

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В WARHAMMER 40,000

Готовьте свое оружие, ибо вы вот-вот попадете в галактику, где существует лишь война! В будущем через сорок тысяч лет среди звезд нет места миру, есть лишь брутальная война и покорение планет. Warhammer 40,000 позволяет проводить все военные действия на вашей настольной карте. Вы командуете армиями миниатюр в игре неопишемого бесстрашия, коварства и резни.

ЧТО ВЫ НАЙДЕТЕ В ЭТОЙ КНИГЕ

Данная книга познакомит вас с хобби Warhammer 40,000 и научит тому, как играть в эту игру. В ней вы найдете описания фигур, включенных в набор «Темная Месть», а также правила по их использованию. Данная информация позволит вам провести первое из множества сражений. Удачи!

Вы – Главкомандующий!

Warhammer 40,000 дает вам командование над армией миниатюр Citadel. По вашему приказу бронированные транспортные средства с грохотом ринутся вперед, воины накроют противника

градом автоматического огня, а тяжелая артиллерия взорвет его. От принимаемых вами решений зависит, кто одержит победу!

Выберите, Какой Армией Командовать

В набор «Темная Месть» включены две армии миниатюр Citadel. Вы можете командовать армией благородных Темных Ангелов или же стать лидером развращенных последователей кровожадных богов Хаоса. На приведенном ниже рисунке справа находится армия Темных Ангелов, а армия Космических Десантников Хаоса расположена слева.

Армии. Армия Warhammer 40,000 – это попросту ряд боевых единиц: Пехоты и Мотоциклов, Транспортных средств, Чудовищных Созданий и героев, действующих под началом Главкомандующего.

Составляющие армию фигуры организованы в «боевые единицы» из одной или нескольких фигур, которые двигаются и сражаются вместе. На данной фотографии фигуры в этих двух армиях сгруппированы в боевые единицы.

1. Герои. Герои – это персонажи, которые ведут армию в сражение – обычно они идут впереди всех! Каждый герой является непревзойденным бойцом. Некоторые независимые герои могут действовать самостоятельно или вести в бой других, присоединившись к какой-либо боевой единице. Один герой в каждой армии является Главкомандующим, представляющим вас!

2. Транспортные средства.

Галактика является обителью для разнообразных бронированных машин, таких как Хэлбрют в армии Космических Десантников Хаоса. Машины – смертельно опасные противники, но они встречаются в небольшом количестве, так что обычно они выступают в качестве боевой единицы, состоящей из одной фигуры. Хэлбрют – особый тип транспортного средства, известный как Шагатель.



ИЗУЧЕНИЕ ПРАВИЛ

Данная книга научит вас правилам игры в Warhammer 40,000. Все, что вам нужно сделать – собрать включенные в набор «Темная Месть» фигуры, затем прочесть данную книгу, повторяя примеры на ваших фигурах. Вскоре вы проведете ваше первое сражение, и ознакомитесь со всеми правилами, необходимыми для того, чтобы вести воинов в бой под своим командованием.

Основные правила: Рамки с основными правилами объясняют основы этой игры: как двигаться, стрелять и сражаться фигурами вашей армии. Они используются в каждой игре, которую вы играете и это первое, что вам следует изучить. Некоторые основные правила требуют соблюдения последовательности неких шагов в определенном порядке. Это представлено рядом инструкций. Когда вы видите ряд инструкций, просто начинайте с 1 шага и следуйте этим инструкциям по установленному порядку.

Это символ дополнительного правила. Дополнительные правила используются лишь при определенных обстоятельствах, так что можете не принимать их во внимание, когда читаете основные правила.



Дополнительные правила: В рамках с дополнительными правилами поясняется, как применяются правила к определенным фигурам или оружию, так что они не используются все время. В данный буклет мы включили лишь дополнительные правила, касающиеся фигур, входящих в набор «Темная Месть».

БЕГ!

Боевая единица вместо стрельбы может бежать. Бросьте кости, чтобы увидеть как далеко может бежать эта боевая единица. Бегущая боевая единица не может затем броситься в атаку на следующем ходу. Бросьте кости: результат – это максимальное расстояние, на которое могут двигаться фигуры в этой боевой единице.

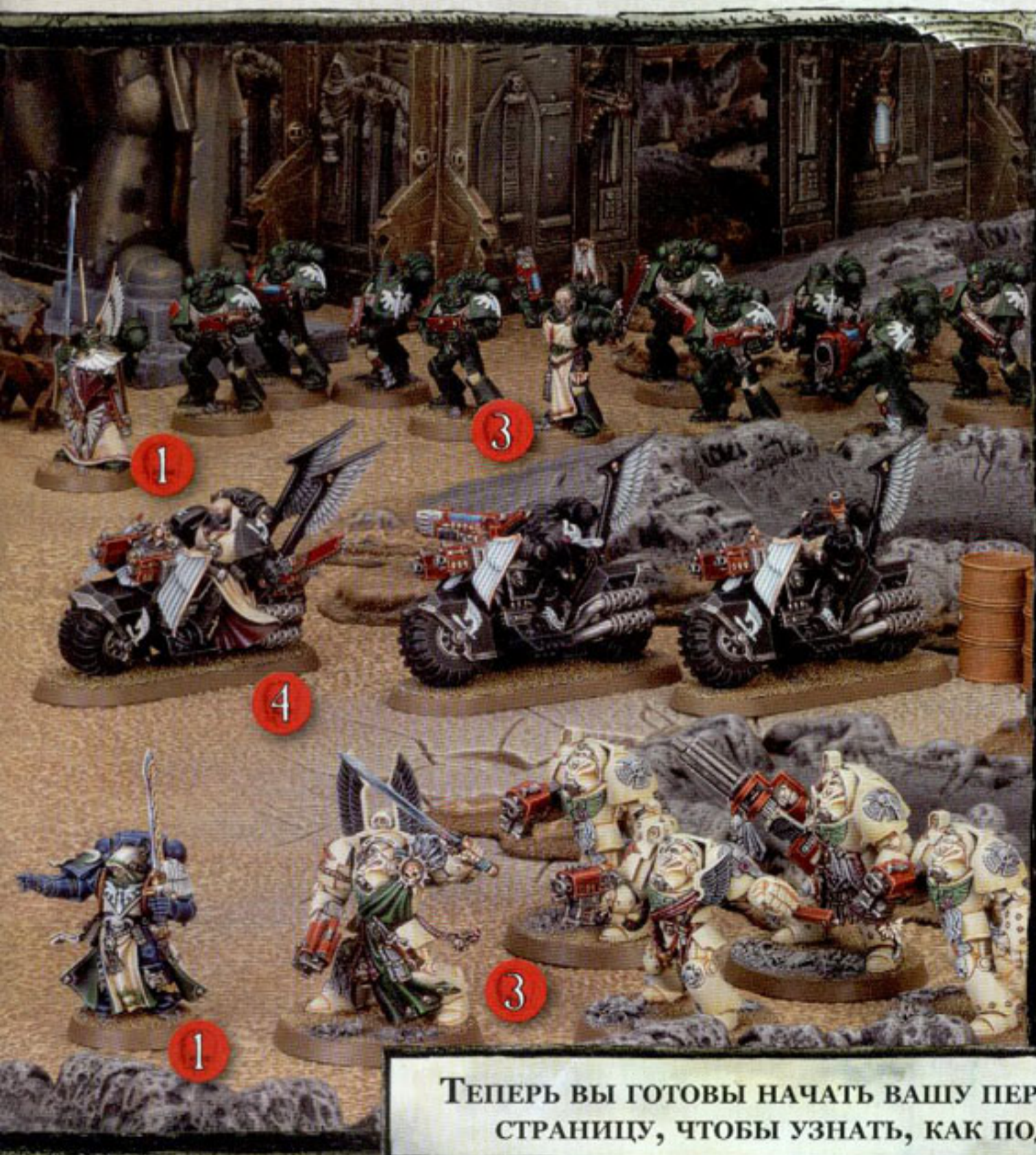
ПРИМЕР: ВПЕРЕД К ПОБЕДЕ!
Опустошители Дразнихта вместо стрельбы бегут. Бросок костей дал результат 4 – они продвигаются вперед на 4 дюйма.

Пример основного правила.

ДЕКОРАЦИИ Находятся на открытой местности.

В нашем сражении мы использовали декорации исходя их размеров декорации «Цитадель» для Warhammer 40,000. Однако Темные Ангелы попали в засаду, поскольку они пересекли открытую местность, так что при желании вы можете проводить игру безо всяких декораций.

Пример дополнительного правила



3. Пехота. Основной костяк армии составляет Пехота. Фигуры в боевой единице движутся как группа и должны находиться в пределах 2 дюймов от другой фигуры этой же боевой единицы. Если боевая единица несет в бою потери, то убитые фигуры убирают с поля.

Пехота – это пешие солдаты, которые составляют огромную часть армии. В зависимости от снаряжения и тренировок, кто-то лучше стреляет, в то время как другие лучше сражаются в ближнем бою. Ознакомившись с правилами на последующих страницах, вы лучше узнаете о способностях различных боевых единиц, включенных в набор «Темная Месть». В свое время вы узнаете, как получить максимальную пользу от каждого типа боевой единицы Пехоты в вашей армии.

4. Мотоциклы. Мотоциклы способны быстро передвигаться по полю боя. Каждый мотоцикл вооружен дальнобойным орудием, из которого можно стрелять по врагу, а также выпускать разрушительные заряды. Как и в случае с Пехотой, каждая боевая единица Мотоциклов состоит из нескольких фигур,двигающихся как группа.

ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ НАЧАТЬ ВАШУ ПЕРВУЮ ИГРУ. ПЕРЕВЕРНИТЕ СТРАНИЦУ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, КАК ПОДГОТОВИТЬ ПОЛЕ БОЯ.

СРАЖЕНИЕ НАЧИНАЕТСЯ!

Темные Ангелы проверяют слухи о спровоцированном Хаосом восстании на планете Бэйнс Лэндинг как, вдруг, они попадают в засаду! Уступающие в численности, они должны сражаться за свои жизни. Прибудет ли помощь вовремя, чтобы спасти их?

На последующих страницах мы научим вас играть в Warhammer 40,000. Вы возьмете командование над Темными Ангелами или их врагами, Космическими Десантниками Хаоса, и принимаемые вами решения предопределят победителя.

Для того, чтобы подготовить поле боя к сражению, вам прежде всего потребуется собрать входящие в набор «Темная Месть» фигуры. Затем, выберите сторону, за которую вы хотите воевать и приготовьтесь принять участие в первом сражении в качестве Главнокомандующего на окропленных кровью полях битв 41-го Тысячелетия.

ПОДГОТОВТЕСЬ К БИТВЕ

Расставьте фигуры, как показано на картинках и повторите наши примеры.

Для начала установите миниатюры Citadel из набора «Темная Месть» как показано на этом рисунке. Затем повторите своими фигурами все приведенные нами примеры.

ЦЕЛОСТНОСТЬ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ

Фигуры одной и той же боевой единицы должны располагаться в пределах 2 дюймов друг от друга.

При их постановке каждая фигура должна находиться в пределах 2 дюймов от другой фигуры этой боевой единицы. Когда боевая единица движется, все фигуры должны остановиться в пределах 2 дюймов друг от друга.

ПРИМЕР: ОТРЯД РАФАЭЛЬ

Темные Ангелы в отряде Рафаэль работают как одна команда, поэтому они должны находиться на расстоянии 2 дюймов друг от друга.

ДЕКОРАЦИИ Находятся на открытой местности.

В нашем сражении мы использовали декорации исходя их размеров декорации Citadel для Warhammer 40,000. Однако Темные Ангелы попали в засаду, поскольку они пересекали открытую местность, так что при желании вы можете проводить игру безо всяких декораций.

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ ИГРЫ

- 1 Игральные кости
- 2 Шаблоны взрывов
- 3 Рулетки
- 4 Шаблон эффектов огнемета
- 5 Справочные таблицы

СМЕРТОКРЫЛЫЕ ТЕРМИНАТОРЫ И ВОРОНОКРЫЛЫЕ МОТОЦИКЛЫ

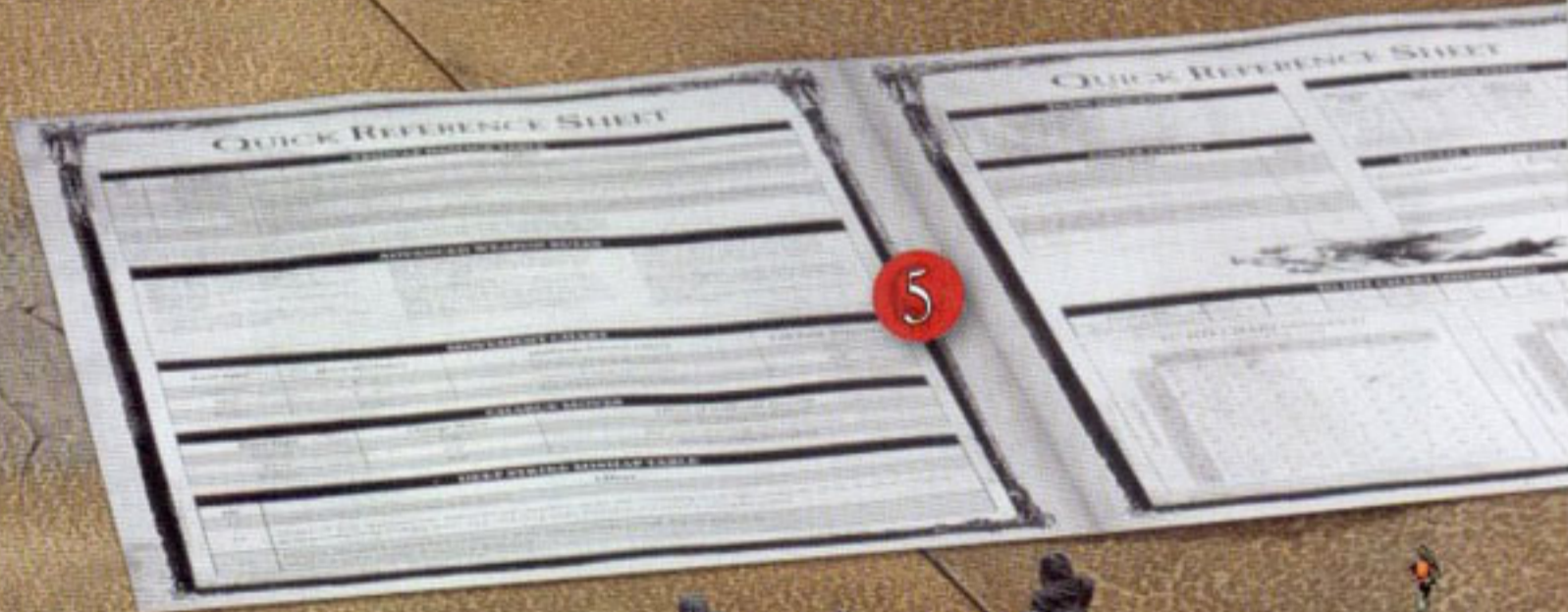
Мы не включали в нашу начальную диспозицию Смертокрылых Терминаторов и Воронокрылые Мотоциклы, потому что они ожидают своего часа в резерве – пока не задумываетесь о них. Они придут на поле боя в самый нужный момент.



ИГРАЯ В ЭТУ ИГРУ

Warhammer 40,000 играется по ходам. На вашем ходу вы двигаетесь, стреляете и бросаетесь в атаку.

Теперь вы готовы к игре! Каждый игрок ходит в свой ход. На вашем ходу вы сначала двигаетесь, затем стреляете и, наконец, бросаетесь в атаку. На последующих страницах мы объясним, как все это сделать.



НА СЛЕДУЮЩЕЙ СТРАНИЦЕ ВЫ ПОДРОБНЕЕ
ОЗНАКОМИТЕСЬ С ФИГУРАМИ ЭТИХ ДВУХ АРМИЙ

АРМИИ

В игре Warhammer 40,000 каждый игрок контролирует армию фигур Citadel. «Темная Месть» включает боевые единицы из двух армий: доблестные Темные Ангелы и беспощадные Космические Десантники Хаоса.



Темные Ангелы

Темные Ангелы упоминаются как типичные, посвященные своему делу бойцы Космического Десанта: рассудительные и едва ли подверженные гневу, но стойкие, их не остановить, если они настроены решительно. Более подробную информацию о них вы можете найти на странице 32.

1. Мастер Роты Бальтазар
2. Библиарий Турниэль
3. Отряд Рафаэль: Тактический Отряд Темных Ангелов
4. Отряд Барачиэль: Отряд Смертокрылых Терминаторов
5. Отряд Арион: Эскадрон Воронокрылых Мотоциклов



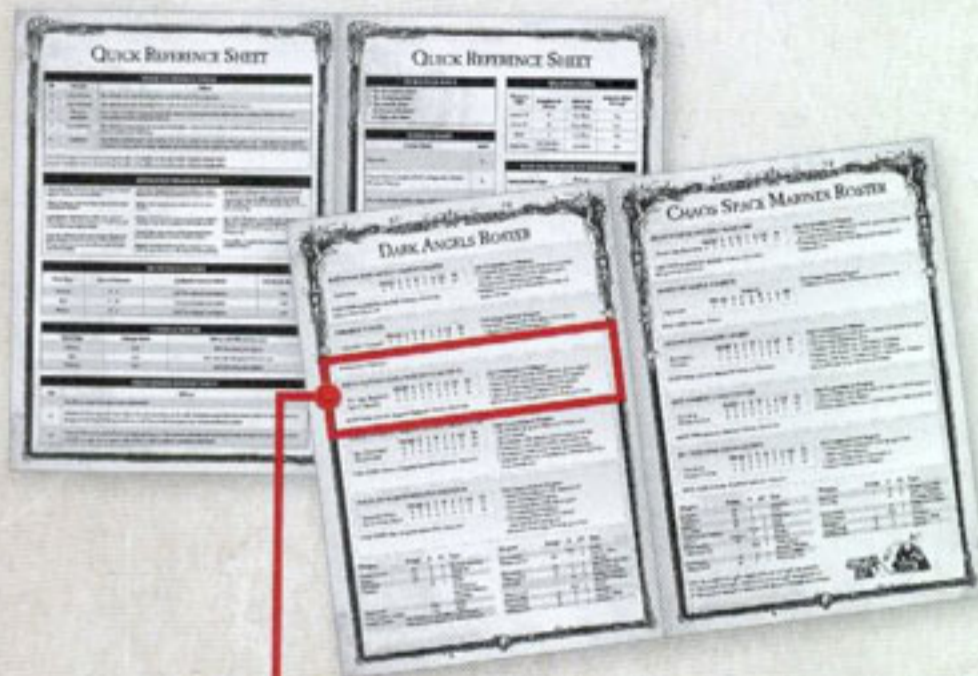
Космические Десантники Хаоса

Космические Десантники Хаоса когда-то были преданы Человечеству, но оказались развращены Богами Хаоса и теперь они – злейшие враги человечества. Они готовы на все, чтобы свергнуть Имперium. Вы найдете более подробное описание на странице 33.

