



содержание

3стр. Стороны конфликта.

4стр. Механика игры.

4стр. Ходьба.

5стр. Вывод резервов на поле.

7стр. Стрельба.

9стр. Спец-способности.

11стр. Спас-броски.

13стр. Ближний бой.

14стр. Количество жизней у юнитов.

Стороны конфликта

- ▣ Имперская гвардия
- ▣ Космодесант
- ▣ Космодесант хаоса
- ▣ Некроны
- ▣ Тераниды

Механика игры

Ходьба

Каждый пехотный юнит ходит на 3 дюйма. Также каждый юнит может удвоить свою ходьбу за счёт действия, стрельбы.

Пехота может преодолевать мелкие препятствия и взбираться на возвышения, если на кубике выпадет 2+.

Лёгкая техника как мотоцикл движется на 6 Д (дюймах).

Тяжёлая техника двигается на 4 Д.

Генокрады передвигаются на 5 Д.

Вывод резервов на поле

- В начале боя игроком выбирается сторона. Игрок выставляет свои юниты максимум в 5 Д от края стола.
- Игрок выбирает место в радиусе 10 Д от капитана и ставит на это место модель, а после бросает чёрный кубик. На пяти сторонах чёрного куба указано число Д на которое должен сместиться юнит, а картинка указывает в какую сторону будет происходить смещение. Если выпадает просто картинка то смещения не происходит.
- !Юнит может выходить из края поля со стороны не враждебной для него

- Также надо проходить тест на успешное радирование, для того чтобы узнать, будет ли десантироваться или выходить из-за края поле юнит.
- Чтобы пройти тест надо бросить один кубик 2+ то есть 2 или выше.
- Всё что ниже 2 провал теста.
- Юнит который не прошёл тест остаётся в резерве.
- Если юнит попадает в заграждение или выходит за край поля, то он не появляется на поле.
- Лорда некронов можно брать в отряд в замену скарабеев.
- Имперская гвардия может брать на замену 1 отряду хэллбёрд или БЭР.
- Хаос и космодесант могут за место отряда из 5 моделей брать дредноута.
- Космодесант может заменить модель десантника на терминатора, предварительно сделав его капитаном.

Стрельба

- Болтеры стреляют 2раза на 12 Д и попадают на 3+.
- Тяжёлый болтер стреляет 4раза на 14 Д и попадает на 3+(но может стрелять только в одну цель).
- Ракетница стреляет 1раз на 16Д попадает на 3+ (если тест на попадание провален то кидается чёрный кубик) при стрельбе используется маленький шаблон (относится к тяжёлому оружию).
- Огнемёты стреляют 1раз, для определения попадания используется каплевидный шаблон. Тяжёлый огнемёт стреляет 2 раза.
- Шторм-болтер стреляет на 12Д 4 раза попадают 4+.
- Штурмовая пушка 10Д 8 раз попадает на 5+.
- Мэлта-лазер стреляет 1раз на 8Д попадает на 2+.
- Автопушка стреляет 2раза на 14Д.
- Лазган стреляет на дистанцию 14Д 1раз, если цель в приделе 6Д то лазган стреляет 2раза. Попадание на 3+.
- Гаусс ружьё стреляет на 10Д 2раза, попадает на 3+.

- БЭР “Осьминог” воаружон 4 лазганами но может стрелять при виденье цели только 2 раза и может активировать способность «лазерный вихрь». Которая позволяет в радиусе 6 Д стрелять во всех во круг себя, в каждого юнита стреляет по 4 раза и попадает 4+.
- Тяжёлая плазменная пушка стреляет на 14Д попадает если выпадет 5+ (если тест на попадание провален то кидается чёрный кубик) при стрельбе используется большой шаблон (относится к тяжёлому оружию).
- Гранатомёт стреляет на 6Д и попадает на 4+ (если тест на попадание провален то кидается чёрный кубик).
- Плазма-пушка стреляет 1 раз на 10Д попадает на 3+. При нанесения урона пехотному противнику отнимает 2 жизни.
- Комби оружие стреляет только выбранным вами оружием. Например комби-плазма в фазу стрельбы

Спец-способности

- Воины некронов могут пройти тест на воскрешение выкинув на кубике 5+.
- Маг хаоса может скастовать пси шторм если выкинет 5+. Но если каст не удаётся то маг теряет жизнь. Может использовать 1 раз за игру. Чтобы определить область поражения, используется большой шаблон.
- Скарабей некронов может увеличивать жизни союзные им войска если кинут 5+ на 1 жизнь.
- Если леман русс не двигается то он может стрелять из спансонов, как тяжёлый болтер, но только 1раз.
- Маг хаоса – командир, может взять под контроль пехотную единицу, на один ход если выкинет 5+.
- Лорд некронов может телепортироваться на 3Д, без использования чёрного куба.
- Лорд некронов может сделать массовое воскрешение на 5+ , один раз за партию, область определяется большим шаблоном.
- Лорд хаоса может сразу выбрать марку 1 из 4 богов.

