

## Правила EPIC

### 1.1 ЮНИТЫ

Вне зависимости от размера, миниатюры, используемые в Эпике, называются юнитами. Юнитом может быть, как одинокий танк, так и гигантская машина войны (war engine), или несколько пехотных миниатюр, помещенных на одну подставку (stand), все это **юниты**.

#### 1.1.1 Типы юнитов

##### Персонажи (CH - Characters)

Эти юниты представляют скорее выдающихся личностей, чем отряды простых солдат. Они не представляются отдельной моделью и берутся как улучшение для формации. Персонаж — это юнит, имеющий оружие и способности, представленные в соответствующей **дата-карте** (datasheet), дополняющий имеющийся у юнита по умолчанию. Персонажи могут быть приданы любому виду юнитов, включая технику и машины войны (war engines). Юнит и персонаж обязаны действовать совместно в течение всего боя. Персонаж может использоваться тем же транспортом, каким может пользоваться его юнит и **не требует** дополнительного места.

##### Пехота (INF - Infantry)

Это войска, не посаженные на ту или иную технику. Пехота представлена юнитом, имеющим от трех до семи миниатюр на одной подставке. Обратите внимание, что мотоциклы тоже относятся к пехоте.

##### Легкая техника (LV – Light Vehicles)

В эту категорию включены техника и монстры, которые достаточно велики для работы по ним противотанковым оружием, но не имеют достаточно брони для игнорирования противопехотного.

##### Бронетехника (AV – Armoured Vehicles)

Даже исходя из названия ясно, что это техника или монстры, имеющие бронирование. Сюда входят, например, танки Леман Русс, Лэнд Рейдеры, а также пехотные транспорты, такие как Рино.

##### Машины войны (WE – War Engines)

Это большие создания или техника, затмевающие своими размерами традиционную технику, пехоты и даже здания. Возвышаются над всем, кроме таких же Машин Войны.

##### Авиация (AC - Aircraft)

Эта техника летит над полем боя и за его пределами на высоких скоростях. Авиация имеет уникальные правила для отображения ограниченного времени нахождения на поле боя и своего воздействия на окружающее боевое пространство. Есть три класса авиации – *Истребитель*, *Бомбардировщик*, *Истребитель-Бомбардировщик*, и это отмечено в их дата-карте.

### Космические корабли (SC - Spacescraft)

Категория, включающая в себя межзвездные корабли для перемещения армий между звездными системами. Корабли могут отличаться по размерам – от маленького эскортника, до гигантского корабля, которые может залпом снести город-улей. В Эпике они могут вести артиллерийскую поддержку с низкой орбиты или высаживать десанты на дроп-подах.

#### **1.1.2 Подставки (Stand)**

**Подставка** (stand) представляет группу моделей, таких как пехота, в условиях, когда передвижение одной миниатюры будет невозможно отыграть из-за очень маленького масштаба игры. Размер подставки и количество миниатюр на ней должны подчиняться следующим ограничениям:

- Подставка должна иметь стороны не больше 40мм и не меньше 5 мм;
- Подставка должна иметь хотя бы одну сторону размером 20 мм (то есть подставка 5 мм на 5 мм не годится, а 5мм на 20 мм подходит);
- Подставки, представляющие пехотные юниты, должны иметь от трех до семи миниатюр. Мотоциклы и кавалерия от двух до четырех миниатюр на каждой подставке.
- Подставки, представляющие артиллерию, должны иметь 1-2 орудия и до шести миниатюр obsługi.

#### **1.1.3 Дата-карты юнитов (Datasheets)**

Каждый юнит имеет дата-карту, в которой указано насколько он быстр, смертоносен и устойчив к урону. В каждой дата-карте представлена следующая информация:

##### Тип (Type)

Информация о том, к какому типу относится юнит.

##### Скорость (Speed)

Дистанция в сантиметрах на которое передвигается юнит при каждом «движении» (Move). Юниты могут сделать несколько «движений» как часть

одного Действия «action». При передвижении никакая часть модели или подставки не может передвигаться быстрее указанной скорости.

### Броня (Armour)

Параметр показывающий устойчивость к урону. Если в этот юнит пришло попадание, он должен сделать бросок куба равный или больший этого параметра, чтобы спасти юнит от повреждения или уничтожения.

### Ближний бой (Close Combat)

Параметр указывает, насколько юнит эффективен в ближнем бою. Используется при рукопашной схватке в базовом контакте с противником.

### Стрельба в ближнем бою (Firefight)

Параметр показывает насколько юнит силен в стрельбе на коротких дистанциях. Используется в рукопашной схватке, когда юнит не находится в базовом контакте с другим юнитом.

### Оружие (Weapons)

Показывает каким оружием вооружен юнит. Оружий может быть несколько, в зависимости от специализации юнита.

### Дистанция (Range)

Дистанция стрельбы в сантиметрах. Оружие может стрелять, если любая часть атакующей модели находится на дистанции стрельбы до любой части цели (или до одной миниатюры на подставке-цели).

### Огневая мощь (Firepower)

Параметр, показывающий, на какой бросок кубика оружие совершает успешное попадание. Огневая мощь бывает трех профилей – противопехотная (AP – Anti-personnel), противотанковая (AT – Anti-tank), зенитная (AA – Anti-air). AP используется против всех видов пехоты, AT против бронетехники и AA используется только против авиации. **Оружие**, имеющее несколько профилей может выбирать каким пользоваться, но не может использовать несколько одновременно.

Если перед параметром стоит некий коэффициент, тогда количество кубов, бросаемых при стрельбе, должно быть равно этому коэффициенту.

Например, AP5+ - бросьте один кубик на попадание. 3хAP5+ - бросьте три кубика на попадание. D3хAP5+ - бросьте д3 кубиков на попадание.

### Специальные правила (Special Rules)

Некоторое оружие имеет специальные правила (они представлены в сноске Firepower).

## Заметки (Notes)

Здесь представлены специальные правила **Юнита**, не оружия.

Пример дата-карты

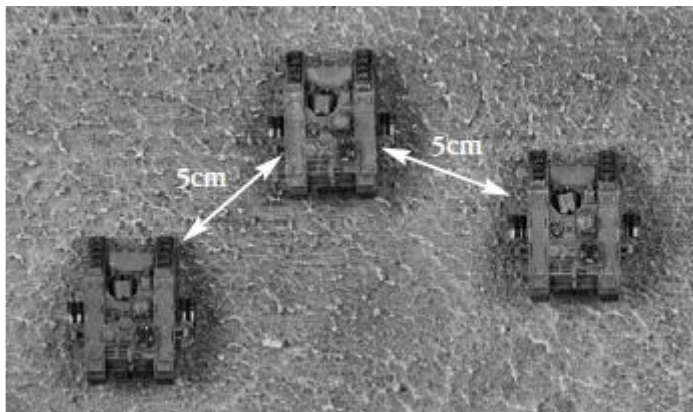
Name	Type	Speed	Armour	CC	FF	Weapons	Range	Firepower	Notes
Tactical squad	INF	15cm	4+	4+	4+	Boltguns	15cm	(small arms)	-

## 1.2 ФОРМАЦИИ (FORMATIONS)

На поле боя группы юнитов объединяются в **формации**.

### 1.2.1 Формации

Все юниты **обязаны быть** организованы в формации до начала игры. Каждый юнит в составе формации **не должен удаляться дальше 5 см** от по крайней мере одного юнита в той же формации (если нет спецправил, позволяющих это). Все юниты должны быть в «цепочке» без пробелов больше 5 см. Иногда юниты могут разорвать строй из-за вражеского огня или рукопашной схватки. Если такое произошло, формация **обязана** снова построиться по правилам при следующей своем Действии (action).



### 1.2.2 Инициатива (Initiative Values)

Каждая формация имеет параметр *Инициатива (Initiative)*, показывающий, насколько хорошо она натренирована и мотивирована. Формация с низкой Инициативой имеет больше шансов выполнить приказ. Так же они быстрее восстанавливают строй, чем формации с более высокой Инициативой.

Например:

Космодесант – 1+;

Гвардия – 2+;

Орки – 3+.

### 1.3 Блaсты (Blast Markers)

Формации получают Блaст маркеры (или просто «Блaсты») когда получают попадания, несут потери, проваливают тест на инициативу. «Блaсты» могут быть убраны с формации, когда она восстанавливает строй (rally) в конечной фазе (end phase) или перегруппировывается, используя Действия (action) «Marshal» или «Hold».

Правила для «Бластов» следующие:

- Формация получает «Бласт» каждый раз, когда по ней **ведут огонь** и добиваются **хотя бы одного попадания**, вне зависимости от понесенных потерь, и при отсутствии спецправил, регулирующих это.
- Также, формация получает «Бласт», каждый раз, когда **юнит уничтожен**, если нет спецправил, регулирующих это.
- Каждый «Бласт» **подавляет** (suppresses) один юнит в формации. «Блaсты» влияют на способность формации выполнять Действия, выигрывать рукопашные схватки и восстанавливает строй. Формация разбита (broken), когда количество «Бластов» равно количеству юнитов в формации, если нет спецправил, регулирующих это. Формация должна попытаться восстановить строй (rally) в Конечной Фазе (End Phase).

### 1.4 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ (Sequence of play)

Игра проходит в несколько ходов. Количество ходов определяется игроками самостоятельно или исходя из сценария. Ход делится на три фазы – стратегическую фазу (strategy phase), фазу Действий (action phase) и конечную фазу (end phase).

#### 1.4.1 Последовательность игры

Игра проходит в несколько ходов. Количество ходов определяется игроками самостоятельно или исходя из сценария. Ход делится на три фазы – стратегическую фазу (strategy phase), фазу Действий (action phase) и конечную фазу (end phase).

#### Стратегическая фаза (Strategy Phase)

У каждой армии есть *стратегический рейтинг* (strategy rating). Он отображает ее агрессивность и способности ее командиров. Армия с высоким стратегическим рейтингом имеет шансы начать действовать раньше, чем армия с более низким рейтингом.

#### Фаза Действий (Action Phase)

В фазе Действий игроки по очереди совершают Действия своими неразбитыми формациями. Каждая неразбитая формация может совершить одно Действие (action) за ход.

### **Конечная фаза (End Phase)**

Конечная фаза начинается, когда оба игрока сделали действия (action) со всеми своими неразбитыми формациями. Оба игрока **обязаны** попытаться восстановить строй (Rally) своих разбитых формаций. Когда все формации попытались восстановить строй, игроки должны проверить Условия Победы, чтобы понять, не победила ли чья-нибудь сторона.