1. Лорд Хаоса Кнанон Неистовый
2. Мортис Металикус: Хэлбрют
3. Опустошители Дразнихта: Избранные
4. Секта Анаркус: Культисты Хаоса
5. Секта Тетчвар: Культисты Хаоса

СПРАВОЧНЫЕ ТАБЛИЦЫ

Справочные таблицы включают всю важную информацию, которая вам понадобится для того, чтобы играть в Warhammer 40,000 «Темная Мечь». Держите их под рукой и просматривайте во время чтения остальной части данной книги.



Сержант Рафаэль – ветеран и лидер отряда Темных Ангелов. Всю игровую информацию о нем и о других включенных в набор «Темная Мечь» миниатюрах можно найти в справочных таблицах.

SQUAD RAPHAEL: DARK ANGEL TACTICAL SQUAD

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Vet. Sgt. Raphael	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

UNIT TYPE: Infantry. **Sergeant Raphael:** Infantry, Character

Unit Composition & Wargear:

1 Veteran Sergeant with chainsword, plasma pistol.
 1 Space Marine with plasma cannon, bolt pistol.
 1 Space Marine with plasma gun, bolt pistol.
 7 Space Marines with boltgun, bolt pistol.
 All models have frag grenades and Krak grenades.

ИГРОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Вам зачастую нужно будет смотреть характеристики фигуры или оружия. Например, когда Рафаэль стреляет из своего плазменного пистолета, вам потребуется знать Навык Баллистики Рафаэля, Дальность и Мощность плазменного пистолета и т. д. Но пока не беспокойтесь на этот счет – на следующих страницах мы расскажем, как этим воспользоваться.

Профиль с Характеристиками

У всех фигур есть профиль с характеристиками, которые позволяют вам узнать, насколько они сильны и искусны.

WS: Навык Оружия: Насколько искусна фигура в ближнем бою.

BS: Навык Баллистики: Насколько искусна фигура в стрельбе.

S: Сила: Насколько сильна фигура.

T: Толстокожесть: Насколько крепко сложена фигура.

W: Ранения: Как много наносящих ранения попаданий может вынести фигура.

I: Инициатива: Как быстро фигура реагирует.

A: Атаки: Сколько раз может фигура атаковать в ближнем бою.

Ld: Лидерство: Насколько храброй является фигура.

Sv: Защита Брони: Насколько упруга броня фигуры.

Оружие Дальность S AP Тип

Плазменный пистолет	12"	7	2	Пистолеты, Перегрев
Цепной меч	-	Владелец	-	Ближнего боя

ПРОФИЛЬ ОРУЖИЯ

Оружие: Название оружия

Дальность: Расстояние, в дюймах, с которого может стрелять оружие.

S: Мощность: Мощность или сила оружия. «Владелец» означает, что мощность оружия равна характеристике Силы его владельца.

AP: Бронестойкость: Оружие с хорошей Бронестойкостью может с легкостью Поражать сквозь защитную Броню.

Тип: Тип оружия позволяет вам узнать о способе его применения и о наличии каких-либо специальных правил, применимых к этому оружию. Разъяснения относительно типа и специальных правил можно найти в справочных таблицах.



Плазменный пистолет стреляет пучками сильно нагретой плазмы.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ ХАОСА

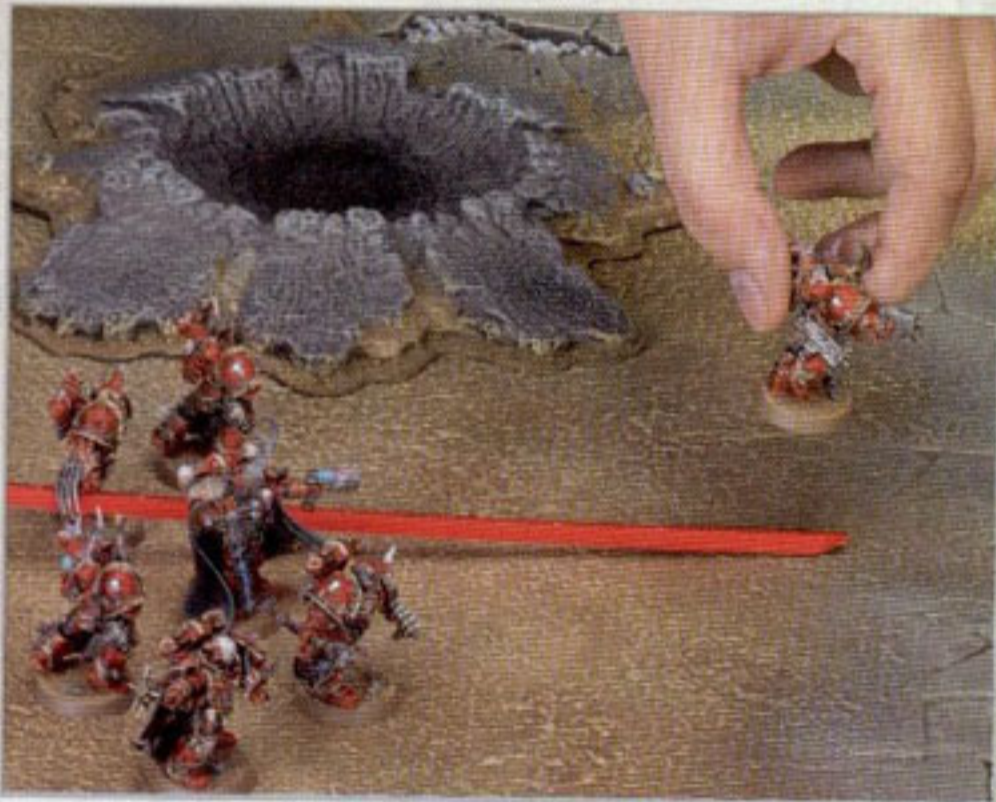
Выкрикивая свои боевые кличи, армия Космических Десантников Хаоса бросается вперед, полная жажды вступить в схватку с превосходящими силами Темных Ангелов. Некоторые Культисты, желая замаскировать свою огневую мощь, приближаются постепенно, другие же бросаются на врага сломя голову!

На вашем ходу вы можете двигать сколько угодно своих фигур: несколько, никого или всех. Космические Десантники Хаоса устроили засаду на Темных Ангелов и, тем самым, ходят первыми. Вы можете повторить наши движения или сами решить, куда именно вы будете двигаться.

ИЗМЕРЕНИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЙ

Большинство фигур двигаются на 6 дюймов.

Большинство фигур двигаются от своего изначального положения на расстояние до 6 дюймов. После совершения передвижений все фигуры в боевой единице должны быть в пределах 2 дюймов друг от друга.



ПРИМЕР: ПРИБЛИЖЕНИЕ ОПУСТОШИТЕЛЕЙ ДРАЗНИХТА
Выкрикивая гортанный боевой клич, Опустошители Дразнихта продвигаются вперед на Темных Ангелов на все 6 дюймов.



ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Двигающиеся по труднопроходимой местности фигуры должны дважды бросать кости для того, чтобы увидеть, как далеко они ходят.

Если вы включили в игру какие-либо элементы ландшафта и хотите, чтобы фигуры прошли через них, то дважды бросьте кости и выбирайте более высокий результат. Это расстояние в дюймах, на которое может продвинуться боевая единица.



Движение на 6"

СДЕЛАЙТЕ ДВИЖЕНИЕ КОСМИЧЕСКИМИ ДЕСАНТНИКАМИ ХАОСА, ЗАТЕМ ПЕРЕВЕРНИТЕ СТРАНИЦУ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, КАК СЛЕДУЕТ СТРЕЛЯТЬ...

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ ХАОСА

Поскольку Космические Десантники Хаоса ринулись вперед, они осыпают Темных Ангелов шквалом огня. Большинство из них вооружены автоматическими пистолетами и скорострельными автоматами, но некоторые экипированы более тяжелым и более смертоносным оружием!

ИНСТРУКЦИИ ПО СТРЕЛЬБЕ

После движения фигуры вашей армии могут стрелять.

1. Назначьте Боевую Единицу, Которая Будет Стрелять

Выберите боевую единицу из армии Космических Десантников Хаоса. Боевая единица, которая решает Бежать, не может стрелять на этом же ходу.

2. Выберите Цель

Каждая боевая единица может стрелять на каждой фазе стрельбы по *одной* вражеской боевой единице. Каждая фигура, которая намерена стрелять, должна быть в состоянии увидеть вражескую фигуру в целевой боевой единице. Фигуры не закрывают линию видимости для других фигур из своей боевой единицы.

3. Бросайте Кости для Попадания

Бросайте кости один раз для каждого выстрела. Количество выстрелов, производимых каждым оружием, зависит от Типа оружия (см. справочные таблицы). Затем сверьтесь с Навыком Баллистики (BS) стреляющей фигуры в таблице Стрельбы для того, чтобы определить, какой результат вы должны получить для попадания. Например, фигура с BS 3 должна получить результат 4+ для каждого броска костей на попадание.

