторона уничтожит вражеского военачальника, она получает D3 дополнительных победных очков. Если же этот военачальник также является примархом, она получает +3 дополнительных победных очка.

**Истощение\*:** Армия, на конец игры уничтожившая больше всех боевых единиц, получает D3 дополнительных победных очков.

**Цена неудачи** (если используются боевые единицы властелинов войны).

\* Учтите, что награда за эти вторичные задачи увеличена специально.

### Специальные правила миссии

- Резервы
- Ночной бой
- Объекты господства

### Объекты господства

В этой миссии используются пять объективных маркеров. Во время подготовки к игре, но перед определением порядка расстановки игроки по очереди помещают по одному объективному маркеру на стол в зоне за пределами зон расстановки игроков до тех пор, пока не будут размещены все маркеры. Эти маркеры нельзя поместить в пределах 6" друг от друга или от края поля боя.

### Альтернативный метод – объективный ландшафт

Если обе стороны согласны на это, то вместо использования объективных маркеров объектами миссии могут стать отдельные элементы ландшафта. В таком случае предлагается использовать три элемента ландшафта, целиком находящихся за пределами зон расстановки игроков и подходящим образом помеченных. Все они должны быть отделены и явно видны, и лучше всего будет, если они будут иметь размеры не менее 6" и не более 12" по всем сторонам, при этом предоставляя укрытие для моделей пехоты внутри. Для этого подходят руины, большие воронки от снарядов, редуты, заброшенные здания, остовы техники и т.д.

Чтобы занять или препятствовать захвату элемента объективного ландшафта, хотя бы одна модель победоносной или препятствующей боевой единицы соответственно должна находиться в пределах 6" от центра основания ландшафта. Боевая единица не может захватывать или препятствовать захвату более чем одного элемента объективного ландшафта за раз.

## Миссия 5

# ВОЛНА РЕЗНИ

### Армии

Для этой миссии все игроки набирают армии по обычным правилам Horus Heresy – Age of Darkness размером до обговоренного количества очков с использованием любой таблицы организации армии по выбору каждого игрока.

### Подготовка к игре

Перед расставлением моделей определите карту расстановки и выставьте весь ландшафт за исключением фортификаций, входящих в состав любой из армий.

### Расстановка

Чтобы определить порядок расстановки, игроки совершают кубовку. Победитель выбирает, будет ли он расставляться первым или вторым.

Расставляющийся первым игрок выбирает себе зону расстановки и расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

Затем расставляющийся вторым игрок расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

### Первый ход

Если его противник не перехватил инициативу, то первым ходит расставляющийся первым игрок.

### Длительность игры

Эта миссия длится пять ходов.

### Условия победы

Условий победы в миссии можно достичь, если оттеснить противника с поля боя. В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

Если у игроков поровну победных очков, игра заканчивается ничьей.

### Первичные задачи

**Волна резни:** в конце игры каждый сектор поля боя приносит контролирующей его стороне определённое количество победных очков. Чтобы контролировать сектор, стороне нужно иметь одну или более победоносных боевых единиц в секторе. При этом в данном секторе не должно быть вражеских победоносных боевых единиц.

Сектора поля боя определяются следующим образом:

- Зона расстановки самого игрока: 3 победных очка
- Ничья земля (область поля боя, не принадлежащая никакой из зон расстановки): 5 победных очков
- Вражеская зона расстановки: 7 победных очков

### Вторичные задачи

**Убить военачальника:** если сторона уничтожит вражеского военачальника, она получает 1 победное очко. Если же этот военачальник также является примархом, она получает 1 дополнительное победное очко.

**Последний герой:** сторона, у которой на конец сражения выжило больше всего боевых единиц, получает +1 победное очко.

**Цена неудачи** (если используются боевые единицы властелинов войны).

### Специальные правила миссии

- Резервы
- Ночной бой
- Тяжёлая броня

### Тяжёлая броня

В дополнение к обычным победоносным боевым единицам, в этой миссии победоносными боевыми единицами также считается вся техника, не являющаяся летательными аппаратами.

## Миссия 6

# ВОЙНА ЛЖИ

### Армии

Для этой миссии все игроки набирают армии по обычным правилам Horus Heresy – Age of Darkness размером до обговоренного количества очков с использованием любой таблицы организации армии по выбору каждого игрока.

### Подготовка к игре

Перед расставлением моделей определите карту расстановки и выставьте весь ландшафт за исключением фортификаций, входящих в состав любой из армий.

Поместите один объектовый маркер как можно ближе к центру поля боя. Затем каждый игрок по очереди ставит по два объектовых маркера где угодно на поле боя, но не ближе 12" от другого объектового маркера и не ближе 6" от любого края поля боя.

### Расстановка

Чтобы определить порядок расстановки, игроки совершают кубовку. Победитель выбирает, будет ли он расставляться первым или вторым.

Расставляющийся первым игрок выбирает себе зону расстановки и расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

Затем расставляющийся вторым игрок расставляет в своей зоне расстановки все свои силы, включая имеющиеся у него фортификации, но исключая отправленные в резервы боевые единицы.

### Первый ход

Если его противник не перехватил инициативу, то первым ходит расставлявшийся первым игрок.

### Длительность игры

Эта миссия длится шесть ходов.

### Условия победы

Условия победы в миссии отражают анархию и неопределённость гражданской войны, в которой можно отчаянно бороться и проливать кровь ради бессмысленных целей. В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если у игроков поровну победных очков, игра заканчивается ничьей.

### Первичные задачи

**Плата смерти:** в конце игры каждая сторона получает по 1 победному очку за каждую уничтоженную ею или отступающую на конец игры боевую единицу.

**Война лжи:** в конце игры бросьте D6 по следующей таблице чтобы определить ценность (если она есть) каждого объекта, контролируемого игроком на конец игры. Сделайте по одному броску за объект.

D6	Результат
1-2	Нет победных очков
3-4	1 победное очко
5-6	3 победных очка

### Вторичные задачи

**Убить военачальника:** если сторона уничтожит вражеского военачальника, она получает 1 победное очко. Если же этот военачальник также является примархом, она получает 1 дополнительное победное очко.

**Цена неудачи** (если используются боевые единицы властелинов войны).

### Специальные правила миссии

- Резервы

# ПСИХИЧЕСКИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Чтобы отобразить эзотерические и опасные искусства моделей с подтипом «Псайкер», они получают несколько специальных правил и способностей. Эти наборы способностей известны как дисциплины, и они отображают один из миллионов возможных уклонов боевого псайкера. Каждая дисциплина состоит из набора специальных правил, психических оружий и психических сил, отображающих особые таланты данной специализации боевого псайкера, а доступные псайкеру дисциплины приведены в его статье списка армии. У некоторых моделей есть выбор между несколькими разными дисциплинами; однако при этом они получают способности только из выбранной дисциплины или дисциплины, которая является частью их базовых способностей. Если модель или боевая единица получает или выбирает дисциплину, она получает все силы, атаки и другие правила, являющиеся частью этой дисциплины. Некоторые модели могут взять более одной дисциплины, при этом они получают все способности из всех взятых дисциплин.

Если по какой-то причине у модели есть или появляется подтип «Псайкер», но она не получает доступ к психическим дисциплинам, которые должны входить в её статью списка армии или правила фракции, то она получает доступ к одной из описанных далее основных дисциплин – в таком случае модель не может получить или использовать любые другие психические силы или психические оружия из других источников.