### **1.4.2 Стартовые особенности**

У некоторых юнитов есть способности, работающие до начала хода. Они отыгрываются до стратегического броска (Strategy Roll). Некоторые особенности могут отыгрываться до начала Действия (Action). Если подобные юниты есть у обоих игроков, то начинает игрок с наибольшим стратегическим рейтингом.

### **1.5 Стратегическая фаза (Strategy Phase)**

В начале каждого хода, в ходе стратегической фазы, игроки делают стратегический бросок кубика и **добавляют** к результату броска свой стратегический рейтинг. Победивший игрок может выбрать кто ходит первый в последующей фазе. В случае ничьей, армия, выкинувшая в прошлом ходу самый маленький результат, выбирает, кто ходит первым в этом ходу.

### **1.6 Фаза Действий (Action Phase)**

В фазе Действий игроки по очереди совершают Действия своими неразбитыми формациями. Каждая неразбитая формация может совершить одно Действие (action) за ход.

Первый игрок совершает Действия (action) своей формацией, затем тоже самое делает оппонент и так, пока все формации не совершат свои Действия (action) на этом ходу. Если у одного игрока формации закончились, то второй игрок производит Действия (action) своими формациями по одной, пока они не закончатся.

Есть три шага совершения Действия (action):

1. Выбрать неразбитую формацию;
2. Заявить какое Действие (action) будет выполнять данная формация;
3. Пройти тест на Действие (action) (action test), чтобы понять сможет ли формация выполнить это Действие (action).

Вы должны заявить формацию и выполняемое ею Действие (action) до броска теста на Действие (action). Если это не будет выполнено, то формация считается автоматически провалившей тест на Действие (action). Если вы не назначили формацию, то ваш оппонент назначает формацию за вас.

### **1.6.1 Действия (Action)**

#### Advance (Продвижение)

Формация может один раз переместиться на своей «Скорости» и затем пострелять из любого своего дистанционного оружия;

#### Engage (Сближение)

Формация может один раз переместиться на своей «Скорости» и затем вступить в ближний бой с вражеской формацией;

#### Double (Удвоить шаг!)

Формация может два отдельных движения, каждое со своей «Скоростью», и затем пострелять со штрафом в «-1»;

#### March (Марш-Бросок)

Формация может сделать три последовательных движения, каждое со своей «Скоростью»;

#### Marshal (Стройся!)

Формация может пострелять со штрафом «-1» и затем перегруппироваться или пострелять со штрафом «-1» и затем один раз переместиться на своей «Скорости», или один раз переместиться на своей «Скорости» и перегруппироваться;

#### Overwatch (Надзор)

Формация не может двигаться, но входит в режим «Надзор». Формация в «Надзоре» может прерывать Действие (action) вражеской формации, постреляв в нее. Вы не можете выбрать это Действие (action), если какие-либо ваши юниты не в когеренции (5 см хотя бы от одного вашего юнита).

#### Sustained Fire (Прицельный огонь)

Формация не может двигаться, но стреляет с бонусом «+1». Вы не можете выбрать это Действие (action), если какие-либо ваши юниты не в когеренции (5 см хотя бы от одного вашего юнита).

#### Hold (Удерживать)

Это единственное Действие (action), которое может выполнить формация, провалившая тест на Действие (action). Формация может пострелять или

подвигаться один раз или перегруппироваться. Если есть юниты вне формации нужно двигаться.

### Special Actions (Спецдействия)

Некоторые формации могут выполнять спецдействия. Они прописаны в спецправилах данной книги правил.

#### **1.6.2 Тест на Действие (Action)**

Чтобы пройти тест на Действие (action), надо выбросить на кубике результат выше или равный параметру Инициатива формации. Если формация прошла тест, то она может провести заявленное Действие (action). Если формация провалила тест, то она получает «Бласт» (Blast Marker). После его получения, формация может произвести Действие (action) «Hold», даже если игрок заявил другое Действие (action).

Если у формации есть один или больше «Бластов», то у теста на Инициативу и при перехвате инициативы штраф в «-1».

#### **1.6.3 Перехват Инициативы (Retaining the Initiative)**

После того, как игрок успешно провел Действие (action), он может попытаться перехватить инициативу. При перехвате инициативы, игрок выбирает другую формацию и заявляет какое Действие (action) та будет выполнять. Эта формация получает штраф для теста на Действие «-1».

Игрок не может перехватывать инициативу, если предыдущая формация провалила Действие (action). Нельзя перехватывать инициативы дважды подряд, кроме случая, когда у оппонента нет формаций, в таком случае перехват идет без штрафа в «-1».

### **1.7 ДВИЖЕНИЕ**

Большинство Действий позволяет юнитам в формации совершить одно или несколько движений. Юниты могут перемещаться на дистанцию не более их «Скорости». Не обязательно использовать всю дистанцию движения. В зависимости от того, какое Действие (action) совершается, юнит может подвигаться один раз, дважды или трижды. В ходе движения они могут свободно поворачиваться. Юнит никогда не передвигается помимо его воли, но иногда отказ от движения может привести к его уничтожению. Когда игрок передвинул модель и убрал с нее руки, движение считается завершенным и положение миниатюры не может быть изменено.

#### **1.7.1 Многократное движение (Multiple Move)**

Если Действие (action) дает юниту возможности сделать несколько движений, производить их одно за другим, следуя правилам при каждом



движении (т.е. **не просто суммируйте** дистанции движения). Например, тактическое отделение Космодесанта со скоростью 15 см, совершая Действие (action) «March» будет делать 3 движения по 15 см каждое, а не одно в 45 см.

### 1.7.2 Другие юниты

Вражеские юниты нельзя отодвигать или проходить через них. За исключением пехоты, дружественный юнит не может проходить напрямую сквозь другой дружественный юнит. Вы можете двигаться через пехоту другими юнитами, поскольку предполагается, что стационарная пехота может вовремя уйти с дороги. Учитывайте, что двигается сама модель, а не подставка, на которой она стоит.

### 1.7.3 Зоны Контроля (Zones of Control)

Юниты в Эпике контролируют зоны в 5 см в любом направлении вокруг себя. Юниты не могут входить в вражескую зону контроля, иначе как исполняя Действие (action) «Engage» и используя свое «Нападение» (Charge Move) с целью вступить в базовый контакт с вражеским юнитом, зону контроля которого он пересекает. Когда юнит в ходе своего Действия «Engage» входит в контакт с юнитом противника, он **теряет** свою Зону Контроля до конца ближнего боя. Это дает другим вражеским юнитам двигаться вокруг него, однако юниты никогда не могут проходить сквозь юнит противника.

Если юнит, по тем или иным причинам, обнаруживает себя во вражеской Зоне Контроля, то он обязан атаковать противника в ближнем бою или немедленно покинуть Зону Контроля противника (помните, что для этого потребуется соответствующее Действие (action) для ближнего боя или движения).

### 1.7.4 Формации (Формационная Когеренция)

Любые юниты, покинувшие формацию после того как та совершила движение в ходе своего Действия, уничтожены. Контролирующий игрок может выбрать какая часть формации осталась, а какая была уничтожена. Каждый уничтоженный юнит кладет один «Бласт» на формацию. Это относится к каждому индивидуальному движению, то есть вы не можете восстановить строй сделав три последовательных движения – любой юнит вне формации уничтожается после конца каждого движения.

### 1.7.5 Транспорты (Transport)

Многие формации включают в себя транспортную технику для перевозки других юнитов. Количество и тип юнитов, которые можно перевозить будет приведен в Дата-карте транспорта. Транспорт может перевозить только

юниты из своей формации. Транспортные юниты могут загружать и перевозить юниты из своей формации, как часть своего движения. Транспортные юниты просто подъезжают в базовый контакт к загружающемуся юниту и затем продолжают свое движение, как обычно. Отметьте, что пассажиры не могут самостоятельно передвигаться в время погрузки.

Пассажиры могут выгрузиться в конце любого движения после хода, в котором они погрузились. Это происходит после отработки «Надзора» (Overwatch), но до того, как двигавшаяся формация стреляла или шла в ближний бой. Юниты выгружаются из транспорта в пределах 5 см от самого транспорта, учитывая зоны контроля противника, кроме случая, когда формации отдан приказ «Engage», в этом случае высаживать можно в зоне контроля или даже в базовом контакте с противником. Помните, что юниты могут не выгружаться из транспорта, если не хотят. Юниты могут погрузиться и выгрузиться как части одного движения, однако, формация, делающая несколько движений может загрузить может произвести загрузку и выгрузку пассажиров на разных движениях. Юниты могут погрузиться и выгружаться как части движения при контратаке, кроме случая, когда транспорт находится в базовом контакте с двумя юнитами противника.

Пассажиры не могут стрелять из транспорта (и считаться подавленными), только если в дата-карте транспорта не указано обратное. Они принимаются в расчет при подсчете количества юнитов в формации, в том числе при подсчете юнитов, вовлеченных в ближний бой или при разбивании формации от «Бластов». Если транспорт уничтожен, то пассажиры кидают либо стандартный спас-бросок (Armour Save) или 6+ Спас-бросок за Укрытие (Cover Save).

## **1.8 Террейн**

Террейн может быть весьма разнообразным – это может быть собранные поля, взметающиеся в небеса города-улью, опасные джунгли, выжженные пустыни, но так или иначе, они действуют на движение юнитов одним из трех вариантов:

- Террейн никак не влияет на движение;
- Террейн полностью непроходим, через него нельзя двигаться;
- Террейн опасен, юнит может в него войти, но рискует получить урон.

Эффект террейна может отличаться для разных типов юнитов.

### **1.8.1 Тест на опасный террейн (Dangerous Terrain Test)**

Кинь Д6 еслиходишь в опасный террейн, или, когда начинаешь движение в опасном терреине. На бросок куба «1», юнит уничтожен без возможности спас-бросков, формация не получает «Бласт» за уничтоженный юнит.

Юниты могут предпочесть осторожно продвигаться по опасному террейну. Юнит, передвигающийся осторожно имеет скорость 5 см и может перебрасывать любые проваленные тесты на опасный террейн.