4. Бросайте Кости, чтобы Ранить

Для каждого попавшего выстрела бросайте кости на предмет нанесения ранения цели. Результат броска костей, который необходим для нанесения ранения, определяется путем сравнения Мощности стреляющего оружия с Толстокожестью цели в таблице Ранений.

5. Распределите Ранения

За каждое нанесенное Ранение одна фигура снимается с поля. Начинают с фигуры, ближе всего расположенной к атакующим, затем переходят к следующим ближе всего расположенным фигурам (защищающийся сам решает, какая из равноудаленных фигур получает ранение).

Прежде, чем убрать фигуру, можно сделать ею спасительный рывок. Посмотрите на показатель Защиты Брони этой фигуры и бросьте кости. Если результат броска костей равен или больше, чем показатель Защиты Брони, то Ранение не наносится и фигура спасена! Если же результат броска меньше, то фигура получает Ранение и снимается с поля боя. Затем, распределяйте следующие Ранения.

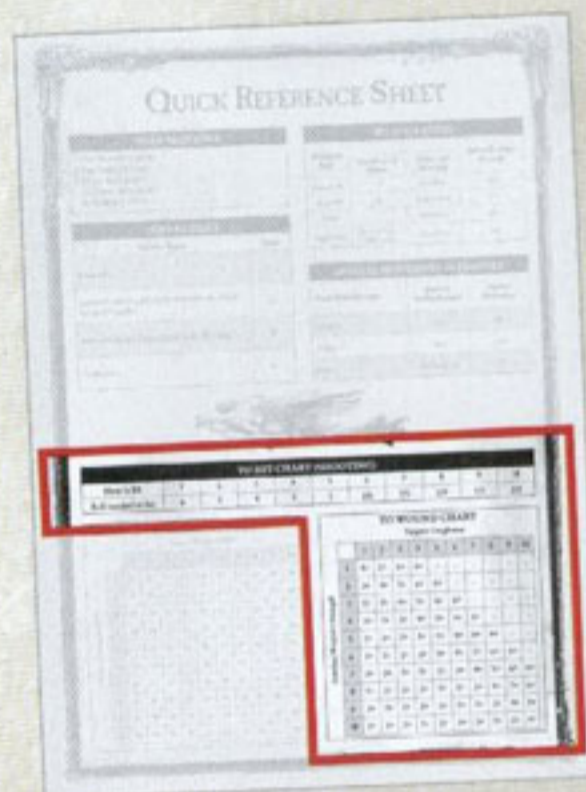
Поскольку спасительные рывки делаются по одному за раз, то фигуре может потребоваться несколько спас-бросков подряд, пока она не потеряет функцию сейв (спасение) или не будет спасена от всех Ранений.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Космический Десантник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+
Культист Хаоса	3	3	3	3	1	3	1	7	6+

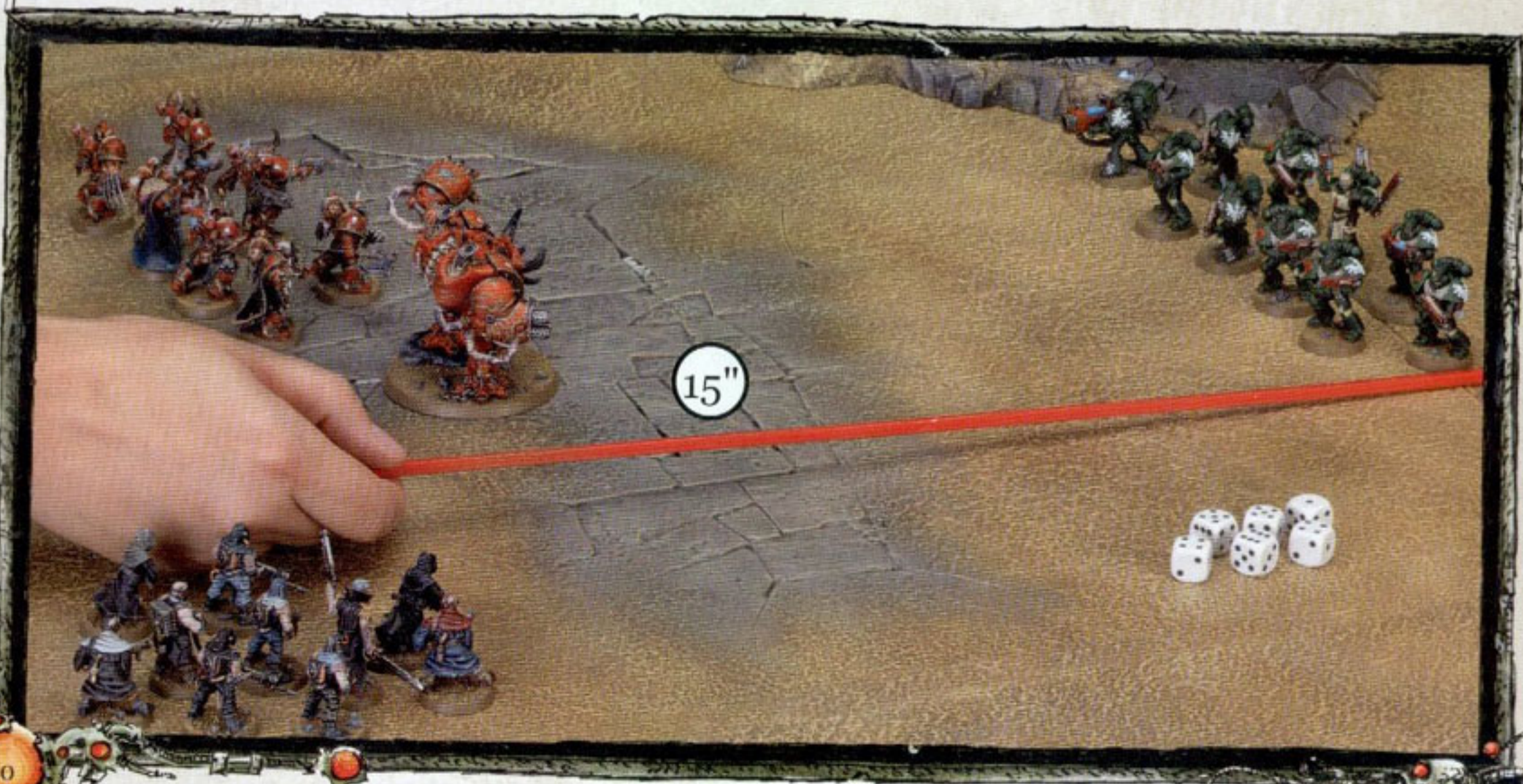
Пример характеристик фигуры characteristics

Оружие	Дальность	S	AP	Type
Автомат	24"	3	-	Скорострельное
Тяжелый осколкомет	36"	4	6	Тяжелое 3

Пример характеристик оружия



Таблицы Попадающих и наносящих Ранение выстрелов можно найти на первой странице списка справочных таблиц.





ПРИМЕР: ПЕРВАЯ КРОВЬ

По мере нарастания жара сражения отряд Культистов Хаоса Секта Тетчвара открывает огонь по Темным Ангелам! Культисты могут видеть Темных Ангелов, и они находятся на расстоянии 15 дюймов от них (см. фотографию слева). Это как раз в пределах дальности их автоматов и тяжелого осколкомета, но чемпион этой боевой единицы вооружен дробовиком, дальность которого лишь 12 дюймов, так что он не может стрелять. С его уст срываются проклятия от чувства безысходности, когда выстрел из его дробовика лишь немного не достаёт до цели!

Автоматы являются скорострельным оружием, которое может выплюнуть град огня по близко расположенным целям, но при стрельбе по целям, расположенным на расстоянии более половины его дальности, нужно стрелять осторожно целясь. Культисты Хаоса расположены от Темных Ангелов на расстоянии более 12 дюймов, что превышает половину дальности их автоматов (24 дюйма) и поэтому каждый из них может выстрелить лишь по одному разу – всего восемь выстрелов. Отрывистый стрекот их огнестрельного оружия заглушает все другие звуки. Играющий за Хаос игрок бросает кости восемь раз, по одному разу на каждый выстрел. Культисты хорошо стреляют, и их BS равен 3. Таким образом, для попадания по цели им нужен результат броска костей 4 или выше. Пять из этих выстрелов попадают в цель.

Автомат – это легкое оружие и Мощность его равна только 3. Темные Ангелы намного крепче обычных людей и обладают Толстокожестью 4. Это означает, что для того, чтобы причинить Ранение, результат

броска костей для каждого попавшего выстрела должен быть 5 и выше. Кости брошены пять раз и нанесено лишь два Ранения. Затем стреляет тяжелый осколкомет. Он стреляет более мощными пулями, нежели меньшие по размеру автоматы, и ввиду этого стреляет с большей дальностью (36 дюймов) и с большей Мощностью(4). У него выше скорострельность, что позволяет ему делать по три выстрела за раз. Кости бросаются три раза, по одному разу для каждого выстрела и два выстрела попадают в цель. Один выстрел наносит Ранение. На этом ходу Культисты в сумме нанесли три Ранения: два из автоматов и одно из тяжелого осколкомета.