## Список основных психических дисциплин

Далее приводится список основных психических дисциплин, отображающих самые распространённые и известные области знаний Империи времён Ереси Хоруса о психосилах. Для введения сил, доступных другим фракциям или отдельным воинам, в других публикациях могут быть приведены другие дисциплины. Такие дисциплины доступны только моделям, для которых специально указано, что они имеют доступ к этим дисциплинам. Они не считаются частью приведённых здесь основных психических дисциплин.

Любой псайкер, выбравший одну из основных психических дисциплин, также получает психическое оружие «Эфирная молния».

### Эфирная молния (психическое оружие)

	Дальность	S	AP	Тип
Эфирная молния	18"	3	4	Штурмовое 4, психосиловое

**Психосиловое:** любой псайкер, имеющий оружие или способность с этим специальным правилом, может пройти психическую проверку перед совершением атак этим оружием или использованием этой способности. Если проверка успешна, то сила атак удваивается. Если проверка неудачна, то отыграйте атаку опасностями варпа против боевой единицы с этой моделью. Если псайкер выживает после опасностей варпа, то он может атаковать как обычно.

### Психическая дисциплина: Биомантия

Псайкер с этой дисциплиной получает все перечисленные силы, оружие и другие специальные правила, а также психическое оружие «Эфирная молния» (см. с.).

#### Биомантическая аугментация (психическая сила)

Вместо совершения стрелковой атаки псайкер с этой психической силой может выбрать одну дружественную боевую единицу в пределах 6". Эта боевая единица увеличивает свою силу на +1 до конца текущего хода игрока. При использовании этой силы контролирующий игрок может пройти психическую проверку псайкером. Если проверка успешна, то и сила, и стойкость увеличиваются на +1 до конца текущего хода игрока. Если проверка неудачна, то выбранная целью боевая единица не получает преимуществ, а псайкер подвергается опасностям варпа.

#### Ярость биоманта (психическое оружие)

	Дальность	S	AP	Тип
Ярость биоманта	-	10	4	Рукопашное, раздирающее (4+), психический фокус

**Психический фокус:** перед совершением бросков на попадание этим оружием псайкер должен пройти психическую проверку. Если проверка успешна, то псайкер может атаковать как обычно с использованием профиля этого оружия. Если проверка неудачна, то псайкер подвергается опасностям варпа: если модель не удаляется как потеря, она может атаковать как обычно, но не может использовать это оружие.

### Психическая дисциплина: Предсказание

Псайкер с этой дисциплиной получает все перечисленные силы, оружие и другие специальные правила, а также психическое оружие «Эфирная молния» (см. с.).

#### Предсказательная эгида (психическая сила)

Вместо совершения стрелковой атаки псайкер с этой психической силой может выбрать одну дружественную боевую единицу в пределах 12". До конца текущего хода игрока выбранная целью боевая единица получает специальные правила «Точные удары (6+)» и «Точные выстрелы (6+)». При использовании этой силы контролирующий игрок может пройти психическую проверку псайкером. Если проверка успешна, то вместо этого выбранная целью боевая единица получает специальные правила «Точные удары (5+)» и «Точные выстрелы (5+)» до конца текущего хода игрока. Если проверка неудачна, то выбранная целью боевая единица не получает преимуществ, а псайкер подвергается опасностям варпа.

#### Дротик предсказателя (психическое оружие)

	Дальность	S	AP	Тип
Дротик предсказателя	18"	6	2	Штурмовое 1, спайперское, управляемые снаряды, психический фокус

**Психический фокус:** перед совершением бросков на попадание этим оружием псайкер должен пройти психическую проверку. Если проверка успешна, то псайкер может атаковать как обычно с использованием профиля этого оружия. Если проверка неудачна, то псайкер подвергается опасностям варпа: если модель не удаляется как потеря, она может атаковать как обычно, но не может использовать это оружие.

### Психическая дисциплина: Пиромантия

Псайкер с этой дисциплиной получает все перечисленные силы, оружие и другие специальные правила, а также психическое оружие «Эфирная молния» (см. с.).

#### Пиромантическое горение (психическая сила)

Вместо совершения стрелковой атаки псайкер с этой психической силой может поместить маркер большого взрыва (5") где угодно на поле боя, но в целиком в пределах 18" и на линии видимости от псакера. После размещения сместите шаблон на D6 на его итоговое положение, а затем оставьте на месте до начала следующей фазы стрельбы контролирующего игрока. Зона под маркером считается труднопроходимым ландшафтом, и любая модель (дружественная или вражеская), находящаяся под маркером в итоговом положении или перемещающаяся в или через зону под маркером, получает попадание с силой 6 и AP 4. При использовании этой силы контролирующий игрок может пройти психическую проверку псайкером. Если проверка успешна, то контролирующий игрок может разместить и сместить до трёх маркеров большого взрыва (5") вместо одного. Модель, находящаяся более чем под одним маркером взрыва от данной психической силы, получает по 1 попаданию за каждый маркер над ней. Если проверка неудачна, то сила полностью неудачна, а псайкер подвергается опасностям варпа.

#### Пиромантическое опустошение (психическое оружие)

	Дальность	S	AP	Тип
Пиромантическое опустошение	-	6	3	Рукопашное, тяжеловесное, пиромантическое опустошение, психический фокус

**Пиромантическое опустошение:** в дополнение к атаке как обычно в фазе наступления, в начале этапа инициативы, в котором модель с этим оружием будет атаковать как обычно, но перед совершением манёвров ввязывания в бой и атак поместите маркер взрыва (3") центром на атакующей модели. Все другие модели (дружественные или вражеские), полностью или частично находящиеся под маркером, получают автоматическое попадание с приведённым профилем. Эти попадания отыгрываются немедленно и не считаются относительно определения победителя в наступлении. После отыгрыша попаданий атакующая модель может ввязаться в бой и совершить другие атаки как обычно.

**Психический фокус:** перед совершением бросков на попадание этим оружием псайкер должен пройти психическую проверку. Если проверка успешна, то псайкер может атаковать как обычно с использованием профиля этого оружия. Если проверка неудачна, то псайкер подвергается опасностям варпа: если модель не удаляется как потеря, она может атаковать как обычно, но не может использовать это оружие.

### Психическая дисциплина: Телекинез

Псайкер с этой дисциплиной получает все перечисленные силы, оружие и другие специальные правила, а также психическое оружие «Эфирная молния» (см. с.).

#### Телекинетический купол (психическая сила)

Вместо движения в фазе движения псайкер с этой психической силой может активировать её. Все модели (дружественные или вражеские) в пределах 8" от псайкера, получают непробиваемый спас-бросок на 6+, если выбраны целью модели, не находящейся в пределах 8" от псайкера. Если псайкер двигается, совершает стрелковую атаку, нападает или становится целью успешного нападения вражеской боевой единицы, психическая сила заканчивается. В противном случае она действует бесконечно. При начальном использовании психической силы или в начале любой последующей фазы движения контролирующего игрока (до тех пор, пока сила действует), контролирующий игрок может пройти психическую проверку псайкером. Если проверка успешна, то затронутые этой психической силой модели получают непробиваемый спас-бросок на 4+, а не на 6+. Если проверка неудачна, то псайкер подвергается опасностям варпа, а психосила немедленно заканчивается.

#### Телекинетический фокус (психическое оружие)

	Дальность	S	AP	Тип
Телекинетический фокус	24"	8	4	Тяжёлое 1, раскалывающее, взрыв (3"), психический фокус

**Психический фокус:** перед совершением бросков на попадание этим оружием псайкер должен пройти психическую проверку. Если проверка успешна, то псайкер может атаковать как обычно с использованием профиля этого оружия. Если проверка неудачна, то псайкер подвергается опасностям варпа: если модель не удаляется как потеря, она может атаковать как обычно, но не может использовать это оружие.