### **1.8.2 Влияние Укрытия на попадания**

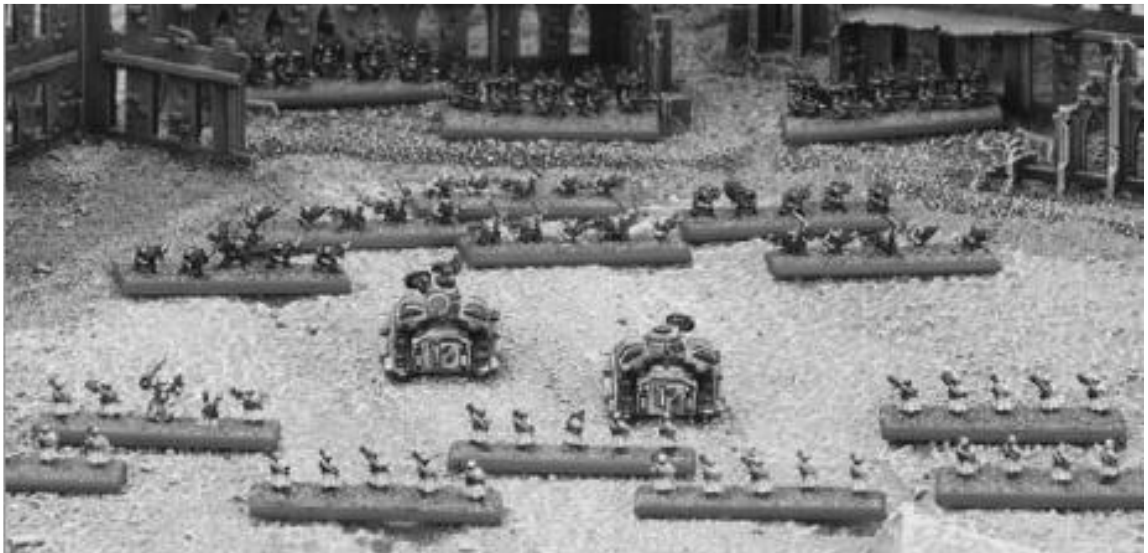
Юниты, находящиеся в террейне, который укрывает по крайней мере половину модели от атакующей модели, получает модификатор «-1» при стрельбе по нему. Также такой модификатор применяется, если террейн мешает увидеть оппоненту минимум половину цели.



В данном примере, орки, стреляющие в лоб «Теневого меча» будут иметь штраф в «-1» на попасть так как он считается находящимся в Укрытии, орки же, объехавшие того с фланга, не будут иметь штрафов на стрельбу.

### **1.8.3 Пехотные спас-броски за Укрытие**

Определенный террейн дает пехоте спас-бросок за укрытие. Находясь в таком террейне пехота, в дополнение к штрафу «-1» на попадание, получает спас-бросок за укрытие. Спас-бросок за укрытие можно использовать вместо использования «Armour», то есть спас-броска за броню. Использовать можно только один вид спас-броска, а не два сразу.



В приведенном примере Гвардия атакует орков и должна выбрать по кому будет вести огонь – по всей формации, получая «-1» на попасть или только по оркам на открытой местности, без штрафа. Кроме того, орки в руинах еще и получают спас-бросок за Укрытие 4+.

#### **1.8.4 Эффекты террейна**

##### **Фортификации**

Находясь в фортификации юниты, в дополнение к штрафу «-1» на попадание, не получают штраф «-1» на спас-бросок в случае перекрестного огня (Crossfire), однако все еще получает дополнительный «Бласт». Кроме того, в фортификации пехота получает спас-бросок за укрытие 3+. Фортификации непроходимый террейн для техники, кроме случаев, когда она специально создана для их удержания.

##### **Холмы**

Юниты на холме получают преимущество из-за того, что они находятся достаточно высоко, чтобы иметь возможность видеть над другим террейном. С другой стороны, юниты на холме считаются находящимися на открытой местности (или в другом террейне, в зависимости от того, что находится на холме, дороги, леса, здания).

##### **Открытая местность**

Пехота получает спас-бросок за укрытие 5+ и находится в Укрытии (-1 на попасть), если они выполняют в открытой местности действие «Overwatch». Это отображает то, что в стационарную пехоту трудно попасть, она может укрыться даже за малейшим укрытием. Эти бонусы исчезают, если пехота постреляла.

##### **Бронетехника (Armoured Vehicle)**

Пехота считается находящейся в укрытии («-1» штраф на попасть) если они стоят в базовом контакте с бронетехникой или Машиной Войны. Это объясняется тем, что пехота укрывается за корпусами бронетехники от вражеского огня.

### Дороги (движение)

Юниты, которые проводят все движение по дороге, могут добавить 5 см к своей скорости. Кроме того, если все юниты формации на дороге на начале Действия, вы можете сделать марш по дороге (Road March). Формация принимает Действие (action) «March» и автоматически проходит тест на Действие (action). Однако, все юниты в формации должны все три движения находиться на дороге.

Свойства Террейна			
Террейн	Пехота	Техника	Машины Войны
Здание	4+ спас-бросок за укрытие	Непроходимый	Непроходимый
Скалы	Непроходимый	Непроходимый	Непроходимый
Фортификации	3+ спас-бросок за укрытие, см. правила	См. правило	Непроходимый
Джунгли	4+ спас-бросок за укрытие	Непроходимый	Опасный
Болото	6+ спас-бросок за укрытие, опасный	Опасный	Опасный
Открытая местность, верхушки холмов	Без эффекта	Без эффекта	Без эффекта
Реки	6+ спас-бросок за укрытие, опасный	Непроходимый	Опасный
Дороги	См. правило	См. правило	См. правило
Руины, Обломки	4+ спас-бросок за укрытие	Опасный	Опасный
Кусты	6+ спас-бросок за укрытие	Без эффекта	Без эффекта
Леса	5+ спас-бросок за укрытие	Опасный	Опасный

## 1.9 СТРЕЛЬБА

### 1.9.1 Выбор Цели

При выборе формации для стрельбы должна быть назначена формация-цель. Формация не может разделять стрельбу.

### 1.9.2 Кто может стрелять

Для того чтобы пострелять, юнит должен находиться в пределах дистанции стрельбы и иметь линию огня до хотя бы одного вражеского юнита, и не должен быть подавлен (Suppressed).

#### Линия огня

Линия огня — это прямая линия, проводимая от стреляющего юнита к юниту в формации-цели. Линия огня блокируется террейном, таким как здания, холмы, леса и тд. Оружие, находящееся выше террейна, как правило, может стрелять через него (над ним). Здания, обломки, леса, фортификации и тому подобное не блокируют линию огня к/от юнитов, которые сами находятся в этом террейне, за исключением случая, когда линия огня проходит через границу террейна дальше чем 10 см (то есть, можно стрелять в глубину террейна на дистанцию до 10 см от его границы, но для юнитов на другой стороне террейна линия огня заблокирована). Единственный юнит, блокирующий линию огня это Машины Войны (War Engines). Остальные юниты не блокируют линию огня как для своих, так и для вражеских юнитов

#### Подавленные юниты (Suppressed units)

За каждый «Бласт», полученный формацией, один юнит имеющий линию огня и находящийся на дистанции стрельбы **не может** стрелять. Юниты подавляются последовательно от конца к началу формации, причем начало формации определяется расположением ближайшей вражеской формации. Юниты, **ближайшие к врагу, подавляются последними**. Если несколько юнитов находятся на одном расстоянии от противника, то контролирующий игрок **выбирает** какой юнит будет подавлен.

#### Дистанция (Range)

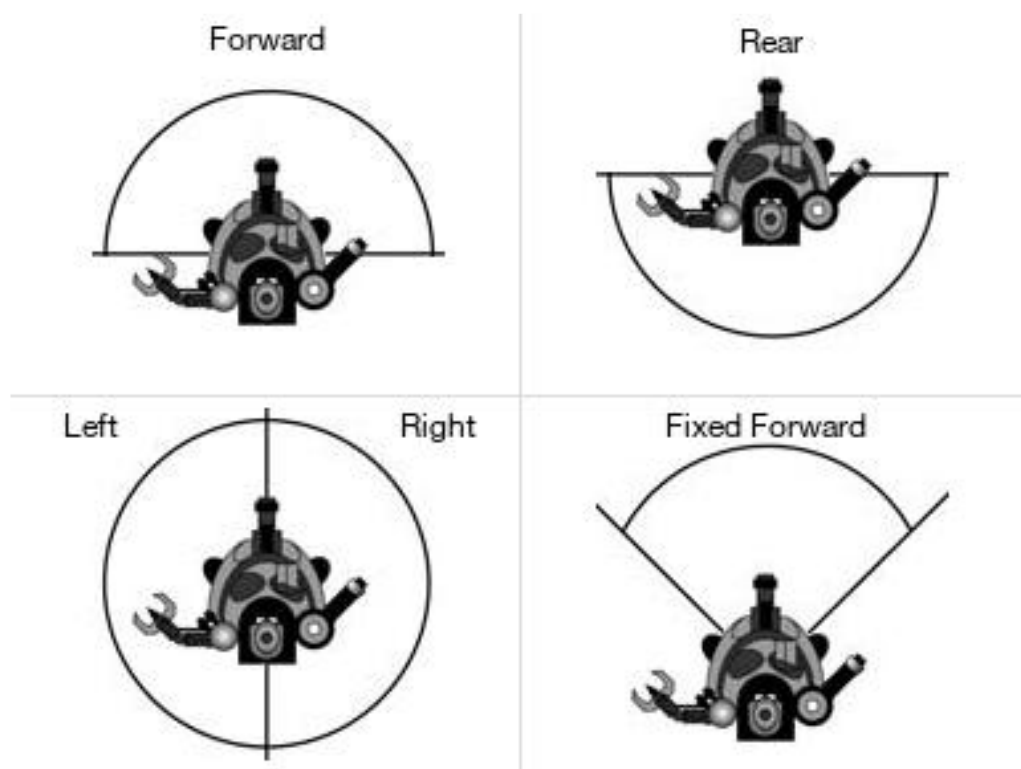
Для стрельбы юнит должен находиться на дистанции стрельбы от противника.

#### Зоны стрельбы

Большинство оружия может стрелять в любую сторону (т.е. юнит не должен доворачиваться на цель). Однако, в некоторых случаях, оружие будет помечено, как имеющее ограниченную зону стрельбы.

Отметка в дата-карте оружия	Зона стрельбы
Forward	180° впереди юнита

Rear	180° сзади юнита
Left	180° слева юнита
Right	180° справа юнита
Fixed Forward	В пределах 45° с обеих сторон от лицевой линии визирования



### 1.9.3 Последовательность стрельбы

Стрельбу можно представить в следующем виде:

1. Поместите один Бласт на вражескую формацию;
2. Бросок на попадание;
3. Распределите попадания, произведите спас-броски и уберите потери;
4. Поместите «Бласт» за потери или спецправила и проверьте не разбита (Broken) ли формация противника.

### 1.9.4 Размещение Бластов

Поместите «Бласт» за первое успешное попадание, потери или спецправила, помните, что «Бласт» за попадание кладется, даже если стреляющий ничего не может сделать цели (Тяжелый болтер по технике, например).