Темные Ангелы Защищены толстой силовой броней, которая дает им Защиту Брони 3+. Первое Ранение назначается Темному Ангелу, который расположен ближе всего к Культистам Хаоса и делается бросок костей, чтобы увидеть, защитила ли его броня. Результат броска костей 5, поэтому выстрел отскочил от брони этого Темного Ангела. Второе Ранение также назначается ему и делается второй бросок кости, на этот раз результат 1! Выстрел пробивает углубление для глаз на передней части силовой брони этого Темного Ангела и причиняет ему смертельное ранение. Он падает на землю, и его убирают с поля боя как убитого. Третье Ранение назначается следующему ближайшему Темному Ангелу и делается еще один бросок костей для определения защиты. На этот раз с результатом 3 – броня Темного Ангела достаточно толстая, чтобы спасти его!

Темные Ангелы выдержали первый штурм, но Космические Десантники Хаоса еще с ними не покончили...

ПОПРОБУЙТЕ САМИ ПОСТРЕЛЯТЬ КУЛЬТИСТАМИ ХАОСА, ЗАТЕМ ЧИТАЙТЕ ДАЛЬШЕ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ О СТРЕЛЬБЕ ПОЛУЧШЕ...

СТРЕЛЬБА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Иногда при стрельбе необходимо использовать специальные правила. Например, некоторое оружие может пробивать сквозь защитную броню, в то время как другие типы оружия стреляют струями огня. Самое важное из таких правил описано на этой странице.

БРОНЕБОЙНОЕ ОРУЖИЕ

Некоторые образцы оружия настолько мощные, что они не принимают в расчет броню цели.

У оружия есть величина Бронейности (AP). Если эта величина равна или ниже, чем показатель Защиты Брони цели, то она не может воспользоваться защитой брони. Так, оружие с AP 5 не учитывает Защиту Брони 5+ или 6+.

Оружие	Дальность	S	AP	Тип
Автомат	24"	3	-	Скорострельное

ПРИМЕР: ОГОНЬ ВСЕГДА НА АВТОМАТИЧЕСКОМ РЕЖИМЕ!

У используемых Культистами Хаоса автоматов AP равен «-», а значит, цель всегда автоматически пользуется Защитой Брони.

ОГНЕМЕТЫ

Огнеметы используют специальный шаблон в виде падающей капли.

Все фигуры, попадающие под этот шаблон, получают попадание.

После того, как оружие огнеметного типа выстрелило, помещается шаблон таким образом, чтобы узкий его конец был возле стреляющей фигуры. Все фигуры под шаблоном получают попадание и не могут воспользоваться защитой укрытий.

Оружие	Дальность	S	AP	Тип
Огнемет	Шаблон	4	5	Штурмовое 1



ОГОНЬ!

ЗАЩИТА УКРЫТИЙ

Находящиеся в укрытиях фигуры получают спасительный рывок в укрытие.

Если вы используете элементы ландшафта, то любые находящиеся в укрытии фигуры могут использовать защиту укрытия вместо того, чтобы воспользоваться Защитой Брони. Типы Защиты Укрытия перечислены в справочных таблицах. Самый большой плюс защиты укрытий заключается в том, что возможность использования такой защиты не зависит от величины Бронейности (AP) оружия.



БОЛЕЕ ОДНОГО РАНЕНИЯ

Некоторые фигуры могут пережить более одного Ранения.

В профиле некоторых фигур указано более одного Ранения. Такие фигуры снимаются с поля боя лишь тогда, когда количество нанесенных им Ранений сравняется с количеством Ранений в их профиле.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Библиарий Турнизль	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

БЕГ!

Вместо того, чтобы стрелять, боевая единица может Бежать. Бросайте кости, чтобы определить, как далеко она может бежать.

Бегущая боевая единица не может потом на этом же ходу бросаться в атаку. Бросайте кости – результат – это максимальное расстояние, на которое могут передвинуться фигуры в этой боевой единице.

ПРИМЕР: ВПЕРЕД К ПОБЕДЕ!

Опустошители Дразнихта вместо стрельбы Бегут. Бросок костей дает результат 4 – они могут двигаться вперед на 4 дюйма.

Г НА 4"

СТРЕЛЯЙТЕ И БЕГИТЕ С КОСМИЧЕСКИМИ ДЕСАНТАМИ ХАОСА, ЗАТЕМ ВЫ УЗНАЕТЕ, КАК БРОСАТЬСЯ В А



15

ФАЗА АТАКИ ХАОСА: БРОСОК В АТАКУ

После движения и стрельбы войска, близко подошедшие к противнику, могут броситься в атаку. Достав свое оружие ближнего боя, они выкрикивают ужасающие боевые кличи и яростно бросаются в атаку на врага!

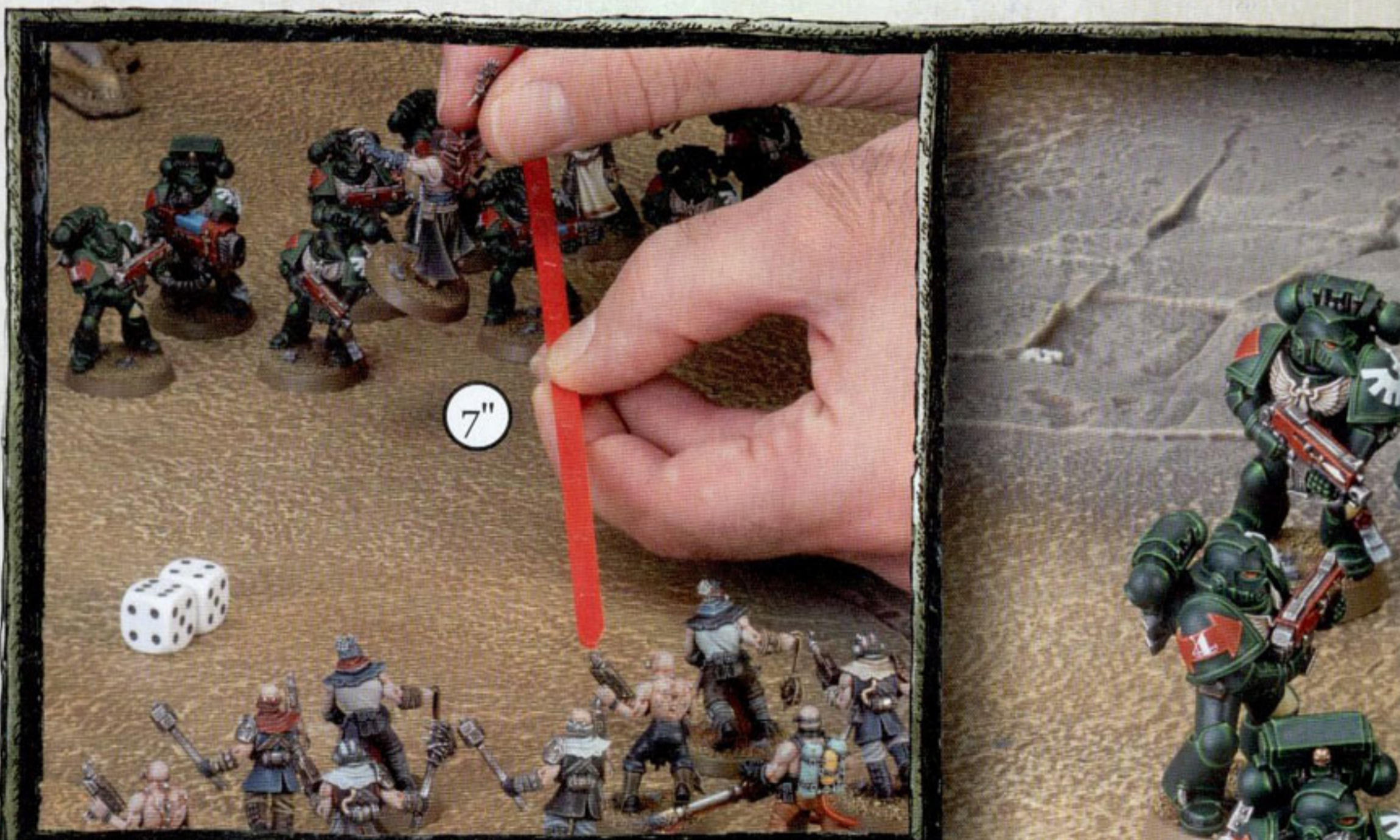
После движения и стрельбы вы можете броситься в атаку. Первый шаг на фазе Атаки – это передвинуть бросающиеся в атаку боевые единицы для начала ближнего боя:

1. ЗАЯВИТЕ О БРОСКЕ В АТАКУ

Любая из ваших боевых единиц, находящаяся в пределах 12 дюймов от врага, может броситься в атаку. Выберите находящуюся на этом расстоянии боевую единицу и укажите, что она намерена броситься в атаку!

2. ОЦЕНИТЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРИКРЫВАЮЩЕГО ОГНЯ

Боевая единица, на которую бросились в атаку, может стрелять в нападающих. Это проводится как обычная атака стрельбой, за исключением того, что у всех фигур есть лишь одно мгновение на открытие огня, и поэтому они должны сделать **Выстрел Навскидку**. У делающих Выстрел Навскидку фигур Навык Баллистики принимается за 1, что означает, что, если кости брошены с результатом 6, то этого достаточно для попадания по бросающейся в атаку боевой единице. Огнеметы, наоборот, попадают при результате броска кости D3. Из плазменных пушек нельзя вести Прикрывающий Огонь.



ПРИМЕР: В АТАКУ!!!

Выкрикивающий боевые кличи отряд Культистов Хаоса, вооруженный автоматическими пистолетами и оружием ближнего боя, бросается в атаку на Отряд Рафаэля. Темные Ангелы открывают Прикрывающий Огонь, который приводит в смятение отряд Культистов, но их поспешно сделанные Выстрелы Навскидку сражают лишь двух Культистов.