### Психическая дисциплина: Телепатия

Псайкер с этой дисциплиной получает все перечисленные силы, оружие и другие специальные правила, а также психическое оружие «Эфирная молния» (см. с.).

#### Телепатическая фуга (психическая сила)

Один раз за ход, в начале любой фазы игрок, контролирующий псайкера с этой психической силой, может выбрать одну вражескую боевую единицу в пределах 24" и на линии видимости от псайкера, а затем пройти психическую проверку. Если проверка успешна, то в этой фазе выбранная целью боевая единица не может совершать реакции. Если проверка неудачна, то псайкер подвергается опасностям варпа.

#### Телепатические галлюцинации (психическое оружие)

	Дальность	S	AP	Тип
Телепатические галлюцинации	36"	-	-	Штурмовое 6, галлюцинации, психический фокус

**Галлюцинации:** боевая единица, получившая одно или несколько попаданий от оружия с этим специальным правилом, должна немедленно пройти тест на подавление, перед определением итога прибавляя 1 к результату броска за каждое нанесённое этой атакой попадание. Например, если псайкер, атакующий боевую единицу с лирерством 8, наносит 3 попадания телепатическими галлюцинациями, то эта боевая единица должна немедленно пройти тест на залегание, прибавив 3 к результату броска перед определением итога.

**Психический фокус:** перед совершением бросков на попадание этим оружием псайкер должен пройти психическую проверку. Если проверка успешна, то псайкер может атаковать как обычно с использованием профиля этого оружия. Если проверка неудачна, то псайкер подвергается опасностям варпа: если модель не удаляется как потеря, она может атаковать как обычно, но не может использовать это оружие.

### Психическая дисциплина: Тауматургия

Псайкер с этой дисциплиной получает все перечисленные силы, оружие и другие специальные правила, а также психическое оружие «Эфирная молния» (см. с.).

#### Тауматургическая поддержка (психическая сила)

Вместо совершения стрелковой атаки псайкер с этой психической силой может выбрать одну дружественную боевую единицу, хотя бы одна модель которой находится на расстоянии в 12", и пройти психическую проверку. Если психическая проверка успешна, то все модели техники в выбранной боевой единице могут бросить D6. При результате 5+ эта модель восстанавливает одну потерянную рану. Этой способностью нельзя увеличить число ран модели до уровня выше её начальной характеристики ран.

#### Тауматургическая чистка (психическое оружие)

	Дальность	S	AP	Тип
Тауматургическая чистка	Шаблон	4	3	Штурмовое 1, светлое, психический фокус

**Светлое:** оружие с этим специальным правилом всегда ранит демонов на 2+, а любые успешные непробиваемые спас-броски моделей демонов против ранения, нанесённого этим оружием, должны быть перекинуты.

**Психический фокус:** перед совершением бросков на попадание этим оружием псайкер должен пройти психическую проверку. Если проверка успешна, то псайкер может атаковать как обычно с использованием профиля этого оружия. Если проверка неудачна, то псайкер подвергается опасностям варпа: если модель не удаляется как потеря, она может атаковать как обычно, но не может использовать это оружие.

## СПРАВКА

### Сводная информация о ходе

- 1. Начало хода активного игрока.** Отыграйте правила, в описании которых сказано, что они происходят в начале вашего хода.
- 2. Фаза движения.** Активный игрок перемещает любые из своих боевых единиц, способных двигаться. Подробнее о том, как передвигать боевые единицы, читайте на с..
- 3. Фаза стрельбы.** Теперь активный игрок может стрельбу всеми своими боевыми единицами, которые могут стрелять. Подробнее о том, как вести стрельбу, читайте на с..
- 4. Фаза наступления.** В ходе фазы наступления боевые единицы могут вступать в бой с врагом в подфазе нападения и обмениваются с ним ударами в подфазе схватки. На все боевые единицы в ближнем бою действует исключение из обычной последовательности хода – удары наносят обе стороны, а не только боевые единицы активного игрока. Подробнее о том, как вести ближний бой, читайте на с.
- 5. Конец хода активного игрока.** Отыграйте правила, в описании которых сказано, что они происходят в конце вашего хода.

После окончания хода игроки меняются ролями: активный игрок становится реагирующим и наоборот. Затем начинается новый ход игрока. Так продолжается до конца игры: окончания последнего игрового хода, исчерпания времени на игру или выполнения игровой цели.

#### Характеристика движения

- или 0  
1-4  
5-7  
8-10  
11-12  
13+

#### Модификатор дальности нападения

Не может нападать  
-1  
0  
+1  
+2  
+3

### Опасности варпа

Любая форма психических способностей может привести к тому, что силы варпа выйдут из-под контроля и изувечат псайкера и его союзников. Это отображено в специальном правиле «Опасности варпа». В правилах большинства психических сил и оружия сказано, при каких условиях псайкер подвергается опасностям варпа, но чаще всего это происходит из-за провала теста на лидерство при использовании психической способности или атаки.

Если псайкер или другая модель/боевая единица подвергается опасностям варпа, примените следующее правило:

**Опасности варпа:** если модель или боевая единица подвергается опасностям варпа, она получает D3 ранений, проив которых можно использовать только непробиваемые спас-броски. Против этих ранений нельзя использовать броски на избежание урона. Данные ранения могут быть распределены на любую модель боевой единицы, включая модели без подтипа «Псайкер», подобно ранениям, полученным во время стрелковой атаки. Если псайкер является техникой, то вместо этого он получает D3 пунктов корпуса урона, против которого можно использовать только непробиваемые спас-броски.

### Типы оружия техники

В дополнение к распространённым типам оружия, зависящим от его точки крепления, вам также могут встретиться другие типы оружия, устанавливаемые на боевые единицы техники. Поговорим о них отдельно.

**Соосное оружие** – соосное оружие следует всем правилам башенного оружия и должно быть установлено возле другого башенного оружия. В дополнение, если при стрельбе из башенного оружия соосное оружие наносит хотя бы одно попадание по цели, то можно перекидывать все неудачные броски на попадание при последующих атаках из всего оружия в этой башне по той же цели.

**Оборонительное оружие** – всё установленное на технику оружие, чья характеристика силы не превышает 6, является оборонительным оружием. Другое оружие так же может быть оборонительным, о чём будет сказано в его профиле. При стрелковой атаке контролирующий игрок всегда может выбрать целью стрельбы оборонительного оружия ближайшую вражескую боевую единицу пехоты, находящуюся на линии видимости и в пределах сектора обстрела соответствующего оружия, даже если целью всего остального оружия техники является другая боевая единица.

Боевым оружием является всё оружие, чья характеристика силы превышает 6, и оно не является турельным либо в его описании специально не указано, что оно является оборонительным оружием.



## Броски на попадание

После определения, какие модели должны совершить атаки на этом этапе инициативы, контролирующий игрок совершает броски на попадание за эти модели.

Чтобы определить количество попаданий, бросьте D6 за каждую атаку модели и сравните WS атакующей модели с WS выбранной боевой единицы противника. Затем сверьтесь с таблицей попаданий на этой странице, чтобы найти наименьший необходимый результат D6 для попадания.

Как показано в таблице справа, если WS цели составляет половину и менее от WS атакующего, попадание происходит на 2+; если WS цели ниже, чем у атакующего (но не в два раза), попадание происходит на 3+; если WS атакующего и цели равны, попадание происходит на 4+; если WS цели выше, чем у атакующего (но не в два раза), попадание происходит на 5+; а если оно более чем в два раза, попадание происходит на 6+.