### 1.9.5 Бросок на попадание

На этом этапе игрок должен решить, в каком режиме будет стрелять оружие противотанковым АТ или противопехотном АР, если, конечно, имеется возможность такого выбора. Затем бросьте кубик за каждый выстрел, производимый по формации-цели. Для попадания требуется выкинуть на кубике значение равное или большее требуемому для попадания, исходя из параметров оружия (т.е., если оружие имеет параметр АТ4+, то надо бросить 4 или больше). Бросок на попадание может быть модифицирован, однако, бросок «1» на кубике всегда является промахом.

### Модификаторы попадания

Модификаторы попаданий	
Цель в Укрытии	-1
Атакующий совершал Действия «Double» или «Marshal»	-1
Атакующий выполняет Действие «Sustained Fire»	+1

### Попадание на 7+

Если для попадания требуется выбросить на кубике 7 или больше, то для стрельбы используйте нижеприведенную таблицу.

Требуемый бросок	Бросок кубика
7+	Сначала 6, затем 4,5,6
8+	Сначала 6, затем 5,6
9+	Сначала 6, затем 6
10	Попадание невозможно

### 1.9.6 Распределение попаданий и спас-броски

Вы должны распределить все попадания, вызванные стрельбой вашей формации, по формации-цели, в пределах дистанции вашей стрельбы и линии огня. Попадания распределяются от передней части вашей формации к ее концу (сначала стреляет ближайšie юниты, потом дальние).

Противопехотное АР оружие поражает только пехоту, противотанковое АТ только технику. Попадания должны прежде всего распределяться на **ближайшую потенциальную** цель. Вы не можете распределить второе попадание по юниту, уже получившему попадание, пока не распределить попадания по всем потенциальным целям и т.д.



Когда все попадания распределены, сделайте спас-броски за каждый юнит, в который попали, используя параметр Броня (Armour) из Дата-карты или спас-бросок за укрытие из таблицы Свойств Террейна (см. ниже), для чего бросьте Д6. Если выпавшее число ниже значения «Брони» или спас-броска за укрытие, то юнит уничтожается и убирается из игры. В противном случае, юнит спасен и остается в игре. За каждое попадание делается отдельный спас-бросок. Помните, что формация-цель получает «Бласт» за каждый уничтоженный в ее составе юнит.

Если атакующая формация попадает одновременно и обычным оружием, и оружием с спецправилом «Макро» (MW), то оппонент должен распределить и откинуть спас-броски сначала за обычное оружие, а затем распределить и откинуть спас-броски за MW. Попадания из MW могут быть применены только к юнитам, которые расположены так, что могут быть им поражены.

### **1.9.7 Проверка, разбита ли цель**

После того, как стрелковая атака полностью завершена, вы должны проверить, не разбита ли формация, исходя из количества «Бластов» у формации. Формация считается разбитой, если количество «Бластов» равно или превышает количество юнитов в формации. Формация может быть разбита, только если стрельба закончена, а не в ее процессе.

### **1.9.8 Артобстрелы (Barrage)**

Многие артиллерийские части, РСЗО и некоторое другое вооружение, ведут артиллерийский обстрел противника, вызывая большие разрушения. Когда такие орудия или РСЗО ведут огонь, они обычно накрывают одиночным артобстрелом одну цель. В своих дата-картах, такое оружие не имеет требуемого броска на попадание, вместо этого там указаны Артиллерийские Очки (Barrage Points). Основное отличие артобстрела от обычной стрелковой атаки в том, что артобстрел накрывает определенную площадь и может поразить несколько целей.

Для артобстрела, сначала берется артшаблон (Barrage Template, диаметр 7.4 см) и располагается на столе в том месте, где вы хотите провести артобстрел. Каждое орудие, ведущее артогонь должно быть на требуемой дистанции стрельбы и иметь линию огня до хотя бы одного юнита под шаблоном. Орудия, не достающие цель из-за превышения дистанции или отсутствия линии огня, не могут стрелять весь этот ход. Если хотите, вы можете размещать шаблоны над своими юнитами или над юнитами из нескольких вражеских формаций. Помните, что все юниты - и вражеские, и союзные, попавшие под шаблон будут обстреляны. Затем, обратитесь к дата-карте, чтобы узнать общее количество Артиллерийских очков (Barrage Point). Поскольку формация работает как единый организм, просто сложите

артиллерийские очки у орудия, которые добивают по дальности и имеют линию огня. Когда посчитаете количество Артиллерийских очков, обратитесь к артиллерийской таблице снизу.

В артиллерийской табличке указан бросок на попадание для каждого юнита, попавшего под артшаблон. Бросьте кубик на попадание для каждого юнита, попавшего под шаблон. Для ускорения процесса, мы рекомендуем бросить сразу несколько кубов для юнитов одного типа и затем убрать потери, используя стандартные правила.

Артиллерийская таблица				
Артиллерийские очки	Дополнительные шаблоны	Дополнительные «Бласты»	Бросок на попадание	
			AP	AT
1	Нет	Нет	6+	6+
2	Нет	Нет	5+	6+
3	Нет	Нет	4+	5+
4-5	1	Нет	4+	5+
6-7	1	1	4+	5+
8-9	2	1	4+	5+
10-12	2	2	4+	5+
13-15	2	3	4+	5+
16-18	2	4	4+	5+

### Дополнительные артшаблоны

Мощные артобстрелы вызывают дополнительные артшаблоны.

Дополнительные артшаблоны появляются, исходя из таблицы выше. При размещении дополнительных артшаблонов они должны перекрываться или соприкасаться с первым артшаблоном и не иметь никаких ограничений по Линии Огня и Дистанциям стрельбы. Юниты под каждым шаблоном поражаются согласно броскам на попадание из таблицы. После размещения первого шаблона, атакующий может выбрать где разместить дополнительные артшаблоны, пока они касаются или перекрывают первый шаблон, имеют Линию Огня и находятся в пределах дистанции стрельбы.

### Дополнительные «Бласты»

Артиллерийские обстрелы не только уничтожают противника, но и весьма эффективно его подавляют. Для того чтобы это отобразить, артобстрелы

вносят дополнительные «Бласты», согласно таблице. Эти «Бласты» добавляются к остальным, полученным от попаданий, потерь. Если под огонь попали несколько формаций, то каждая из них получает соответствующие дополнительные «Бласты», указанные в таблице.

## **Использование артшаблонов**

Иногда весьма непросто понять, попадает ли юнит под артиллерийский шаблон. Юнит подвергается артиллерийскому воздействию, если любая его часть попала под шаблон. Кроме того, шаблоны должны размещаться таким образом, чтобы задевать как можно больше целей, но при этом быть в дистанции стрельбы и на Линии Огня. Это не дает игрокам заниматься прицельным огнем с помощью артбатарей и вносит максимальный урон вражеским формациям.

### **1.10 Надзор (Overwatch)**

Формация не может двигаться, но входит в режим «Надзор». Формация в «Надзоре» может прерывать Действие (action) вражеской формации, постреляв в нее. Вы не можете выбирать это Действие (action), если какие-либо ваши юниты не в когеренции (5 см хотя бы от одного вашего юнита) и обязана восстановить когеренцию.

Формация, выполняющая Действие (action) «Overwatch», может выбрать: обстрелять вражескую формацию непосредственно после того, как вражеская формация завершила движение или высадилась из транспорта или перед стрельбой, или переходом противника в рукопашную. Формация на «Overwatch» может реагировать только если противник движется или выгружается из транспорта. Она не может стрелять по противнику, который делает что-либо другое, например, стреляет без движения или перегруппировки.

Формация на «Overwatch» может стрелять по противнику после любого передвижения, то есть, если формация передвигается в несколько движений, то ее можно обстрелять в конце любой из них, не дожидаясь начала следующего. Это мешает быстрым формациям использовать Действия «Double», «March» вблизи формаций, исполняющих «Overwatch».

«Overwatch» производится по обычным правилам стрельбы. Стреляющая формация должна стрелять именно в вызвавшего «Overwatch» противника, она не может выбирать другую цель. Постреляв один раз, формация больше не пребывает в действии «Overwatch».

Формация выполняют Действие (action) «Overwatch» пока она не постреляет или не примет к исполнению следующее Действие (action) на следующем ходу. Это значит, что юнит, принявший к исполнению «Overwatch» на

первом ходу, вполне может не пострелять до своего следующего хода. Стрельба на следующем ходу считается как ваше Действие (action), и не даст формации предпринять Действие (action) позже на том же ходу. Если формация не стреляла, тогда она может предпринять другое Действие (action) вместо «Overwatch».

### 1.11 Перекрестный огонь (Crossfire)

Формации, по которым стреляют с флангов или с тыла вполне могут получить дополнительные повреждения, поскольку подвергаются атаке с неожиданного направления.

Вы получаете бонус «Crossfire», если вы можете провести прямую линию длиной до 45 см от юнитов дружеской формации до юнитов другой дружественной формации и эта линия пересекает юнит формации-цели или промежуток между двумя юнитами в формации-цели.

Дружественный юнит от которого проводится линия должен иметь Линию Огня к юниту из формации-цели, но не обязательно должен перекрывать противника всеми своими оружиями. Вы не можете использовать для «Crossfire» разбитые или марширующие формации.

Все юнит из формации, попавшей под перекрестный огонь, получают штраф «-1» на спас-броски. Это может привести к отсутствию спас-бросков у некоторых юнитов. Некоторый террейн может нивелировать этот эффект.

Кроме того, формации, попавшие под перекрестный огонь, получают два «Бласта» за **первую** потерю, а не один, как обычно. Формация может быть атакована несколькими вражескими, при этом свойствами «Crossfire» может использоваться каждая из них, внося дополнительный «Бласт» за каждую потерю.

Пример Перекрестного огня:



Орки оказались зажаты между Лэнд-Рейдерами и Космодесантниками, поэтому действует Перекрестный огонь

### **1.12 Ближний бой (Assaults)**

Формации, выполняющие Действие (action) «Engage» может сделать одно движение и затем пойти в ближний бой. В ближнем бою юниты используют свое оружие ближнего боя (Small Arms) и рукопашное оружие в попытке уничтожить или разбить противника.

Ближний бой важная часть игры, поэтому очень важно понять, как правильно маневрировать, занимать укрытия, стрелять, драться в рукопашную и отступать.

#### **1.12.1 Последовательность ближнего боя**

1. Выбрать формацию-цель;
2. Провести наступление;
3. Провести Контратаку;
4. Отыграть атаки;
5. Подсчитать результаты;
6. Проигравший отступает;
7. Победивший консолидируется.