Затем игрок Космических Десантников Хаоса дважды бросает кости и получает в сумме 10 очков. Это позволяет Культистам броситься в атаку на 10 дюймов вперед, более чем достаточно для вступления в ближний бой. Культисты бросаются на Темных Ангелов – как можно больше фигур двигаются так, чтобы соприкоснуться своими основаниями с основаниями фигур Темных Ангелов, а другие двигаются настолько близко, насколько это возможно при позволенных им 10 дюймах. Битва воистину началась!

3. ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАССТОЯНИЯ БРОСКА В АТАКУ

Теперь бросающаяся в атаку боевая единица может двигаться. Дважды бросьте кости и сложите полученные результаты. Полученный результат – количество дюймов, на которое могут передвинуться фигуры в этой боевой единице.

4. ПЕРЕДВИГАЙТЕ БРОСАЮЩУЮСЯ В АТАКУ БОЕВУЮ ЕДИНИЦУ

Если расстояние броска в атаку достаточно большое для того, чтобы ближайшая фигура смогла достичь цели, на которую она бросается в атаку, то вся боевая единица может вступить в ближний бой! Если результат броска слишком низкий, то бросок в атаку проваливается и атакующая боевая единица остается на своем месте.

Если цель находится в пределах расстояния броска в атаку, вы должны передвинуть все фигуры этой боевой единицы на равное результату броска костей расстояние максимально близко к противнику (так, чтобы вы могли по возможности соприкоснуться с ним основаниями), причем движение начинайте с бросающейся в атаку фигуры, расположенной ближе всего к врагу.

5. КТО-ТО ЕЩЕ БРОСАЕТСЯ В АТАКУ?

Если вы хотите броситься в атаку еще какими-либо своими боевыми единицами, то вы сможете это сделать, вернувшись к шагу 1. Если на этом ходу вы сделали все броски в атаку, которые хотели, то теперь вы готовы сражаться в решающем ближнем бою. (см. на следующей странице подробности того, как это сделать!)



ПОПРОБУЙТЕ СДЕЛАТЬ БРОСОК В АТАКУ, ЗАТЕМ ПЕРЕВЕРНИТЕ СТРАНИЦУ, ЧТОБЫ ПОДРОБНЕЕ УЗНАТЬ О БЛИЖНЕМ БОЕ...

ФАЗА АТАКИ ХАОСА: БОЙ

Культисты Хаоса врзаются в Темных Ангелов и начинается водоворот ужасающего сражения. Ни шагу назад!

После всех бросков а атаку вовлеченные в битву боевые единицы начинают сражение:

1. ВЫБЕРИТЕ СРАЖЕНИЕ

Выберите сражение и проведите его, как описано ниже. Сражаться могут обе стороны.

2. КТО СРАЖАЕТСЯ ПЕРВЫМ

Посмотрите на характеристики Инициативы фигур. Фигуры с самой высокой Инициативой сражаются первыми (см. ниже пункты с 3 по 6). Затем сражаются фигуры со следующей наиболее высокой Инициативой и т. д.

3. ВСТУПАЙТЕ В БОЙ

Перед атакой, фигуры, которые не соприкасаются основаниями с врагом, должны сделать специальное движение Вступления в Бой, равное 3 дюймам, для того, чтобы как можно сильнее приблизиться к врагу.

4. АТАКА

Фигуры, которые соприкасаются основаниями с врагом, или фигуры, находящиеся в пределах 2 дюймов от соприкасающихся оснований с врагом сотоварищей, могут атаковать. Когда фигура атакует, вы сначала должны просмотреть ее характеристику Атаки.

Это результат, который вы должны получить при броске костей тогда, когда эта фигура атакует. Добавьте 1 дополнительное очко, если эта фигура бросилась в атаку на этом ходу, и добавьте еще одно, если она сражается с двумя оружиеми ближнего боя или с пистолетом и оружием ближнего боя (см. примеры справа).

5. БРОСАЙТЕ КОСТИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОПАДАНИЯ

Результат каждого броска костей, который необходим для попадания по цели, определяется путем сравнения Навыка Оружия атакующего с Навыком Оружия защищающегося, на основе таблицы Попаданий в списке справочных таблиц.

6. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РАНЕНИЙ

Бросайте кости на предмет Ранения, делайте спасительные рывки и убирайте убитых, как это делается при атаке стрельбой, начиная с фигур, соприкасающихся основаниями с врагом (если несколько фигур соприкасаются основаниями, атакуемый игрок решает, какая фигура получает ранение).

7. ДЕЛАЙТЕ АТАКИ СЛЕДУЮЩЕГО ШАГА ИНИЦИАТИВЫ

Фигуры со следующим более низким шагом Инициативы должны Вступить в Бой и сражаться, и так до тех пор, пока все фигуры в этом сражении не будут повержены или не станут победителями.

	WS	BS	S	T	W	I	A	LD	Sv
Культист Чешшион	3	3	3	3	1	3	2	8	6+
Культист Хаоса	3	3	3	3	1	3	1	7	6+

Пример характеристик фигуры

Оружие	Дальность	S	AP	Тип
Автоматический пистолет	12"	3	-	Пистолеты
Оружие ближнего боя	-	Владелец	-	Ближнего боя

Пример характеристик оружия



Таблицы Попаданий и Ранений при атаке можно найти на последней странице списка справочных таблиц.



Фигуры могут сражаться, если они соприкасаются основаниями с врагом или находятся в пределах 2 дюймов от соприкасающихся оснований с врагом сотоварищей. В данном примере все фигуры с обеих сторон могут сражаться.



После сражения в рукопашном бою были убиты 4 Культиста и пал 1 Темный Ангел. Это имеет большое значение, когда определяется результат битвы.

ПРИМЕР: БИТВА НАЧАЛАСЬ

После того, как завязывается битва между Отрядом Рафаэля и Культистами, Хаоса Инициатива 4 темных Ангелов сравнивается с Инициативой 3 Культистов. Так, первыми ходят Темные Ангелы – хотя Культисты и являются свирепыми воинами, в скорости они не могут сравниться с Темными Ангелами!

Темные Ангелы, которые не соприкасаются основаниями с Культистами Хаоса, делают 3-дюймовые движения для Вступления в Бой для того, чтобы соприкоснуться с врагом основаниями, если смогут. Затем все Темные Ангелы атакуют. У Сержанта Рафаэля есть 2 Атаки, +1 Атака ввиду того, что он вооружен пистолетом и оружием Ближнего боя. Всего у него 3 Атаки. У 8 выживших Космических Десантников есть по 1 Атаке. Всего у отряда 11 атак.

У Темных Ангелов Навык Оружия 4, а у Культистов навык Оружия 3. Таким образом, для попадания нужен бросок костей с результатом 3 и выше. Кости бросаются одиннадцать раз (по разу для каждой Атаки) и Темные Ангелы делают 8 попаданий. У Темных Ангелов Сила равна 4 и в сравнении с Толстокожестью 3 Культистов получается, что для нанесения ранения требуется бросок костей с результатом 3 и выше. Делается восемь бросков костей и наносится 4 Ранения.

У Культистов Защита Брони 6+. Делается четыре броска костей, по одному для каждого Ранения, но 6 не выпадает ни разу. Так что все 4 Раненых Культиста убиты.

Выжившие Культисты отвечают. Сперва они Вступают в Бой, затем атакуют. У их лидера имеется 2 Атаки, +1 Атака за бросок в атаку и еще 1 за обладание двумя оружиями Ближнего боя, всего у него 4 Атаки. У оставшихся 3 Культистов имеется по 1 Атаке, плюс по 1 Атаке каждому за бросок в атаку и по 1 Атаке каждому за обладание двумя оружиями Ближнего боя, итого по 3 Атаки на фигуру – всего 9 Атак. Всего у Культистов 13 Атак, что весьма существенно. Однако у них Навык Оружия равен лишь 3, в сравнении с Навыком Оружия Темных Ангелов. Это означает, что для того, чтобы попасть по Темным Ангелам, Культисты должны бросить кости с результатом 4 и выше. Делается тринадцать бросков костей и семь из них дают попадания.

Затем Культисты должны бросать кости для определения Ранения тех Темных Ангелов, в которых они попали. У Культистов Хаоса Сила равна 3, что при сравнении с Толстокожестью 4 Темных Ангелов означает, что для того, чтобы ранить последних, Культистам следует бросать кости с результатом 5 и выше. Из семи бросков они наносят лишь 3 Ранения. У Темных Ангелов Защита Брони 3+. Они избегают двух Ранений и, таким образом, один Темный Ангел снимается с поля боя как убитый.

РЕЗУЛЬТАТЫ АТАКИ

Ближний бой настолько кровав и жесток, что порой та или иная сторона предпочитает отступить, нежели сражаться насмерть!

После того, как все фигуры сразились в ближнем бою, вы должны определить победителя. Затем проигравшая сторона должна пройти проверку для того, чтобы скрыться от победивших оппонентов!

1. ОПРЕДЕЛИТЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Сторона, которая после всех сделанных спасительных рывков нанесла больше Ранений, считается победителем. В случае равного количества Ранений стороны попросту вступают в бой (см. п. 5 напротив).