## Боевые единицы с разными навыками ближнего боя

Некоторые боевые единицы имеют модели с разными навыками ближнего боя. В то время как каждая модель в такой боевой единице делает бросок на попадание, используя собственный навык ближнего боя, атаки против таких боевых единиц отыгрываются с навыком ближнего боя большинства вовлечённых в бой вражеских моделей. Если в большинстве оказываются два или более показателей навыков ближнего боя, то используется наивысший из них.

		Навык ближнего боя обороняющегося									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Навык ближнего боя атакующего	1	4+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	2	2+	4+	5+	6+	6+	6+	6+	6+	6+	6+
	3	2+	3+	4+	5+	5+	6+	6+	6+	6+	6+
	4	2+	2+	3+	4+	5+	5+	5+	6+	6+	6+
	5	2+	2+	3+	3+	4+	5+	5+	5+	5+	6+
	6	2+	2+	2+	3+	3+	4+	5+	5+	5+	5+
	7	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	5+	5+	5+
	8	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	4+	5+	5+
	9	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	3+	4+	5+
	10	2+	2+	2+	2+	2+	3+	3+	3+	3+	4+

## Броски на ранение

После всех бросков на попадание, совершаемых на данном этапе инициативы, контролирующий игрок должен бросить D6 за каждое успешное попадание чтобы узнать, нанесла ли атака ранение.

Сверьтесь с таблицей, чтобы сравнить силу атакующего и стойкость защищающегося. Таблица показывает наименьший результат при броске D6, необходимый для нанесения ранения, и она схожа с той, что приведена в главе «Фаза стрельбы». Значение «-» указывает на то, что атака не может ранить цель. В большинстве случаев при броске на ранение в ближнем бою вы используете силу атакующего, указанную в его профиле, независимо от того, какое оружие им используется. Однако существует различное рукопашное оружие, которое даёт атакующему бонусную силу, что подробнее объяснялось ранее в главе «Оружие» (см. с.).

## Несколько показателей стойкости

Очень редко боевые единицы состоят из моделей, у которых разные характеристики стойкости. В этих случаях при бросках на ранение используйте показатель стойкости большинства моделей вовлечённой в бой боевой единицы. Если в большинстве оказываются два или более показателей стойкости, то используется наивысший из них.

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

## Таблица повреждений зданий

### D6 Результат

- 1-3 Здание дрожит:** здание и погружённые в него боевые единицы, а также боевые единицы на его парапетах могут стрелять только навскидку до конца своего следующего хода.
- 4 Сотрясение конструкции:** здание и погружённые в него боевые единицы, а также боевые единицы на его парапетах могут стрелять только навскидку до конца своего следующего хода. Если здание занято, то занимающая его боевая единица дополнительно получает D6 попаданий с силой 6, AP – и специальным правилом «Игнорирует укрытие».
- 5 Орудие уничтожено:** одно из орудий здания (по выбору контролирующего игрока) уничтожается (включая комбиоружие и встроенное оружие). Можно выбрать улучшения здания, являющиеся оружием (например турельное оружие и ракеты). Нельзя выбрать уже использованное оружие с одним выстрелом. Если у здания не осталось орудий, тогда вместо этого действует результат «Катастрофический пролом».
- 6 Катастрофический пролом:** здание и погружённые в него боевые единицы, а также боевые единицы на его парапетах не могут совершать стрелковые атаки до конца своего следующего хода. Боевые единицы не могут погружаться в и выгружаться из здания до конца следующего хода контролирующего игрока. Если здание занято, то занимающая его боевая единица дополнительно получает 2D6 попаданий с силой 6, AP – и специальным правилом «Игнорирует укрытие».
- 7+ Полное обрушение:** здание, всё оружие и все улучшения здания уничтожаются. Каждая боевая единица на парапетах получает 2D6 попаданий с силой 6, AP – и специальным правилом «Игнорирует укрытие». Затем она немедленно должна совершить движение на 6" чтобы покинуть парапет (это движение не замедляется труднопроходимым ландшафтом). Модели, что не могут покинуть парапеты, удаляются как потери. Если здание занято, то занимающая его боевая единица получает 4D6 попаданий с силой 6, AP – и специальным правилом «Игнорирует укрытие», а затем должна немедленно выгрузиться из здания, при необходимости применив экстренную высадку (выжившие не могут выгрузиться на парапеты). Модели, что не могут выгрузиться, удаляются как потери. Не уничтоженные боевые единицы, находившиеся на парапетах или внутри здания, затем должны пройти тест на подавление. После этого здание удаляется и по возможности заменяется зоной руин или кратеров примерно того же размера.

### Оружие с высоким AP

Некоторое оружие бывает настолько разрушительным, что всего лишь при одном его использовании можно причинить большой ущерб. Если оружие с AP2 наносит пробивающее попадание, добавьте модификатор +1 к броску по таблице повреждений зданий. Если оружие с AP1 наносит пробивающее попадание, добавьте модификатор +2 к броску по таблице повреждений зданий.

### Распределение ранений и занимающие боевые единицы

Если в результате попаданий по зданию нужно распределить ранения на занимающую боевую единицу, они распределяются игроком, контролирующим занимающую боевую единицу.

### Условия победы

Если все игроки не договорились об обратном, фортификации не считаются относительно получения победных очков или при определении полного уничтожения одной из сторон.

## Таблица повреждений техники

**D6**    **Результат**

**1-3**    **Экипаж оглушён:** техника может стрелять только навскидку до конца своего следующего хода.

**4**        **Экипаж контужен:** техника может стрелять только навскидку до конца своего следующего хода. Если техника является ускорившимся летательным аппаратом, тогда она должна передвинуться на 18" и вообще не может поворачиваться до конца своего следующего хода.

**5**        **Орудие уничтожено:** одно из боевых орудий техники (по выбору контролирующего технику игрока) уничтожается. Если у техники нет боевого оружия или всё её боевое оружие уничтожено, то уничтожается одно оборонительное оружие по выбору игрока, контролирующего технику. Если у техники не осталось орудий, тогда вместо этого действует результат «Обездвижена».

Уничтоженным оружием нельзя атаковать, а специальные правила в его профиле нельзя использовать до конца игры.

Несколько единиц оружия у некоторой техники могут считаться за одну единицу относительно атаки – это будет указано в их профиле. Если такое оружие уничтожается, то одновременно уничтожаются все его составные части. В дополнение, нельзя выбрать уничтожение оружия со специальным правилом «Один выстрел» пока на технике есть другое оружие.

**6**        **Обездвижена:** если техника является ускорившимся летательным аппаратом, бросьте ещё один D6: при выпадении 1 или 2 данный летательный аппарат немедленно претерпевает крушение (см. ниже), на 3+ вместо этого результата действует результат «экипаж контужен». Прочая техника обездвиживается. Обездвиженная техника не может двигаться – она не может даже поворачиваться, но всё её оружие (включая башенное) сохраняет свои сектора обстрела. При результате «Обездвижена», полученном уже обездвиженной техникой, удаляется дополнительный пункт корпуса.

**7+**       **Взорвана:** техника уничтожается. Если это ускорившийся летательный аппарат, он немедленно претерпевает крушение (см. ниже), в остальных случаях ближайšie боевые единицы получают по попаданию с силой (S) 8 и AP- за каждую модель в пределах D6" от корпуса техники. Боевая единица, получившая одно или несколько попаданий от этого эффекта, немедленно должна пройти один тест на подавление. Не важно, сколько результатов «Взорвана» получила одна техника – примените данные эффекты один раз для данной техники. После отыгрыша всех попаданий и тестов на подавление техника удаляется с поля боя.