#### **1.12.2 Выберите цель**

Формация, выполняющая Действие (action) «Engage» должна выбрать вражескую формацию целью ближнего боя. Выбрана может быть любая вражеская формация, находящаяся где угодно на поле боя.

С некоторыми ограничениями, формация может атаковать две или больше вражеских формаций, используя одно Действие (action) «Engage».

### **1.12.3 Проведите наступление (Charge Move)**

Формация, выполняющая Действие (action) «Engage» может сделать **одно** движение и затем пойти в ближний бой. Это движение называется Наступление (Charge Move).

Передвиньте юниты, согласно обычным правилам на движение. После окончания движения, атакующая формация должна иметь по крайней мере один юнит в пределах 15 см от юнита из формации-цели (базовый контакт не обязателен). Если этого не произошло, то ближний бой не случился и Действие (action) закончено.

Юниты, совершающие наступление (Charge Move), могут входить в зону контроля противника и вступать в базовый контакт. Юниты в базовом контакте используют свой показатель CC (Close Combat), а не FF (Firefight). Наступление — это единственное Действие (action), когда юнит может войти в зону контроля противника. Наступающие юниты не могут входить в зону контроля юнитов противника из формации, не вовлеченной в ближний бой.

В базовый контакт с каждым защищающимся юнитом может вступить максимум два наступающих юнита. Наступающий юнит, должен двигаться в базовый контакт к ближайшему юниту противника, в чью зону контроля он вошел. Войдя в контакт к противнику, юнит теряет свою зону контроля до конца ближнего боя, позволяя другим юнитам проходить рядом с ним, но не через него.

Атакующий игрок может не доводить свои юниты до базового контакта, поскольку ближний бой все равно имеет место, если юнит находится на дистанции 15 см от противника.

### **1.12.4 Контратака (Counter Charges)**

Пока атакующие формации готовятся к бою, защищающаяся формация может отреагировать на нападение и может подвигаться. Чтобы отобразить это, юниты, вовлекаемые в ближний бой, могут сделать Контратаку.

Защищающиеся юниты, не вовлеченные в базовый контакт с противником, могут произвести Контратаку. Юниты со скоростью 30 см могут сделать Контратаку в 10 см. Юниты со скоростью 25 см могут сделать Контратаку в 5 см. Контратаки происходят после того как атакующая формация закончила

свое движение и любые выстрелы на упреждение (Overwatch) отыграны, но до бросков на попадание в ближнем бою. На Контратаки распространяются все правила для маневров сближения и защищающийся юнит должен оставаться в когеренции после них. Загруженные в транспорт юниты могут выгрузиться, при условии того, что транспорт не находится в базовом контакте с двумя юнитами противника.

Если юнит совершает Контратаку, то должен использовать его для движения строго к ближайшему вражескому юниту. Он может встать в базовый контакт, если ему хватает дистанции, и он уже не в базовом контакте с двумя юнитами.

Контратакующие юниты могут контратаковать не только непосредственно атакующую формацию, но и любую вражескую формацию. Вражеская формация, стоящая в базовом контакте с контратакующим юнитом, также немедленно участвует в ближнем бою, по правилам смешавшихся формаций и будет сражаться так, будто атаковала сама. Считайте ее и основную атакующую формацию за одну на всем протяжении ближнего боя.

Для отыгрыша результата комбинированного наступления используются 2Д6. Если атакующий проигрывает ближний бой, то все формации становятся разбитыми (Broken). Если атакующий побеждает, то каждая формация получает «Бласты» по количеству уничтоженных из их состава юнитов.

#### **1.12.5 Отыгрыш атак (Resolve Attacks)**

Юниты в базовом контакте с противником используют параметр Ближний бой (Close Combat), а юниты, участвующие в ближнем бою, не находящиеся в базовом контакте и находящиеся на дистанции ближе 15 см и имеющие Линию Огня до врага используют параметр Стрельба в ближнем бою (Firefight). Если бросок равен или больше параметра, то попадание засчитано.

Бросьте Д6 за каждую возможную атаку. «Бласты» не подавляют юниты, вовлеченные в ближний бой. Каждый игрок распределяет попадания и бросает спас-броски аналогично этому процессу во время стрельбы. Попадания могут распределяться только в юниты, непосредственно находящиеся в ближнем бою. Пехотные юниты из формаций, совершавших контратаку или маневр сближения не могут применять спас-броски за укрытие, остальная пехота может его использовать.

Если юниты в защищающейся формации уничтожены и, хотя бы один атакующий юнит выжил, то атакующий победил, ближний бой закончен. Если все атакующие юниты, непосредственно вовлеченные в ближний бой уничтожены, только атака провалилась и защищающийся победил.

Непосредственно вовлеченными считаются юниты, находящиеся в 15 см от защищающегося юнита после маневра сближения и контратаки. Если хотя бы один из изначальных атакующих выжил, то атака не прекращается. В противном случае, обе стороны могут вызвать поддержку.

Потери, понесенные в ближнем бою, не учитываются (для «Бластов» или разбивания Формаций), пока не начнется фаза «Подсчета результатов». Также, помните, что атакующий должен полностью уничтожить защищающегося, чтобы победить на этом этапе. В то же время, защищающийся должен уничтожить все атакующие юниты в 15 см от защитников.

### **1.12.6 Огонь поддержки (Supporting Fire)**

Обе стороны могут вызывать огонь поддержки, пока какая-либо из них не уничтожена, как указано выше. Осуществлять поддержку могут юниты из других формаций, напрямую не связанных в ближнем бою, они могут вести огонь, если находятся в 15 см от вражеского юнита, непосредственно завязанного в ближнем бою и имеют до него Линию Огня. В данном случае, непосредственно вовлеченными считаются атакующие или защищающиеся формации, находящиеся в позиции для атаки. Это правило отображает тот факт, что с обеих сторон будут поддерживать своих соратников, видя, что они подвергаются атаке. Юниты из разбитых формаций или формаций, выполняющих Действие (action) «March» не могут вести огонь поддержки.

Юниты, ведущие огонь поддержки, используют свой параметр «Стрельба в ближнем бою» (Firefight) для бросков на попадание. Броски и распределение попаданий, а также спас-броски работают также как при стандартных стрелковых атаках. После того как потери убраны, вы должны провести «Подсчет результатов».

### **1.12.7 Подсчет результатов (Work Out Result)**

После того как игроки убрали свои потери, должен быть определен результат боя.

Если одна из сторон уничтожает другую, то она побеждает. Если этого не произошло, каждый игрок кидает 2д6, выбирает наибольший результат и добавляет к нему модификаторы, указанные в таблице ниже. Игрок, получивший в итоге наибольшие суммарный результат выигрывает.

Кроме того, проигравшая формация получает попадания, равные **разнице** между результатами бросков игроков. От этих попаданий нет спас-бросков, это отображает отступающие в панике или убитые при преследовании войска. Эти потери убираются согласно правилам Ближнего Боя. Понести



потери от этих попаданий могут только юниты, непосредственно вовлеченные в ближний бой.

В случае ничьей производится второй ближний бой с выжившими юнитами, начиная с шага №4. Юниты с обеих сторон могут делать свои контратаки, за исключением того, что в этот раз атакующий делает контратаку первым. Когда второй раунд отыгран, потери из первого раунда **также переносятся** для подсчета результатов боя.

Модификаторы ближнего боя	
За каждого уничтоженного вами в ближнем бою противника	+1
У вас больше юнитов, чем во вражеской формации	+1*
У вас как минимум вдвое больше юнитов, чем во вражеской формации.	+1*
У вашей формации нет «Бластов»	+1**
В формации оппонента больше «Бластов»	+1**
*Учитывает общее количество юнитов, оставшихся в атакующей формации и общее количество юнитов, оставшееся в защищающейся формации. Не включайте сюда юниты из других формаций, которые осуществляли огонь поддержки.	
**Считайте разбитые вражеские формации как имеющую больше «Бластов».	

### 1.12.8 Проигравший отступает (Loser Withdraws)

После получения результата боя, проигравший разбит и должен отступить, формации победителя получают «Бласты» за каждую полученную потерю.

Если проигравшая формация уже была разбита, то она уничтожается, и все юниты убираются из игры как потери. Если проигравшая формация не была разбита, то она становится разбитой и должна отступить.

Когда дополнительные потери убраны, проигравшие выжившие юниты немедленно отступают, в соответствии с правилами для разбитых формаций.

Формации, которые находились на позициях для огневой поддержки (в 15 см от вражеского юнита в ближнем бою) получают по одному «Бласту», даже если не осуществляли поддержку. Этот «Бласт» олицетворяет подавление морали при виде проигрыша товарищей в ближнем бою.

### 1.12.9 Победитель консолидируется (Winner Consolidates)

После отступления проигравшего, победившая формация получает «Бласт» маркер за каждую потерю, уничтоженную противником. Формация может

победить в ближнем бою, а по его результату стать разбитой. В таком случае, формация становится разбитой, но не должна отступать от противника, находящегося в пределах 15 см от нее. Если победитель уже был разбит, то он не получает дополнительные «Бласты».

Каждый юнит победителя может затем подвигаться на 5 см. Этот бесплатный бонус показывает, как победитель захватывает территорию выбитого противника. Во время консолидации нельзя входить в зону контроля оппонента.

#### **1.12.10 Смешавшиеся формации (Intermingled Formations)**

Атакующий может атаковать две смешавшиеся вражеские формации. Когда игрок заявляет цель для ближнего боя своей формации, он может также заявить целью формацию противника, смешанную с формацией-целью. Формации считаются смешавшимися, если их юниты находятся в пределах 10 см друг от друга, и атакующая формация может подойти к ним на дистанцию 15 см и имеет линию огня или имеет базовый контакт с юнитами каждой формации, то их можно назвать смешавшимися. Если в пределах 10 см от формации-цели есть две или больше формаций, то атакующий может выбрать включить ли одну или больше из них, как смешавшуюся с формацией-целью, или не включать никакую.

Для ближнего боя, смешавшиеся формации считаются одной формацией после того, как атакующий провел Наступление (Charge Move). Все смешавшиеся формации могут произвести Контратаку (Counter Charges) и попадания могут распределяться на все вовлеченные формации. После того, как потери отыграны, для определения результатов ближнего боя используется бросок 2Д6. При расчете результатов ближнего боя, сложить «Бласты» всех смешавшихся формаций. Если защищающийся проиграл, то каждая формация разбита и должна отступить. Если защищающийся победил, то каждая формация получает Бласты в количестве своих потерь, полученных в ближнем бою (если в одной формации две потери, а во второй одна, то первая получает два «Бласта», а вторая один «Бласт»).