2. ПРОИГРАВШИЙ ПРОВЕРЯЕТ БОЕВОЙ ДУХ

Проигравший должен пройти проверку Боевого Духа. Просмотрите характеристики Лидерства фигур, входящих в состав проигравшей боевой единицы (если они различаются, то используйте самый высокий из имеющихся показателей). Вычтите из этой характеристики количество тех, кто проиграл сражение. Затем дважды бросьте кости и сложите эти результаты. Если полученный результат выше, чем модифицированное Лидерство проигравших, то они проваливают проверку Боевого Духа и должны Отступить.

3. СРЕМИТЕЛЬНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

Если те, кто проиграл сражение, Отступают, победители могут попытаться их убить, поскольку те разворачиваются и убегают. Оба игрока бросают кости и прибавляют к результату наивысшее

значение Инициативы, которая имеется на их стороне.

Если у победителя результат равен или выше, чем у проигравшей стороны, то проигравшая сторона считается убитой.

4. ОТСУПЛЕНИЕ

Если проигравший не прошел проверку Боевого Духа, но избежал Стремительного Наступления победителя, то он вновь дважды бросает кости и передвигает проигравшие битву фигуры от врага на количество дюймов, равное сумме результатов этих бросков.

5. ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ ИЛИ ВСТУПАЙТЕ В БОЙ

Если победители сражения уничтожают проигравших или проигравшие не проходят проверку Боевого Духа, то победители могут Объединить свои позиции. Бросайте кости. Все фигуры на победившей стороне могут двигаться в любом направлении на выпавшее количество дюймов.

При любых других обстоятельствах любые фигуры, которые не соприкасаются основаниями с врагом, Вступают в Бой. Игрок, чей сейчас ход, Вступает в Бой первым, затем – его оппонент. Эти фигуры снова сражаются на следующей фазе Атаки. Вы не можете стрелять внутри или из продолжающейся атаки – есть шанс попасть в своих товарищей!



ЛАНДШАФТ И АТАКА

Атака обороняющегося, который находится за защищающим его рельефом, таит в себе опасности. Поскольку атакующие бросаются в бой, такой рельеф останавливает их и заставляет наступать более предусмотрительно. Иногда эти факторы останавливают атаку в зародыше. Если атакующим удастся добраться до своей цели, то препятствующий рельеф заставляет их атаковать неуклюже и нескоординировано.

Если обороняющийся находится в укрытии, применяются два специальных правила:

1. Атакующий должен трижды бросить кости и использовать два самых низких результата для определения своего расстояния броска в атаку.
2. Считается, что Инициатива атакующих равна 1, если только они не экипированы осколочными гранатами.



ПРИМЕР: СРАЖАТЬСЯ ИЛИ ЛЕТАТЬ?

Культисты Хаоса потерпели тяжелое поражение от рук Темных Ангелов. Сложно представить, насколько Темные Ангелы превосходят своих оппонентов по всем характеристикам, будучи быстрее, искуснее, сильнее и лучше вооруженными!

Столь трудные задачи заставят даже сумасшедших последователей Богов Хаоса дважды подумать, прежде чем стоять до последнего. Для отображения этого аспекта игры, они должны пройти проверку Боевого Духа, чтобы определить, продолжат ли они сражение или решат Отступить.

Для этой проверки Культисты используют Лидерство 8 Анаркуса. Однако они проигрывают бой с потерями 4 к 1, что означает, что их Лидерство понизилось на 3 очка, опустившись до 5.

Затем, игрок Космических Десантников Хаоса дважды бросает кости и суммирует эти результаты. Ему нужен результат равный или более низкий, чем модифицированная величина Лидерства Культистов со значением 5. К счастью, по сумме двух бросков он выбрасывает 3 и проходит проверку Боевого Духа. Это означает, что обе стороны Вступают в Бой, идя друг на друга, и сражение продолжается до следующего хода.

ПОПРОБУЙТЕ САМИ ПОУЧАСТВОВАТЬ В СРАЖЕНИИ, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ, НЕ ПОЙДУТ ЛИ СОБЫТИЯ ИНЫМ ОБРАЗОМ...

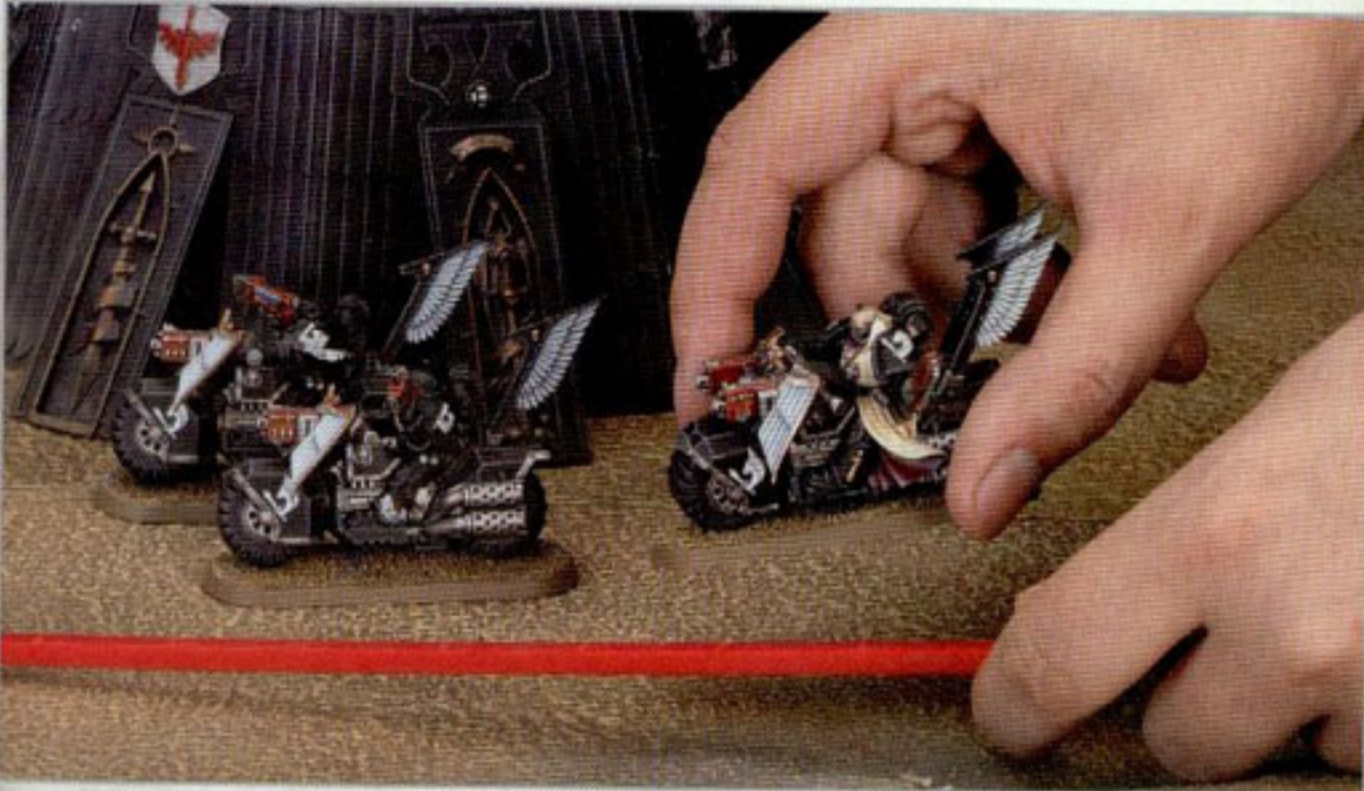
ФАЗА ДВИЖЕНИЯ ТЕМНЫХ АНГЕЛОВ

Темные Ангелы приходят в себя после того, как по ним нанесли неожиданный удар, и вовремя, потому что обстоятельства выглядят подавляюще! К счастью для окруженных Темных Ангелов, наступил их ход и Воронокрылые и Смертокрылые уже в пути...

ДВИЖЕНИЕ МОТОЦИКЛОВ

Мотоциклы двигаются на 12 дюймов.

Мотоциклы гораздо быстрее пешего человека и могут передвигаться не на 6, а на 12 дюймов. Они не замедляются местностью, но должны бросать кости для того, чтобы проехать свой путь по местности безопасно. При броске с результатом 1 мотоцикл во что-нибудь врежется, и если только мотоциклист не воспользуется защитный действием брони, он разбивается насмерть!



ПРИМЕР: ВО ИМЯ ИМПЕРАТОРА!

Воронокрылые продвигаются на 12 дюймов, чтобы помочь Отряду Рафаэль. Они ловко объезжают все препятствия и не проходят испытания Опасной Местностью.

Вовлечены в
БЛИЖНИЙ БОЙ

НЕЗАВИСИМЫЕ ГЕРОИ

Некоторые фигуры являются могучими героями, способными двигаться самостоятельно и даже возглавлять другие боевые единицы.

Независимые Герои могут двигаться и сражаться самостоятельно или присоединяться к другим боевым единицам и возглавлять их. По окончании фазы Движения, если в пределах 2 дюймов имеются какие-либо боевые единицы, Независимый Герой может к ним присоединиться. Независимый Герой может впоследствии покинуть эту боевую единицу, отодвигаясь от нее, или он может остаться с ней, двигаясь как часть этой боевой единицы.



РЕЗЕРВЫ

В начале сражения некоторые боевые единицы могут находиться в резерве.

Иногда боевые единицы вместо того, чтобы сражаться на поле боя, находятся в резерве. В нашем сражении и Смертокрылые и Воронокрылые находятся в резерве. Воронокрылые прибывают на первом ходу Темных Ангелов на край поля боя.