### Крушение

Воздушное судно взрывается, и его горящие обломки дождём падают на поле боя. Поместите маркер большого взрыва (5") над летательным аппаратом и затем сместите на 2D6". Любые боевые единицы под окончательной позицией маркера взрыва получают столько попаданий с силой 8 и AP-, сколько их моделей оказалось под маркером. Затем летательный аппарат убирается с поля боя. Если крушение потерпел летающий транспорт, см. правила на с.

### Оружие с высоким AP

Некоторое оружие бывает настолько разрушительным, что всего лишь при одном его использовании можно причинить большой ущерб. Если оружие с AP2 наносит пробивающее попадание, добавьте модификатор +1 к броску по таблице повреждений техники. Если оружие с AP1 наносит пробивающее попадание, добавьте модификатор +2 к броску по таблице повреждений техники.

## ОСНОВНЫЕ РЕАКЦИИ

Следующие реакции доступны всем армиям вне зависимости от их размера или фракции.

### Реакции в фазе движения

В фазе движения реагирующий игрок может объявить о реакции, если вражеская боевая единица завершила движение на линии видимости и в пределах 12" от дружественной боевой единицы. После того, как активный игрок полностью завершит движение своей боевой единицы, реагирующий игрок может потратить одну из своих реакций на эту фазу на то, чтобы контролируемая им боевая единица, находящаяся в пределах 12" и на линии видимости относительно конечного положения двигавшейся боевой единицы, могла либо **продвинуться**, либо **отойти**.

**Продвижение** – реагирующая боевая единица может совершить движение на число дюймов, равное её немодифицированной характеристике инициативы, прямо по направлению к вызвавшей реакцию вражеской боевой единицы путём передвижения каждой модели боевой единицы прямо по направлению к врагу по кратчайшему пути. Если в боевой единице есть разные характеристики инициативы, используйте максимальную немодифицированную из них. Техника может один раз повернуться на угол до 90 градусов, а затем пройти до 6" прямо вперёд.

**Отход** – реагирующая боевая единица может совершить движение на число дюймов, равное её немодифицированной характеристике инициативы, прямо прочь от вызвавшей реакцию вражеской боевой единицы путём передвижения каждой модели боевой единицы прямо прочь от врага по кратчайшему пути. Если в боевой единице есть разные характеристики инициативы, используйте максимальную немодифицированную из них. Техника может один раз повернуться на угол до 90 градусов, а затем пройти до 6" прямо назад.

### Реакции в фазе стрельбы

В фазе стрельбы реагирующий игрок может среагировать, когда вражеская боевая единица совершает стрелковую атаку, целью которой является боевая единица под его контролем. После того, как активный игрок совершит все броски на попадание и на ранение, и после совершения спас-бросков, но до совершения бросков на избежание урона и убирания потерь, реагирующий игрок может потратить одну из своих реакций на эту фазу на то, чтобы цель стрелковой атаки могла либо открыть **ответный огонь**, либо **уклониться**.

**Ответный огонь** – реагирующая боевая единица может совершить стрелковую атаку, целью которой является вызвавшая реакцию боевая единица, следуя обычным правилам стрельбы. Боевая единица, стреляющая в ходе реакции «Ответный огонь», не может вести непрямую стрельбу (без линии видимости) даже с использованием оружия для навесной стрельбы или другого оружия или правил, позволяющих игнорировать линию видимости. Техника может

стрелять только из оборонительного оружия. Оружие шаблонного типа можно использовать только если цель находится в пределах 8", а при стрельбе из него следует использовать правило «Стена смерти» вместо обычных правил стрельбы. Боевые единицы, стреляющие в ходе этой реакции, считаются неподвижными и могут стрелять из оружия любого типа так, словно не двигались.

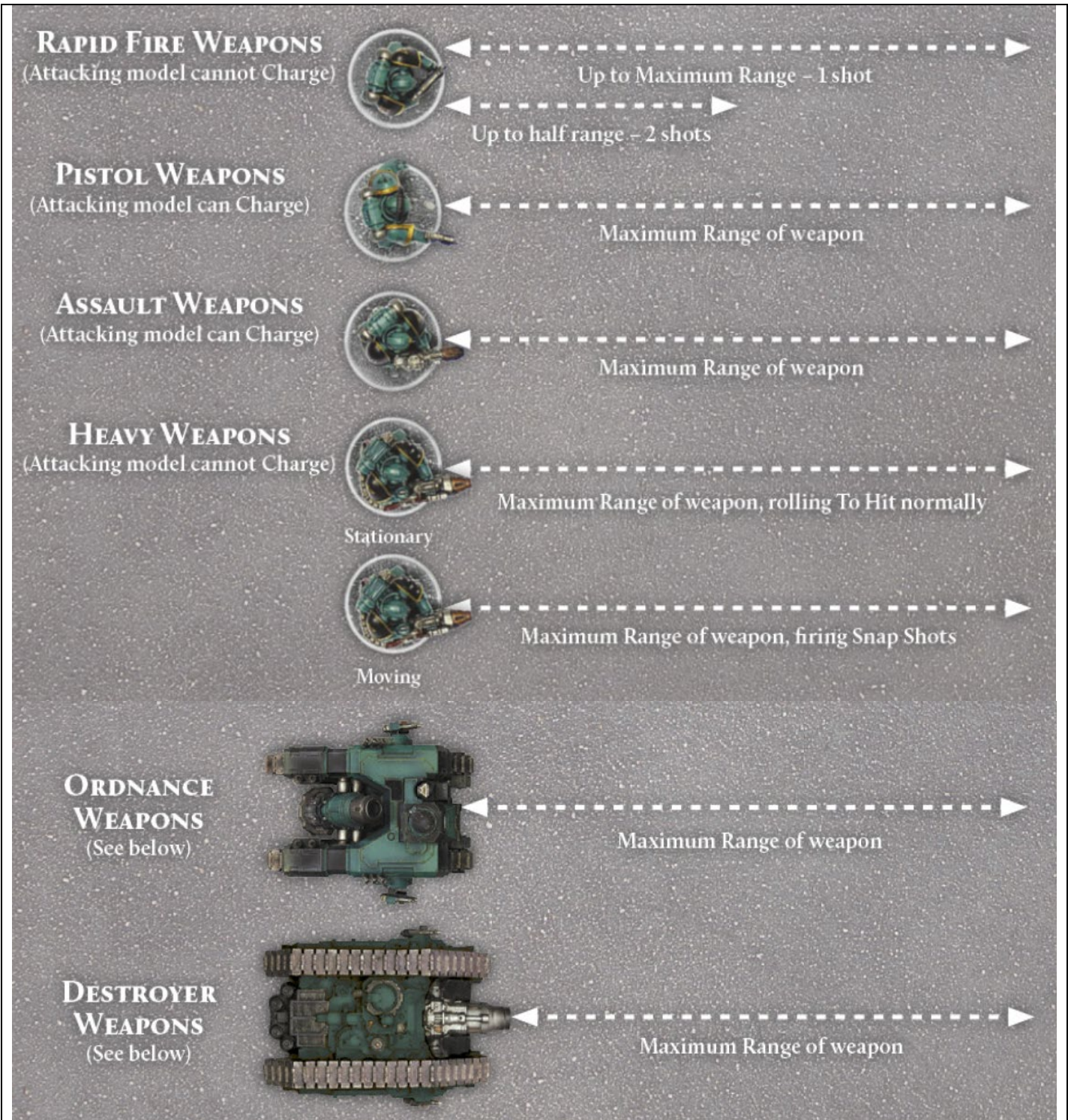
**Уклонение** – все модели реагирующей боевой единицы получают специальное правило «Скрытый пеленой (5+)» против всех ран, нанесённых вызвавшей реакцию стрелковой атакой. Если у реагирующей боевой единицы уже есть какая-либо версия специального правила «Скрытый пеленой (5+)», то они не складываются, а реагирующий игрок может использовать любое из доступных ему правил «Скрытый пеленой». Техника, получившая результат «Обездвижена» из таблицы повреждённой техники, и боевые единицы, по любой причине неспособные двигаться в этом ходе или включающие хотя бы одну модель с нулевым показателем движения, не могут совершать реакцию «Уклонение».