#### **1.13 Перегруппировка и разбитые формации (Regrouping and Broken Formations)**

Формации, выполняющие действия «Marshal» или «Hold», могут перегруппироваться, чтобы снять «Бласты» и избежать участи быть разбитой. Формация разбита, если количество «Бластов» равно или превышает количество юнитов в составе формации. Формации, проигравшие ближний бой, **автоматически** разбиваются.

##### **1.13.1 Перегруппировка**

Формации, исполняющие Действия «Marshal» или «Hold» могут перегруппироваться, чтобы убрать «Бласты» и избежать участи быть разбитыми. Бросьте 2Д6, выберите наибольший результат и снимите соответствующее количество «Бластов» с формации.

### 1.13.2 Проверка на разбитость

Формация разбита, если количество «Бластов» равно или превышает количество юнитов в составе формации. Игроки должны проверять формацию после каждого получения «Бластов».

Формации, проигравшие ближний бой, **автоматически** разбиваются. Игроки должны полностью закончить ближний бой или стрельбу перед тем как проверять формацию на разбитость. Если формация становится разбитой, снимите с нее «Бласты» и пометьте ее как разбитую.

### 1.13.3 Отступление (Withdrawal)

Если не обговорено обратного, то формация может отступить непосредственно после Действия, которое вызвало ее «разбитие». Если формация оказалась разбита в следствие предпринимаемого ее Действия, то она отступает и теряет свое Действие.

Разбитая формация может отступить, непосредственно сразу, после того как стала разбитой. Отступающая формация делает два движения. Отступление может производиться в любом направлении, но, если второе движение юнита заканчивается в пределах 15 см от противника, то он уничтожается. При отступлении можно игнорировать вражеские зоны контроля, но нельзя проходить напрямую через вражеские юниты. В остальном, отступление подчиняется обычным правилам на движение. Вражеские формации могут стрелять по отступающим формациям при действии «Overwatch». Юниты со скоростью 0 см не могут двигаться, поэтому они автоматически уничтожаются, если находятся в 15 см от противника в момент получения статуса «Разбитая».

### 1.13.4 Блест Маркеры и разбитые формации

Разбитые формации считаются имеющими столько «Бластов», сколько в их составе юнитов. Разбитые формации не получают дополнительные «Бласты», после того как стали разбитыми и до восстановления строя (Rally). Вместо этого, каждый «Блест», который формация получила бы в нормальном состоянии, вызывает попадание, от которого невозможны спас-броски. Эти попадания работают как обычная стрелковая атака.

Помните, что выигравшая ближний бой разбитая формация не получает дополнительных «Бластов» за потери и не несет за это потери.

## 1.14 Конечная фаза (End Phase)

Конечная фаза начинается, когда оба игрока сделали действия (action) со всеми своими неразбитыми формациями. Оба игрока **обязаны** попытаться восстановить строй (Rally) своих разбитых формаций. Когда все формации попытались восстановить строй, игроки должны проверить Условия Победы, чтобы понять, не победила ли чья-нибудь сторона.

### 1.14.1 Восстановление строя формации (Rallying Formations)

В конечной фазе пришло время восстанавливать строй формаций, имеющих «Бласты» или разбитые. Восстанавливаются формации по одной, начиная с игрока с максимальным стратегическим рейтингом. Для восстановления формации, вы должны пройти тест на инициативу формации, на кубике. Учитывайте модификаторы «-2» если формация разбита и «-1» если в 30 см от юнита в вашей формации есть противник.

Если тест провален, то разбитые формации должны отступить, неразбитые формации же просто не снимают с себя «Бластов».

Если тест пройден, снимите с формации половину «Бластов». У формации с одним «Бластом» снимите один «Бласт». Разбитая формация, прошедшая тест, больше не считается разбитой. Считается, что она имеет Бласты по количеству юнитов в формации, половина которых снимается прохождением теста на восстановление строя.

### 1.14.2 Проверьте условия Победы.

Проверяется в соответствии с выбранным сценарием.

## 2 Специальные юниты и вооружение

Некоторые юниты имеют спецспособности.

### 2.1 Специальные юниты

#### 2.1.1 Персонажи

Эти юниты представляют скорее выдающихся личностей, чем отряды простых солдат. Они не представляются отдельной моделью и берутся как улучшение для формации. Персонаж — это юнит, имеющий оружие и способности, представленные в соответствующей **дата-карте** (datasheet), дополняющий имеющийся у юнита по умолчанию. Персонажи могут быть приданы любому виду юнитов, включая технику и машины войны (war engines). Юнит и персонаж обязаны действовать совместно в течение всего боя. Персонаж может использоваться тем же транспортом, каким может пользоваться его юнит и **не требует** дополнительного места. Персонаж должен быть представлен отдельной моделью или флажком в юните, к

которому присоединен. Персонажи могут быть взяты как улучшение только к формации, которая их приобрела.

### 2.1.2 Командиры (Commanders)

Командир осуществляет командование и координацию в время боя.

#### *Совместная атака (Combined Assault)*

Командир может отдать приказ двум формациям присоединиться к товарищам, когда они начинают ближний бой. Игрок должен заявить, что использует это свойство Командира до теста на Действие (action). Как минимум, обе формации должны иметь юниты в 10 см от формации Командира. Для всех формаций, выполняющих данное Действие (action), требует один тест на Инициативу. Если в любой формации есть «Бласты», то тест на Инициативу получает штраф «-1».

Если тест провален, то формация Командира должна получить «Бласт» и выполнить Действие (action) «Hold». Остальные формации этим не затрагиваются и могут в этом ходу далее выполнять другие действия.

Если тест выполнен, то все три формации выполняют Действие (action) «Engage». Считайте, что для ближнего боя все эти три формации являются одной. Если атакующий потерял все три формации, то атака отбита. Если атакующий выиграл ближний бой, то каждая формация получает «Бласты» в соответствии с потерями, деля их поровну среди участвующих формаций.

### 2.1.3 Бесстрашные (Fearless)

Бесстрашные юниты могут использовать спас-броски в случае проигрыша ближнего боя и при получении «Бластов» в разбитой формации. В случае разбития формации или в других случаях, когда требуется отступить, бесстрашные юниты могут не отступать, или же при отступлении могут останавливаться дальше 5 см от противника (а не дальше 15 см, как обычно).

Бесстрашные юниты, оставшиеся неподвижными, не уничтожаются автоматически при нахождении в пределах 15 см и может оставаться в вражеской зоне контроля, пока не начнут производить Действие (action). Однако, не бесстрашные юниты в формации **все еще подчиняются** общим правилам в плане получения попаданий за «Бласты», проигрыша ближнего боя и тд, просто у Бесстрашных юнитов **сохраняются** спас-броски.

Бесстрашные юниты считаются частью формации, поэтому, несмотря на то, что этим юнитам не нужно отступать, иногда им придется отходить, поскольку им также надо оставаться в когеренции с остальной формацией. Также, бесстрашные юниты могут заканчивать ближний бой в зоне контроля противника или в базовом контакте с противником.

#### **2.1.4 Лазутчики (Infiltrators)**

Эти юниты могут удвоить свою скорость при маневре сближения при выполнении действия «Engage» (и только когда они начинают ближний бой) и они могут игнорировать зону контроля формации, в которую они атакуют. Эти два правила дает лазутчикам возможность при необходимости атаковать задние ряды противника, обойдя передние. Формационная когеренция все также работает для лазутчиков.

#### **2.1.5 Воодушевленный (Inspiring)**

Каждый юнит с правилом Воодушевленные, участвующий в ближнем бою, добавляет +1 к броску куба на результат ближнего боя.

#### **2.1.6 Непробиваемый спас-бросок (Invulnerable Save)**

Юниты с непробиваемым спас-броском имеют второй спас-бросок (X+), которые они могут использовать, если провалили первый спас-бросок. Этот второй спас-бросок можно использовать и в том случае, если какой-либо другой спас-бросок нельзя использовать, например, при попадании из Макро-оружия. К этому спас-броску не применимы никакие модификаторы.

#### **2.1.7 Прыжковые ранцы (Jump Packs)**

Юниты, экипированные прыжковыми ранцами, могут игнорировать непроходимый и опасный террейн при движении. Они не могут заканчивать движение на непроходимом террейне, а если приземляются на опасный террейн, то должны пройти тест на опасный террейн. Также они могут перемещаться над союзными юнитами, но не могут на них приземляться. На них влияют вражеские зоны контроля и им нельзя перелетать через вражеские формации.

#### **2.1.8 Лидер (Leader)**

Формация может снять дополнительный «Бласт» за каждого Лидера в ее составе при успешной перегруппировке или восстановлении строя

#### **2.1.9 Легкая техника (Light Vehicles)**

Легкая техника отличается от бронетехники тем, что на нее может воздействовать как АТ оружие, так и АР. Их спас-броски работают, как и у других юнитов, могут быть проигнорированы MW и т.д.

#### **2.1.10 Наездники (Mounted)**

Этим спецправилом отображается пехота, пересевшая на мотоциклы или лошадей. Такие юниты при перемещении по террейну считаются техникой, а для всего остального – пехотой.

### 2.1.11 Усиленное бронирование (Reinforced Armour)

Юниты с усиленным бронированием могут перебросить проваленный спас-бросок за броню (Armour) и все также имеют спас-бросок при попадании из MW.

### 2.1.12 Разведчики (Scout)

Юниты Разведчики могут оставаться в формационной когеренции в пределах 20 см друг от друга. Кроме того, разведчики имеют зону контроля в 10 см, а не в 5 см, как обычно. Эти свободы не распространяются на другие юниты в той же формации или транспорты, перевозящие разведчиков.

### 2.1.13 Скиммеры (Skimmers)

Скиммеры могут игнорировать непроходимый и опасный террейн при движении. Они не могут заканчивать движение на непроходимом террейне, а если приземляются на опасный террейн, то должны пройти тест на опасный террейн. Также они могут перемещаться над союзными юнитами, но не могут на них приземляться. На них влияют вражеские зоны контроля и им нельзя перелетать через вражеские формации. Скиммеры **не следуют авиационным правилам**.

Скиммеры могут **подскакивать** (popping up) в начале любого действия, которое они выполняют, включая «Overwatch» (Надзор). Скиммер не может подскочить при выполнении действий «Sustained Fire» (Прицельный огонь) или «Marshal» (Стройся). Подскок **считается движением** для срабатывания «Overwatch» (Надзора).

Подскочивший скиммер опускается назад в конце действия. Скиммеры на «Overwatch» не опускаются до тех пор, пока не завершат свою атаку на «Overwatch». Скиммеры – транспорты не могут загружать или выгружать пехоту, пока они подскочили, а если они были уничтожены с загруженными пассажирами в момент подлета, то пассажиры **автоматически уничтожаются**.