УДАР В ГЛУБИНЕ ОБОРОНЫ

Некоторые войска могут появляться в любой точке поля боя. Они называют это Глубинным Поражением.

Смертокрылые прибывают посредством телепортации на поле боя. Поместите одну фигуру из этой боевой единицы где-нибудь на поле боя, и бросьте специальные кости «разброса». Если выпадает «Попадание!», то фигура прибывает в назначенное место. Если выпадает стрела, то дважды бросьте обычные кости и суммируйте результат. Затем двигайте эту фигуру в направлении стрелы на количество дюймов, равное сумме этих двух бросков костей. Остальные фигуры Смертокрылых размещаются так, чтобы они касались первой фигуры. Смертокрылые не могут на этом ходу двигаться или бросаться в атаку, хотя они по-прежнему могут стрелять или Бежать. Если кости разброса отправляют этих бойцов за пределы поля боя или на другую фигуру, бросайте кости и сверяйтесь с таблицей Неудавшегося Глубинного Поражения, расположенной на листе справочных таблиц, для того чтобы увидеть, что происходит.

Кости разброса



Движение на 12"

Удар в Глубине
Обороны

СДЕЛАЙТЕ ДВИЖЕНИЕ ТЕМНЫМИ АНГЕЛАМИ, ЗАТЕМ ПЕРЕВЕРНИТЕ СТРАНИЦУ, ЧТОБЫ УЗНАТЬ, КАК СЛЕДУЕТ СРЕЛЯТЬ...

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ ТЕМНЫХ АНГЕЛОВ

Темные Ангелы вооружены достаточным количеством стреляющего оружия и, не колеблясь, открывают огонь по ордам Культистов. На данной странице мы описываем еще несколько специальных правил, которые могут пригодиться вам при стрельбе.

МОТОЦИКЛЫ ВОРОНОКРЫЛЫХ

Мотоциклист во время фазы Стрельбы может стрелять из одного оружия или двигаться на дополнительные 12 дюймов.

Мотоциклист Воронокрылых может стрелять из одного оружия, установленного на мотоцикл или из своего личного оружия. В качестве альтернативы Мотоциклист вместо стрельбы может включить Сверхускорение и передвинуться на расстояние до 12 дюймов.

ПРИМЕР: К СПАСЕНИЮ!

Воронокрылые понимают, что они все еще слишком далеко, чтобы помочь Отряду Рафаэля и поэтому включают Сверхускорение для того, чтобы продвинуться вперед еще на 12 дюймов. В итоге они проехали по полю боя 24 дюйма!

НЕУЯЗВИМОСТЬ

Неуязвимой защитой можно пользоваться всегда.

Неуязвимой защитой можно пользоваться всегда, даже против оружия с эквивалентной или более высокой величиной Бронейбойности. Если у фигуры имеется более одного типа защиты, то против каждого Ранения она может пользоваться одной защитой (самой лучшей!). Фигуры с непреодолимой защитой:

Мастер Роты Бальтазар: Непреодолимая защита 4+

Лорд Хаоса Кранон: Непреодолимая защита 5+

Все Смертокрылые Терминаторы: Непреодолимая защита 5+



ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА

Когда вы стреляете из плазменной пушки, поместите шаблон взрыва над целью. Все фигуры под шаблоном получают попадание.

Для того чтобы атаковать при помощи плазменной пушки Темных Ангелов возьмите специальный шаблон взрыва и поместите его над вражеской фигурой. Затем бросьте кости разброса. При результате «Попадание!» выстрел попадает в цель. Если выпадет стрела, то выстрел производится в направлении стрелы. Чтобы определить, насколько велик разброс этого выстрела, дважды бросьте кости и вычитите Навык Баллистики стрелка. Итоговый результат – расстояние, на которое вы должны сдвинуть шаблон от цели в направлении стрелы. Боевая единица получает столько попаданий, сколько ее фигур находится под шаблоном, зависающим в своем окончательном положении.

БОЕВОЙ ДУХ

Боевая единица, которая теряет четверть своих фигур, должна пройти проверку Лидерства или спастись бегством.

Если боевая единица теряет четверть или более своих фигур от атаки стрельбой, она должна пройти проверку Боевого Духа. Дважды бросьте кости и суммируйте результаты. Если полученный результат равен или ниже, чем самая высокая величина Лидерства в этой боевой единице, то эта проверка пройдена и боевая единица удерживает занимаемую позицию. Если же проверка не пройдена, то снова дважды бросайте кости и передвигайте боевую единицу к ближайшему краю стола на выпавшее количество дюймов.

ПРИМЕР: ДЕРЖАТЬ СВОИ ПОЗИЦИИ!

В Секту Тетчвара стреляют Смертокрылые и более четверти ее Культистов убито. Эта боевая единица проверяет Боевой Дух, дважды бросая кости и получая общий результат 7. Проверка пройдена, и они удерживают свои позиции.



СМЕРТОКРЫЛЫЕ ОТСТРЕЛЯЛИСЬ ПО СЕКТЕ ТЕТЧВАР. ПОСМОТРИТЕ, МОЖЕТЕ ЛИ ВЫ САМИ ПРОВЕСТИ АТАКУ, ИСПОЛЬЗУЯ ИНСТРУКЦИИ НА СТРАНИЦЕ 11.

СТРЕЛЬБА ПО ТРАНСПОРТНЫМ СРЕДСТВАМ

На полях сражений в Warhammer 40,000 ведет бой множество транспортных средств, таких как Хэлбрют. Большинство из этих машин обладают толстой броней, что делает их неуязвимыми ко всему, кроме самого тяжелого оружия.

Хэлбрют включен в набор «Темная Месть» как особый тип ходящего транспортного средства. В силу того, что он является Шагателем, он движется как фигуры пехоты и может Бежать.

Однако, в отличие от остальных фигур в этой игре, он вместо Толстокожести обладает набором из трех Величин Брони. Первая Величина Брони используется для проводимых против него атак спереди, вторая Величина Брони – для атак с боков, третья – для атак сзади.

Кроме того, Хэлбрют вместо характеристики Ранения обладает Баллами Корпуса (HP). Как только он теряет все свои Баллы Корпуса, у него происходит поломка и он больше не может двигаться или бросаться в атаку.



	Г Броня 7								
	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Хэлбрют	4	4	6	12	12	10	4	3	3

СТРЕЛЬБА ПО ХЭЛБРЮТУ

Вот что вам следует сделать, если вы хотите провести атаку стрельбой против Хэлбрюта:

1. ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛЬ, ПРОВЕРЬТЕ ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ И БРОСЬТЕ КОСТИ НА ПОПАДАНИЕ.

Делайте эти вещи точно так же, как это делается при стрельбе по цели любого другого типа.

2. ОПРЕДЕЛИТЕ ВЕЛИЧИНУ БРОНИ.

Если во время атак были попадания, определите Величину Брони Хэлбрюта исходя из того, где местонахождения стреляющих по нему фигур. Если фигуры из атакующей боевой единицы попадают в Хэлбрюта с разных сторон, оценивайте результаты этих атак по отдельности.

3. ПРОБИТИЕ БРОНИ.

Бросайте кости на пробитие брони отдельно для каждой попадающей атаки. Бросайте кости и прибавляйте к этому результату величину Силы атаки. Если итоговый результат ниже Величины Брони Хэлбрюта, то выстрел отскакивает и не дает никакого эффекта. Если результат равен Величине Брони Хэлбрюта, то Хэлбрют получает **рикошетирующее** попадание и теряет один Балл Корпуса. Если итоговый результат выше Величины Брони этой машины, то наносится **проникающее** попадание; Хэлбрют теряет один Балл Корпуса и результат последующего броска костей оценивается по Таблице Повреждений Транспортных средств. Продолжайте бросать кости для всех проникающих попаданий до тех пор, пока вы не сделаете броски для всех попаданий по целевому транспортному средству.

4. ЗАЩИТА УКРЫТИЙ.

У Хэлбрюта нет Защиты Брони, но он может пользоваться защитой укрытий. Это работает также как и для любой иной боевой единицы.

ТАБЛИЦА ПОВРЕЖДЕНИЙ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

D6	Результат	Эффект
1-2	Команда оглушена	Это транспортное средство может делать лишь Выстрелы Навскидку до конца следующего хода.
3	Команда контужена	Это транспортное средство может делать лишь Выстрелы Навскидку до конца следующего хода и не может двигаться.
4	Оружие уничтожено	Одно из орудий этого транспортного средства (выбранное произвольно) уничтожено. Если у данного транспортного средства нет орудий, то примените к нему эффект Иммобилизации (см. ниже).
5	Иммобилизация	Данное транспортное средство не может двигаться до конца игры. К тому же оно не ходит. Имобилизованное транспортное средство теряет все дополнительные Баллы Корпуса.
6+	Взорвано!	Это транспортное средство уничтожено. Боевые единицы в пределах 6 дюймов от него получают ряд попаданий с Силой 3, AP «-». Количество таких попаданий равняется количеству фигур, расположенных в пределах 6 дюймов от этого транспортного средства. Уберите данное транспортное средство из игры, заменив его равным по размеру кратером, если он у вас имеется.

Если оружием с AP2 наносится пробивающее попадание, добавьте модификатор +1 к результату броска костей в данной таблице повреждений транспортных средств.

Если оружием с AP1 наносится пробивающее попадание, добавьте модификатор +2 к результату броска костей в данной таблице повреждений транспортных средств.