### Реакции в фазе наступления

В фазе наступления реагирующий игрок может среагировать, когда вражеская боевая единица объявляет о нападении, целью которого является боевая единица под его контролем. После того, как активный игрок совершит все броски на нападение (вне зависимости от их успешности), но до движения любых моделей в ходе манёвра нападения или манёвра продвижения, реагирующий игрок может потратить одну из своих реакций на эту фазу на то, чтобы цель нападения могла либо открыть огонь на **упреждение**, либо **удерживать оборону**.

**Упреждение** – реагирующая боевая единица может совершить стрелковую атаку, целью которой является вызвавшая реакцию боевая единица, следуя обычным правилам стрельбы. Боевая единица, стреляющая в ходе реакции «Упреждение», не может вести непрямую стрельбу (без линии видимости) даже с использованием оружия для навесной стрельбы или другого оружия или правил, позволяющих игнорировать линию видимости. Техника может стрелять только из оборонительного оружия. При стрельбе из оружия шаблонного типа следует использовать правило «Стена смерти» вместо обычных правил стрельбы. Боевая единица, ставшая целью огня на упреждение, не может использовать спас-броски за укрытие против ранений, вызваны огнём на упреждение. Боевые единицы, стреляющие в ходе этой реакции, считаются неподвижными и могут стрелять из оружия любого типа так, словно не двигались.

**Удерживать оборону** – реагирующая боевая единица должна пройти проверку на боевой дух. Если проверка пройдена успешно, и нападение вражеской боевой единицы также успешно, то это нападение считается беспорядочным. Если проверка на боевой дух пройдена успешно, но нападение вражеской боевой единицы неудачно, то все прочие нападения вражеских боевых единиц на эту боевую единицу в этой же подфазе нападения должны считаться беспорядочными.



Модель со скорострельным оружием может выстрелить один раз на максимальную дальность или же, если цель в пределах половины максимальной дальности, два раза. Атаковавшая модель не может нападать.

сколько указано в профиле (со своим обычным навыком стрельбы). Если стрелок двигался, то из тяжёлого оружия возможна только стрельба навскидку. Атаковавшая модель не может нападать.

Модель может выстрелить из пистолета один раз на максимальную дальность, вне зависимости от того, двигалась она или нет. Атаковавшая модель не может нападать.

Если модель с артиллерийским оружием остаётся неподвижной, она может стрелять на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле. Если же она двигалась, она не может стрелять из артиллерийского оружия (исключением является техника, см. с.).

Модель со штурмовым оружием всегда может выстрелить на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле оружия, вне зависимости от того, двигалась она или нет. Атаковавшая модель может нападать.

Модель с деструктивным оружием может атаковать на максимальную дальность столько раз, сколько указано в профиле оружия, вне зависимости от того, двигалась она или нет.

Если модель с тяжёлым оружием остаётся неподвижной, она может стрелять на максимальную дальность столько раз,

# FAQ 1.0

**Вопрос:** Можно ли использовать реакции продвижения или отхода для погрузки в транспорт, если движение прямо по направлению к вызвавшей реакцию вражеской боевой единице (или прямо прочь от неё) приведёт к тому, что все модели реагирующей боевой единицы окончат движение в пределах 2" от места входа, и эта боевая единица может погрузиться в этот транспорт (у неё подходящий тип боевой единицы, в транспорте достаточно места и т.д.)?

**Ответ:** Да.

**Вопрос:** Если реакция позволяет боевой единице совершить стрелковую атаку по одной вражеской боевой единице, можно ли совершить атаки против других боевых единиц (например, спонсонным оружием, в секторе обстрела которого нет целевой боевой единицы)?

**Ответ:** Нет.

**Вопрос:** Если оружию доступны несколько профилей или типов снарядов, то можно ли стрелять из него несколько раз с использованием разных профилей, если модель, совершающая атаку, может стрелять более чем из одного оружия (например, из-за специального правила "Протоколы стрельбы (X)")?

**Ответ:** Нет.

**Вопрос:** Можно ли использовать продвинутую реакцию "Перехватчик" для совершения стрелковых атак против боевой единицы ускоряющегося летательного аппарата когда он прибывает в игру из резервов?

**Ответ:** Да.

**Вопрос:** Распространяются ли на продвинутые реакции правила, действующие на реакции?

**Ответ:** Да.

**Вопрос:** Если в разделе оснащения боевой единицы оружие помечено как спаренное, то следует ли считать, что у него есть специальное правило "Спаренное"?

**Ответ:** Да.

**Вопрос:** Если в правилах психической силы сказано, что её можно использовать вместо совершения стрелковой атаки, то можно ли использовать её, если модель не может совершить стрелковую атаку (например, если она связана боем или бежала в этом ходе)?

**Ответ:** Нет.

**Вопрос:** Если в специальном правиле или другом правиле (например, в "Сердце легиона") сказано, что оно действует только если боевая единица находится в пределах дальности объекта, то значит ли это, что оно действует только если боевая единица находится в пределах дальности объектового маркера?

**Ответ:** Да.

*Комментарий авторов: в некоторых миссиях сказано, что определённые области поля боя приносят победные очки как часть первичных или вторичных задач. Если в миссии требуется контролировать четверть поля боя, элемент ландшафта или что-то подобное, то относительно подобных специальных правил и других правил эти области не считаются объектами.*

# ГЛОССАРИЙ

авангардный удар	vanguard strike	быстрые броски	fast dice
автоматон	automata	быстрый	fast
автопушка "Жнец"	reaper autocannon	в пределах	in range
агенты Императора	agents of the Emperor	ввязывание в бой	pile-in
агенты Императора (или Магистра войны)	agents of the Emperor (or Warmaster)	величественная скульптура	imposing statuary
агенты Магистра войны	agents of the Warmaster	вечно бдительный	ever-vigilant
адамантиевая воля	adamantium will	вечный воин	eternal warrior
активный игрок	active player	взорвана	explodes
Альфа-легион	Alpha Legion	взрыв	blast
антиграв	antigrav	владелец	owner
апокалиптическая навесная стрельба	apocalyptic barrage	владеющий игрок	owning player
артиллерийское оружие	ordnance	властелины войны	lords of war
артиллерия	artillery	внезапная смерть	sudden death
археотеховый пистолет	archaeotech pistol	военачальник	warlord
атака для побоища	onslaught attack	война лжи	war of lies
атака с бреющего полёта	strafing run	войти	enter
атаки (A)	attacks (A)	волкитная серпента	volkite serpenta
атакующий	attacker	волна резни	tide of carnage
базовый запас реакций	base reaction allotment	враг	enemy
баррикада	barricade	вражеский	enemy
батарея "Небесный жнец"	skyreaper battery	вторичная задача	secondary objective
башенное	turret	вулканическая пушка	volcano cannon
бег	run	вход	enter
бежать	running	выбранный целью	target
безостановочный	relentless	выгрузить	disembark
Белые Шрамы	White Scars	выйти	exit
беспорядочное нападение	disordered charge	выполнение тарана	ramming
бесстрашие	fearless	высадка	disembarking
биомантическая аугментация	biomantic augmentation	выставление	set up
биомантия	biomancy	выстрел	shot
ближний бой	close combat	выход	exit
боевая единица	unit	галлюцинации	hallucinations
боевая скорость	combat speed	Гвардия Ворона	Raven Guard
боевое оружие	battle weapon	Гвардия Смерти	Death Guard
боевое построение	unit coherency	глубокий удар	deep strike
боевой дух	morale	господство	dominion
боевой кузнец	battlesmith	гравитонный импульс	graviton pulse
бой	combat	громоздкое	cumbersome
болтер	bolter	губитель брони	armourbane
бомба	bomb	губитель плоти	fleshbane
бонус за нападение	charge bonus	дальность нападения	charge distance
бортовая	side	движение	moving
броня	armour	движение	movement
бросок на избежание урона	damage mitigation roll	движение (M)	movement (M)
бросок на попадание	to hit roll	движение через укрытие	move through cover
бросок на ранение	to wound roll	двуручное	two-handed
		демон	daemon