Подскочившие скиммеры при стрельбе могут игнорировать ближайший к ним террейн, если он ближе к ним, чем к цели. Для проверки этого просто померьте дистанцию между скиммером и террейном и террейном и целью. Если скиммеры ближе, то игнорируйте террейн для Линии Видимости, в противном случае используйте обычные правила для Линии Огня. Если дистанция одинакова, то обе стороны считаются находящимися в укрытии и модификаторы применимы к обоим сторонам.

Скиммер может всегда использовать в ближнем бою свой параметр «Firefight» (Стрельба в ближнем бою), отображая этим тот факт, что они могут банально подняться выше пехотинцев противника.

#### **2.1.14 Снайпер (Sniper)**

При определении попаданий снайперского оружия, бросьте кубики на попадание отдельно, в момент третьего шага стрелковой процедуры или четвертого шага процедуры ближнего боя. Снайперские атаки могут быть распределены против целей по выбору атакующего, до тех пор, пока цель действительна, находится в дистанции стрельбы и на Линии Огня.

#### **2.1.15 Верховный главнокомандующий (Supreme Commander)**

ВГ считается одновременно *Командиром* и *Лидером*. Кроме того, юнит ВГ в армии позволяет перебросить один любой проваленный тест на Инициативу один раз за ход.

#### **2.1.16 Толстая задняя броня (Thick Rear Armour)**

Техника с таким правилом игнорирует модификатор -1 при попадании под перекрестный огонь. Однако, подобные юниты все равно получают дополнительный «Бласт» за первую потерю.

#### **2.1.17 Телепорт (Teleport)**

Формация, в которой все юниты имеют данное правило, может быть не выставлена на стол в начале игры и прибыть в начале любого хода. Просто расположите их где угодно на столе в начале любого хода, но до того, как были проведены стратегические броски. Юниты должны разместиться в 5 см от другого юнита из своей формации если они также находятся в игре. То есть, первый юнит телепортируется в любое место на столе, остальные же юниты из формации должны размещаться в 5 см от другого юнита из своей формации. Все юниты должны разместиться вне зоны контроля формаций оппонента. Если они размещаются в опасном террейне, то они должны пройти тесты на опасный террейн.

При телепортации бросьте Д6 за каждый высаживающийся юнит, если выпала 1, то высаживающаяся формация получает один «Бласт».

#### **2.1.18 Шагоход (Walker)**

Шагоходы могут перебрасывать неудачные тесты на опасный террейн.

#### **2.1.19 Медленно, но верно (Slow and Steady)**

Космический корабль с этим правилом не может использоваться на первом ходу игры, не считая спецправил сценария.



### **2.1.20 Судно поддержки (Support Craft)**

Судно идентифицируется как скиммер, постоянно находящийся в режиме «подскока». Судно поддержки стреляет само и по нему ведется огонь как обычно (не требуется способность вести зенитный огонь). В ближнем бою судно использует параметр «Firefight», аналогично скиммерам.

### **2.1.21 Самостоятельная высадка на планету (Self Planetfall)**

Самостоятельная высадка проводится так же, как и обычная высадка. Требуется выбрать место высадки и ход, на котором будет проводиться высадка, как и в обычной. Различие заключается в том, что для самостоятельной высадки не требуется наличие космического корабля для высадки. В назначенный ход, самостоятельно высаживающаяся формация активируется согласно обычным правилам. Выберите Действие (action) для формации и пройдите тест на активацию. Если юнит не прошел тест на активацию, то прибытие откладывается на следующий ход. Если активация прошла успешно, то разместите формацию в выбранной зоне высадки и определите ее смещение согласно обычным правилам (4.4), учитывая, что юниты выгружаются на дистанцию до 5 см. С этого момента все Действия проходят как обычно. Говоря проще, формация получает бесплатное движение после размещения в зоне высадки в начале Действия, а затем уже активируется по обычным правилам. Действие (action) выбирается до броска на активацию и до размещения юнита в зоне высадки.

### **2.1.22 Пушечное мясо (Expendable)**

Формация не получает «Бласты», если уничтожается юнит с этим спецправилом, также это относится к дополнительным «Бластам» при **перекрестном** огне и при уничтожении юнита при выходе из формационной когеренции. Если в такой юнит попали из оружия с правилом «Разрывающий» (Disrupt), то «Бласт» все равно не добавляется. Убитые в ближнем бою подобные юниты не идут в зачет при подсчете результатов. Если формация полностью состоит из юнитов с этим правилом, то никакие из этих правил не действуют.

### **2.1.23 Туннельщик (Tunneler)**

Формации, в которых все юниты имеют данное правило, или которые являются пассажирами в транспорте с данным правилом, могут быть убраны со стола, чтобы вернуться на него на начало второго хода или после. Поставьте юниты на краю стола игрока перед началом битвы, так же как делается с космическими кораблями. Юниты, погруженные в транспорты-туннельщики разместите также на краю стола.

Секретно укажите на листе бумаге, место на столе, где туннельщики выйдут на поверхность точно также, как это делается для зоны высадки. Также следует секретно записать на каком ходу они прибудут на стол. Если они прибывают на свою половину стола, то они могут сделать это, начиная со второго хода. Если они выходят на половине противника, то они могут выйти, начиная с третьего хода.

Поставьте на стол туннельщиков на начало заявленного хода, но до высадки юнитов с телепортом, в указанной вами локации. Пассажиры могут высадить непосредственно после выхода на поверхность. Выход на поверхность не считается движением для открытия огня на упреждение (Overwatch), в отличие от выгрузки пассажиров.

Если туннельщики выходят на поверхность на непроходимом террейне, под дружеским юнитом или во вражеской зоне контроля, то оппонент должен перенаправить его в ближайшее место, где он может высадиться.

Формации из нескольких туннельщиков необходимо только одно место для выхода на поверхность. Разместите юнит в этой локации, в пределах 5 см от высадившегося подобным образом юнита, до тех пор, пока все юниты не выйдут в пределах 15 см от точки выхода на поверхность и на заявленной стороне стола.

Туннельщики и их пассажиры могут совершать Действия на ходу, на котором они прибыли.

## **2.2 Спецвооружение**

### **2.2.1 Зенитное оружие (Anti-Aircraft Weapon)**

Зенитное оружие имеет индекс АА, по аналогии с АТ и АР. Правила в 4.0.

### **2.2.2 Разрывающее (Disrupt)**

Оружие с этим правилом вносит вражеским формациям «Бласты» за каждое **попадание**, а не за каждое убийство юнита противника. Спас-броски при попаданиях подобным оружием кидаются как обычно. Однако, уничтоженные таким образом юниты не генерируют дополнительные «Бласты».

### **2.2.3 Дополнительные атаки (Extra Attacks)**

Юниты, вооруженные оружием с данным правилом, получают некоторое количество дополнительных ударов/выстрелов. Например, если у оружия написано ЕА (+2), то юнит может сделать два дополнительных удара. Если у оружия есть некое спецправило и дополнительные атаки, то спецправило оружия действует только на дополнительные атаки.

#### **2.2.4 Первый удар (First Strike)**

Оружие с этим правилом бьет первым в рукопашной схватке. Атаки и урон с этого оружия отыгрывается до того, как вражеские юниты проводят свои атаки. То есть некоторые вражеские юниты могут быть уничтожены до того, как сами смогут провести атаки. Если такое оружие есть с обеих сторон, то они атакуют одновременно и результаты учитываются до того, как обе стороны проведут обычные атаки.

#### **2.2.5 Игнор укрытия (Ignore Cover)**

Оружие с этим правилом игнорирует штраф « -1 » за попадание по противнику в укрытии и не дает ему использовать свои пехотные спас-броски за укрытие.

#### **2.2.6 Макрооружие (Macro Weapon)**

Только юниты с *Усиленным Бронированием* или *Непробиваемыми спас-бросками* могут кидать спас-броски против MW.

При проведении стрелковых атак из MW, игнорируются спас-броски за укрытие, но сохраняется штраф в 1 на попадание. Пассажиры, находившиеся внутри транспорта, уничтоженного MW, могут бросать спас-броски также, как если бы получили попадание из MW.

Если в формацию стреляют и из обычного и из MW, то сначала отыгрываются попадания из обычного оружия, а потом из MW. Попадания из MW распределяются только в цели, валидные для стрелявших MW (дистанция, Линия Огня и тд).

#### **2.2.7 Одноразовое (Single Shot)**

Одноразовое оружие может выстрелить один раз за игру.

#### **2.2.8 Медленная перезарядка (Slow Firing)**

Оружие с этим спецправилом должно подождать один ход после того как произвело выстрел. Если выстрел сделали на первом ходу, то стрелять снова можно будет только на третьем.

#### **2.2.9 Убийца Титанов (Titan Killer)**

Против попадания из подобного оружия возможны только Непробиваемые спас-броски, и все еще работает модификатор «-1» при стрельбе по укрывшемуся оппоненту.

Если Убийца Титанов попал по Машине Войны, то он наносит урон, равный своему параметру урона. Каждое очко урона ТК снижает степень

уроноустойчивости (damage capacity, DC) Машины Войны на одно очко. Поскольку каждое повреждение может быть критическим, то каждое попадание должно кидаться строго отдельно, чтобы отследить возможность критического повреждения.

Если попадание ТК вызывает несколько очков урона ТК(Д6), сделайте бросок на количество урона немедленно после успешного попадания. Машина Войны считается получившей столько **попаданий**, сколько было выброшено на кубике. Это работает только для генерации попаданий и их распределения. Урон распределяется по нормальным правилам для стрельбы, после того как все попадания были распределены.

### **2.2.9 Навесной огонь (Indirect Fire)**

Юниты с таким оружием могут стрелять, не имея Линии Огня до цели. Навесная стрельба возможна только при Действии «Sustained Fire». Юниты, в формации, провалившей тест, все еще могут стрелять, согласно Действию «Hold», но только не навесным огнем. Оружие, ведя навесную стрельбу, удваивают свою дистанцию стрельбы, но получают мертвую зону перед собой в 30 см.

## **3.0 Машины Войны**

Машины войны — это, например, Ороczy Гарганты, титаны Адептус Механикус, Бэйнблейды Солар Ауксилиии, и Тандерхоки Легионес Астартес.

### **3.1.1 Движение Машин Войны**

Машины Войны подчиняются общим правилам на движение. Если Машина Войны проваливает тест на опасный террейн, то получает одно очко урона.