- Если космодесантник хаоса убивает лично 3 враждебные единицы или технику то он кидает кубик на дары хаоса:
- Если выпадает 1 или 6 то ничего не даётся.
- Если выпадает 2 то юнит получает марку “Кхорна”, +1 к урону в рукопашной.
- Если выпадает 3 то юнит получает марку “Сланеша”, может двигаться на 6Д.
- Если выпадает 4 то юнит получает марку “Дзинча” спас бросок за броню кидается меньше на 1.
- Если выпадает 5 то юнит получает марку “Нургла” получает дополнительную жизнь.
- Капитан космодесантников может отдать приказ, если выкинет 4+ “Огонь на подавление”, за игру может использовать 1 раз. При этом приказе стрельба всех космодесантников удваивается в двое.
- Также капитан космического десанта может вызвать орбитальный удар если выкинет 5+. Может использовать 1 раз за игру. Чтобы определить область поражения, используется большой шаблон.
- Капитан имперской гвардии может отдать приказ, если выкинет 3+ “Держать оборону”, при этом бойцы выбранного отделения не могут двигаться и их броня становится 2+.
- Если гвардейцы находятся поблизости от танка, то есть в 4Д от танка или ближе. Действует правило “Прикрытие браней” пехотинцы могут перебрасывать кубы за броню.

Спас-броски

- ▣ Силовой доспех который имеют космодесант и космодесант хаоса защищает их на 3+ то есть на кубике должно выпасть 3 или больше.
- ▣ Укрепление может спасти юнит за которым он стоит, см. на стр.12.
- ▣ На огнемёт не действует правило с укрытиями.
- ▣ У гвардии спас-бросок за броню на 4+.
- ▣ Мотоциклисты имеют спас-бросок 3+.
- ▣ Дредноуты имеют спас-бросок 2+.
- ▣ Танк “Леман русс” имеет спас-бросок 2+.

- ▣ Лёгкое укрытие защищает на 5+.
- ▣ Среднее укрытие защищает на 3+.
- ▣ Возвышенность защищает на 4+.
- ▣ Броня понижается если используется тяж. оружие на 1, от мельты на 2. То есть космодесантник у которого броня 3+, в него стреляют из мельты его броня становится 5+.
- ▣ Скарабеи некронов имеют защиту на 6.
- ▣ Терминаторы носят тактическую броню дредноута имеют спас бросок на 2+.
- ▣ Генокрады имеют защиту на 3+.
- ▣ Бэр имеет защиту на 4+.
- ▣ Хэллбёрд имеет защиту на 5+, но попасть в него можно только на 6.
- ▣ Лорд некронов имеет спас бросок на 3+, и вслучии неудачи может перебросить кубик, один раз со всей стрельбы от вражеской миниатюры.

Ближний бой

Ближний бой считается только тогда когда подставки моделей соприкасаются друг с другом!

Танки сражаться в ближнем бою не могут.

- ▣ Все юниты делают 2 атаки попадают все кроме дредноутов на 3+, дредноуты на 4+ но имеют бонус к атаке, +2 к урону.
- ▣ Если юнит имеет меч или силовую перчатку, в ближнем бою этот юнит бьёт первым, но силовая перчатка уступает мечу.
- ▣ Силовая перчатка наносит повышенный урон на 1 и спас-бросок понижается на 2.
- ▣ Когти генокрадов наносит повышенный урон на 1 и спас-бросок понижается на 2.

Количество жизней у юнитов

- ▣ Имперский гвардеец имеет 1 жизнь.
- ▣ Сержант имперской гвардии имеет 2 жизни.
- ▣ Космодесантник и космодесантник хаоса имеют по 2 жизни.
- ▣ Дредноут имеет 5 жизней.
- ▣ Мотоциклы имеют 3 жизни.
- ▣ Хэллбёрд имеет 3 жизней.
- ▣ Боевой Экспериментальный Робот « Осьминог » имеет 3 жизней.
- ▣ Танк “ Леман русс ” имеет 8 жизней.
- ▣ Воины некронов имеют 2 жизнь.
- ▣ Скарабеи некронов имеют 4 жизни.
- ▣ Также если юнит является капитаном взвода ему добавляется дополнительная жизнь.
- ▣ Генокрады имеют 2 жизни.

Спасибо, что воспользовались правилами этой игры.

- ▣ Правила были созданы любителем оригинального варгейма “WARHAMMER 40.000”.
- ▣ Создатель правил: Георгий Весёлкин Александрович.