дерево	tree
деструктивное	destroyer
Дети Императора	Emperor's Children
дефлаграция	deflagrate
джунгли	jungle
дистанционное	ranged
длина, длительность	length
длительность игры	game length
дредноут	dreadnought
дротик предсказателя	diviner's dart
дружественный	friendly
Ересь Хоруса	Horus Heresy
Железные Воины	Iron Warriors
Железные Руки	Iron Hands
загораживающая модель	interventing model
задняя	rear
закалённый в боях	battle-hardened
запас реакций	reaction allotment
засада	ambush
захватить	claim
захваченный	claimed
заход на бомбометание	bombing run
защитник	defender
здание	building
здание дрожит	building shaken
значение	value
зона расстановки	deployment zone
игнорирует укрытие	ignores cover
игра в кампанию	campaign play
игровой ход	game turn
игрок	player
избранные воины	chosen warriors
Имперская армия	Imperial Army
Имперские Кулаки	Imperial Fists
имперский бункер	imperial bunker
инициатива (I)	initiative (I)
истощение	attrition
кавалерия	cavalry
карта расстановки	deployment map
катастрофический пролом	catastrophic breach
катастрофический урон	catastrophic damage
кластер макробомб	macro-bomb cluster
командная игра	team play
командные войска (HQ)	HQ
конец	end
контратака	counter-attack
контролирующий игрок	controlling player
контроль	control
контужащее	concussive
корпус	hull
корпусный	hull
Космические Волки	Space Wolves

край поля боя	battlefield edge
кратер	crater
крейсерская скорость	cruising speed
крестоносец	crusader
крестоносная таблица организации войска	crusade force organisation chart
кровавая вражда	blood feud
кроваворукий	bloody-handed
Кровавые Ангелы	Blood Angels
кромсающее	shred
крупногабаритный	bulky
крушение	chash and burn
кубик	dice
кубик смещения	scatter dice
кубовка	roll-off
лазпушка "Икар"	icarus lascannon
ландшафт	terrain
легионер Космодесанта	Space Marine legionary
Легионес Астартес	Legiones Astartes
лёгкая	light
лезвие дуэлянта	duellist's edge
лес	wood
летательный аппарат	flyer
лидерство (Ld)	leadership (Ld)
лимит реакций	reaction limit
линейная	line
линия прямой видимости	line of sight
линия столкновения	clash of the line
лэнс	lance
манёвр ввязывания в бой	pile-in move
манёвр нападения	charge move
манёвр объединения	consolidation move
манёвр отступления	fall back move
манёвр рывка	surge move
маркер апокалиптического взрыва	apocalyptic blast marker
маркер апокалиптического мегавзрыва	apocalyptic mega-blast marker
маркер апокалиптической навесной стрельбы	apocalyptic barrage marker
маркер большого взрыва	large blast marker
маркер взрыва	blast marker
маркер малого взрыва	small blast marker
маркер огромного взрыва	massive blast marker
массивный	massive
мастерски сделанное	master-crafted
матчевая игра	matched play
мгновенная смерть	instant death
медленная смерть	lingering death
медленно и неумолимо	slow and purposeful
медленный	slow
мелта	melta
место входа	access point
место для стрельбы	fire point



Механикум	Mechanicum
миссия	mission
многосоставная фортификация	multi-part fortification
мобильные войска	fast attack
модель	model
модификатор	modifier
модификатор дальности нападения	charge distance modifier
модификатор проверки боевого духа	morale check modifier
молот и наковальня	hammer and anvil
молот ярости	hammer of wrath
монструозная	monstrous
навесная стрельба	barrage
навык ближнего боя (WS)	weapon skill (WS)
навык стрельбы (BS)	ballistic skill (BS)
найти и уничтожить	search and destroy
нападающий	charging
нападение	charge
наручное	arm
наступление	assault
начало	start
наше оружие бесполезно	out weapons are useless
не ведая боли	feel no pain
независимый персонаж	independent character
незахваченный	unclaimed
неистовство	rampage
ненависть	hatred
необязательный	optional
неповоротливый	lumbering
неподвижная	stationary
непробиваемый спас-бросок	invulnerable save
непроходимый ландшафт	impassable terrain
Несущие Слово	Word Bearers
неудача	fail
ночное видение	night vision
ночной бой	night fighting
обездвижена	immobilised
оборонительная линия	defence line
оборонительное оружие	defensive weapon
объединение	consolidation
объект господства	dominion objectives
объект, объектовый, задача	objective
объектовый ландшафт	objective terrain
объектовый маркер	objective marker
объекты господства	dominion objective
объявление о нападении	declaring charge
обязательный	compulsory
огневая точка	emplacement mounted
огонь, стрельба	fire
ограничение	restriction

один выстрел	one shot
одноразовое	one use
оно неубиваемо	it will not die
опасности варпа	perils of the warp
опасный ландшафт	dangerous terrain
опорный пункт	strongpoint
оппонент	opponent
опции	options
опциональный	optional
орудие уничтожено	weapon destroyed
оружие	weapon
оружие ближнего боя	close combat weapon
ослепление	blind
оснащение	wargear
основная особенность военачальника	core warlord trait
основная психическая дисциплина	core psychic discipline
основная реакция	core reaction
основные войска	troops
особенность военачальника	warlord trait
ответный огонь	return fire
отделение поддержки	support squad
открытая игра	open play
открытый ландшафт	open terrain
отравленное	poisoned
отступает	falling back
отступление	fall back
отход	withdraw
охотник на монстров	monster hunter
очко	point
панцирное	carapace
парапет	battlement
парапеты	battlements
парение	hover
парящий	hover
первая кровь	first blood
первичная задача	primary objective
первый нападающий	initial charger
первый ход	first turn
перебрасывание	re-roll
переброс	re-roll
перегрев	gets hot
перегруппировка	regroup
перегруппировка	regrouping
передняя	front
перекидывание	re-roll
переменная длительность игры	variable game length
перемещение	moving
перехват инициативы	seize the initiative
перехватчик	interceptor
персонаж	character

пехота	infantry
пиромантическое горение	pyromantic combustion
пиромантическое опустошение	pyromantic desolation
пиромантия	pyromancy
пистолет	pistol
плазменный бластер	plasma blaster
плата смерти	death toll
площадной ландшафт	area terrain
по приказу Императора	by the Emperor's command
По приказу Императора (или Магистра войны)	by the Emperor's (or the Warmaster's) command
по приказу Магистра войны	by the Warmaster's command
победа по принципу "Внезапная смерть"	sudden death victory
победное очко	victory point
победоносная боевая единица	scoring unit
побоище	onslaught
побратимы	sworn brothers
Повелители Ночи	Night Lords
поворачивать	pivoting
поворот	pivot
погруженный	embarked
погрузить	embark
погрузка	embarking
подавлен	pinned
подавление	pinning
подозрительные союзники	distrusted allies
подразделение	detachment
подставка	base
подфаза нападения	charge sub-phase
подфаза схватки	fight sub-phase
поединок	challenge
Пожиратели Миров	World Eaters
поле боя	battlefield
ползучий огонь	crawling fire
полное обрушение	total collapse
попадание	hit
последний герой	last man standing
построение	coherency
потеря	casualty
поток	torrent
поэтапная расстановка	staged deployment
предпочтительный враг	preferred enemy
предсказание	divination
предсказательная эгида	divinatory aegis
препятствующая боевая единица	denial unit
преследование	sweeping advance
прибытие из резервов	arrive from reserve
приданный транспорт	dedicated transport
примарх	primarch
пробивающее попадание	penetrating hit

пробитие брони	armour piercing (AP)
проверка	check
проверка боевого духа	morale check
проворность	fleet
продвижение	advance
продвинутая реакция	advanced reaction
проникновение	infiltrate
прорыв фронта	linebreaker
противник	opponent
противовзрывной экран	blast-shield
противовоздушное	skyfire
противоположный игрок	opposing player
противостояние героя	heroic stand
протоколы стрельбы	firing protocols
профиль	profile
прыжковый ранец	jump pack
псайкер	psyker
психическая дисциплина	psychic discipline
психическая сила	psychic power
психическое оружие	psychic weapon
психосиловое	force
пул	pool
пул ранений	wound pool
пункт корпуса	hull point
пусковая установка "Разоритель"	havoc launcher
пушка "Сотрясатель"	earthshaker cannon
рад-фаг	rad-phage
разбита	wrecked
разведчик	scout
раздирающее	rending
рана	wound
ранение	wound
раны (W)	wounds (W)
раскальвающее	sunder
распределение	allocate
распределение огня	split fire
распределить	allocate
рассвет войны	dawn of war
расстановка	deployment
расстояние	distance
расстояние	range
расстояние движения	movement distance
реагирующий игрок	reactive player
реактивный ранец	jet pack
реакция	reaction
резервы	reserve
результат наступления	assault result
ремонт	repair
ремонт	repairing
роль на поле боя	battlefield role
руина	ruin

рукопашная атака	melee attack
рукопашное	melee
рывок	surge
рыцарь	knight
Саламандры	Salamanders
самое главное правило	the most important rule
сверхтяжёлый	super-heavy
светлое	sanctic
связанный боем	locked in combat
сектор обстрела	firing arc
сеть фортификаций	fortification network
сила (S)	strength (S)
сила духа машины	power of the machine spirit
синдром неустойчивой модели	wobbly model syndrome
скиммер	skimmer
скользящее попадание	glancing hit
скорострельное	rapid fire
скрытый	obscured
скрытый пеленой	shrouded
следопыт	pathfinder
смертельный груз	deadly cargo
смерть или слава	death or glory
смещение	scatter
снайперское	sniper
сокрушительный удар	shatter strike
соосное	co-axial
состав боевой единицы	unit composition
сотрясение конструкции	structural tremor
союзник	ally
союзное подразделение	allied detachment
спаренное	twin-linked
спас-бросок	save
спас-бросок за броню (Sv)	armour save (Sv)
спас-бросок за укрытие	cover save
специализированное оружие	specialist weapon
специальное правило	special rule
специальные правила	special rules
список	list
список армии	army list
спонсонный	sponson
стандартный способ расстановки	standart deployment method
статья списка армии	army list entry
стая	swarm
стена	wall
стена смерти	wall of death
стойкость (T)	toughness (T)
стол	table
страх	fear
стрелковая атака	shooting attack
стрельба	fire

стрельба навскидку	snap shot
стреляющий	firer
схватка	fight
Сыны Хоруса	Sons of Horus
сюжетная игра	narrative play
таблица организации войска	force organisation chart
таран	ram
таранная атака	ram attack
тауматургическая поддержка	thaumaturgic succour
тауматургическая чистка	thaumaturge's cleansing
тауматургия	thaumaturgy
телекинез	telekinesis
телекинетический купол	telekine dome
телекинетический фокус	telekine's focus
телепатическая фуга	telepathic fugue
телепатические галлюцинации	telepathic hallucinations
телепатия	telepathy
Тёмные Ангелы	Dark Angels
тест	test
тест на атаки	attacks test
тест на инициативу	initiative test
тест на лидерство	leadership test
тест на навык ближнего боя	weapon skill test
тест на навык стрельбы	ballistic skill test
тест на опасный ландшафт	dangerous terrain test
тест на раны	wounds test
тест на силу	strength test
тест на стойкость	toughness test
тест на характеристику	characteristic test
техника	vehicle
техножрец Механикус	Mechanicum tech-priest
тип	type
тип боевой единицы	unit type
титан	titan
товарищи по оружию	fellow warriors
точка	point
точка крепления оружия	weapon mount
точные выстрелы	precision shots
точные удары	precision strikes
транспортная вместимость	transport capacity
транспорт	transport
труднопроходимый ландшафт	difficult terrain
турельное	pintle
Тысяча Сынов	Thousand Sons
тяжёлая броня	heavy armour
тяжёлая огневая поддержка	heavy support
тяжеловесное	unwieldy
тяжёлое	heavy
тяжёлый болтер	heavy bolter

убийственный удар	murderous strike
убит	slain
убитый	slain
убить военачальника	slay the warlord
ударил-отступил	hit & run
удерживать оборону	hold the line
уклонение	evade
укреплённая стена	fortified wall
Ультрадесант	Ultramarines
уничтожен	destroyed
упорство	stubborn
управляемые снаряды	guided fire
упреждение	overwatch
упрямый защитник	stoic defender
ускорение	zoom
ускоряющийся	zooming
условия победы	victory conditions
успех	pass
фаза	phase
фаза движения	movement phase
фаза наступления	assault phase
фаза стрельбы	shooting phase
фланговый обход	outflank
фортификации	fortifications
фортификация	fortification
фракция	faction
характеристика	characteristic
ход	turn
ход игрока	player turn
целевой	target
цель	target
цена неудачи	the price of failure
центральный	centerline
цепной топор	chainaxe
шаблон	template
шаблон адского шторма	hellstorm
шаблонное оружие	template weapons
шоковый импульс	shock pulse
шоковый удар	shell shock
штурм глубоким ударом	deep strike assault
штурм с фланга	flanking assault
штурмовая техника	assault vehicle
штурмовое	assault (оружие)
экзошок	exoshock
экипаж контужен	crew stunned
экипаж оглушён	crew shaken
экстренная высадка	emergency disembarkation
электромагнитное	haywire
элемент ландшафта	terrain piece
элитные войска	elites
Эпоха Тьмы	Age of Darkness
эскадрон	squadron

эскадрон техники	vehicle squadron
этап инициативы	initiative step
эфирная молния	aetheric lightning
яростное нападение	furious charge
ярость	rage
ярость биоманта	biomancer's rage