Машины Войны, как правило, работают в одиночку. В таком случае это формация, состоящая из одного юнита, все правила на формацию действуют аналогично. Малые Машины Войны, такие как Бэйнблейды, работают в больших формациях. Дистанция формационной когерентности для Машин Войны считается как их DC x 5см. То есть у тех же Бэйнблэйдов с DC3, дистанция когеренции равна 15 см.

### **3.1.2 Зоны контроля Машин Войны**

Машина Войны имеет зону контроля, как и любой другой юнит. В рукопашной схватке она теряет зону контроля, если находится в базовом контакте с ней находится количество юнитов больше или равное текущему DC Машины Войны.

### **3.1.3 Машины Войны-Транспорты (Transport War Engines)**

Машина Войны может загружать другую формацию, пока она может полностью в ней разместиться и пока формация может загрузиться за одно движение. Кроме того, она может загрузить юниты из своей формации по обычным правилам (1.7.5).

Для загрузки формация должна вступить в базовый контакт с Машиной Войны. Она может выполнять Действия до погрузки формации, но не после загрузки. Пассажиры не могут стрелять или производить любые другие Действия кроме восстановления строя в Конечной фазе (1.1.4.1).

После погрузки, Машина Войны может передвигаться как часть своего Действия в последующих ходах. Она может выгрузить пассажиров в 5 см от себя в конце своего Движения, также, как и обычный транспорт.

Выгрузившиеся формации не могут совершать Действий после выгрузки, но может стрелять и сражаться в ближнем бою, если это может сделать Машина Войны. В такой ситуации они считаются единой формацией. Машина Войны и пассажиры считаются отдельными формациями, после того как Машина Войны полностью выполнила свое Действие.

## **3.2 Стрельба Машин Войны**

### **3.2.1 Распределение попаданий по Машинам Войны**

В отличие от обычной стрельбы, защищающийся может распределить количество попаданий равное начальному количеству Машины Войны, перед тем как распределять попадания в другие юниты в формации.

Если в формацию входят и юниты Машин Войны и юниты других типов, то атакующий должен заявить, какие атаки будут направлены на Машины Войны, а какие на остальные юниты. То есть, попадания, распределенные по другим юнитам, не могут распределяться на Машины Войны и наоборот.

Есть некоторые особенности при стрельбе шаблонным оружием по Машинам Войны. Обычно данное оружие атакует один раз каждый юнит под шаблоном. Однако, если Машина Войны попала под шаблон, причем непосредственно под его центр, то количество атак становится равно половине DC Машины Войны с округлением вверх. То есть, например, Бэйнблейд, с DC3, будет атакован дважды. Если Машина Войны просто накрыта шаблоном, то она получает одну атаку.

### **3.2.2 Уроноустойчивость (Damage Capacity, DC)**

Принципиальная разница между Машиной Войны и другой техникой, состоит в том, что у Машин Войны есть DC (говоря по-простому, у техники один HP, а у Машин Войны много HP). DC отображает количество успешных попаданий, которое может выдержать Машина Войны. Например, у титана

Варлорда DC равно 8-ми, то есть чтобы его уничтожить нужно успешно поразить его 8 раз. DC эквивалентен количеству юнитов, входящих в состав формации Машины Войны (то есть для подсчета «Бластов» для разрушения строя и тд). Также DC отображает количество атак в ближнем бою, точку «перелома» формации и эффективность Машин Войны.

В DC для больших Машин войны (обычно 4 и больше), может быть выделено три состояния. Первое – стартовое количество DC, второе - количество DC, когда Машина Войны считается «поврежденной», и третье значение, когда Машина Войны находится в критическом состоянии. «Поврежденная» Машина Войны получает штраф в -5 см на движение и в -1 на стрельбу из дистанционного оружия. Машина Войны в критическом состоянии сохраняет оба эффекта, описанных выше, и получает штрафы к своим параметрам FF (Стрельба в ближнем бою) и CC (Рукопашная). Подобные состояния отображаются как DCX/Y/Z. Далеко не все, особенно малые Машины Войны, будут иметь все три состояния. Если у Машины Войны есть только одно значения DC, то она будет работать с нормальной эффективностью до полного уничтожения.

Например, титан Варлорд, движение 15 см, CC 2+, FF3+, вооружённый Гатлинг Бластером (60 см 4хAP4+/AT4+), имеет DC 8/4/2. При DC 4 Варлорд становится «поврежденным», его движение становится 10 см, Гатлинг Бластер имеет профиль (60 см 4хAP5+/AT5+). При DC 2 его движение становится 10 см, Гатлинг Бластер имеет профиль (60 см 4хAP5+/AT5+), CC 3+, FF4+.

### 3.2.3 Критические попадания (Critical Hits)

Всегда есть шанс удачно поразить крупную мишень. Для отображения шанса критического попадания по Машине Войны используется следующая система. За каждое **успешное** попадание бросается Д6. При броске 1-5 просто вычеркните из DC 1 очко урона, как обычно, при броске 6 вычеркните DC и получите критическое попадание. Эффекты критических попаданий разнятся от машины к машине и указаны в дата-карте.

### 3.2.4 Бласты (Blast Markers)

При каждой потере DC Машиной Войны, формация, в которую он входит получает «Бласт», по обычным правилам. Если Машина Войны из-за критического попадания погибает сразу, то формация получает количество «Бластов», равное DC Машины Войны, которое бы осталось, если бы Машина Войны не была бы уничтожена. Например, неповрежденный Бэйнблейд, уничтоженный одним критическим попаданием, вносит в формацию три «Бласта».

Чтобы подавить и разбить Машину Войны, требуется количество «Бластов», равное начальному DC. Для того чтобы определить количество Бластов, требующееся для разбития формации, просто сложите все DC не уничтоженных Машин Войны в формации. Если в формации есть не только Машины Войны, то добавьте к требуемому количеству «Бластов», количество обычных юнитов.

Разбитая Машина Войны имеет количество «Бластов», равное начальному DC. Если в момент отступления в 15 см от Машины Войны есть вражеские юниты, то за каждый такой юнит машина Войны получает один урон, без спас-бросков. Дополнительные попадания, вызванные проигрышем рукопашной схватки или получением Бластов, вызывают соответственно одно очко урона в DC. За такие попадания также бросают критические попадания.

### **3.2.5 Оружие Убийца Титанов (Titan Killer Weapons)**

Если Убийца Титанов попал по Машине Войны, то он наносит урон, равный своему параметру урона. Каждое очко урона ТК снижает степень уроноустойчивости (damage capacity, DC) Машины Войны на одно очко. Поскольку каждое повреждение может быть критическим, то каждое попадание должно кидаться строго отдельно, чтобы отследить возможность критического повреждения.

Если попадание ТК вызывает несколько очков урона ТК(Д6), сделайте бросок на количество урона немедленно после успешного попадания. Машина Войны считается получившей столько **попаданий**, сколько было выброшено на кубике. Это работает только для генерации попаданий и их распределения. Урон распределяется по нормальным правилам для стрельбы, после того как все попадания были распределены.

## **3.3 Ближний бой Машин Войны**

Машины Войны могут быть весьма разрушительными в рукопашной схватке.

### **3.3.1 Наступление (Charge Moves)**

При наступлении Машина Войны может отодвинуть любые юниты не-техники в формации – цели с дороги и продолжить свое наступление. Продвиньте Машину Войны на желаемое расстояние, и разместите отодвинутые юниты как можно ближе к их стартовой позиции, все еще находясь в базовом контакте с Машинной Войны, столь вероломно протаранившей их. Максимальное количество юнитов, которое может отодвинуть Машина Войны равна удвоенному количеству стартового DC. Машина Войны не может снести другие Машины Войны.

Правило, говорящее о том, что в базовый контакт с вражеским юнитом может вступить только два юнита, не относится к Машинам Войны. Вместо этого, Машина Войны может быть атакована двумя юнитами за каждое ее стартовое очко DC. То есть, с 3 DC, Машина Войны может быть атакована 6 вражескими юнитами.

### **3.3.2 Ближний бой и стрельба в нем (Close Combat and Firefight Attacks)**

Количество подобных атак равно параметру стартового DC Машины Войны. Вы можете разделить эти атаки на рукопашные атаки и стрельбу в упор, но помните, что рукопашные атаки можно направить только на юниты в базовом контакте, а Стрельба в ближнем бою ведется в 15 см по юнитам не в базовом контакте.

### **3.3.3 Результирующие броски (Result Rolls)**

При расчете результатов, считайте каждое внесенное в Машину Войны очко повреждения как потерю. Каждая выжившая Машина Войны считается при расчете по стартовому DC. Если машина Войны проиграла ближний бой, то любые попадания из-за разницы в результатах бросков результата рукопашного боя, вызывает соответствующие повреждения.

## **4.0 Аэрокосмические операции**

### **4.1 Типы юнитов**

Авиация: Техника, оперирующая в атмосфере планеты. Имеет три класса:

- Истребители
- Бомбардировщики.
- Истребители-Бомбардировщики.

Космические корабли: Техника, оперирующая в космическом пространстве, на низкой орбите.

#### **4.1.1 Аэрокосмические формации**

Авиация действует не как все остальные юниты в Эпике. Они могут прибывать на стол и уйти со стола за один ход. Это означает, что только специализированные наземные юниты могут вести по ним огонь.

Авиационные юниты также организуются в формации. Следует помнить, что они не могут быть атакованы в рукопашную, поддерживать наступления или использоваться другой формацией для перекрестного огня. Однако, при приземлении, они могут быть атакованы в рукопашную, использованы для перекрестного огня и на них действуют «Бласты» по стандартным правилам.

### **4.2 Авиация**



Авиация не устанавливается на столе на начало игры. Они держатся вне стола, но при выполнении своего Действия могут быть выставлены на стол. Транспортная авиация может быть выставлена вместе со своими пассажирами.

### **Действия (Actions)**

Авиация, провалившая тест на Действие (action), предпринимает Действие (action) «Stand Down» (Остаться на месте) вместо «Hold» у обычных формаций. Для авиации доступны следующие Действия:

### **Перехват (Intercept)**

Только для Истребителей и Истребителей-Бомбардировщиков. При его выполнении установи формацию в соприкосновении со своим краем стола. После этого совершите маневр сближения (approach move) и атакуйте вражеские авиационные юниты. В конечной фазе, формация должна совершить маневр ухода (disengagement move) и уйти со стола.

### **Атака наземных целей (Ground Attack)**

Формация совершает маневр сближения и может атаковать вражеские наземные войска. В конечной фазе, формация должна совершить маневр ухода (disengagement move) и уйти со стола.

### **Патрулирование (Combat Air Patrol, CAP)**

Только для Истребителей и Истребителей-Бомбардировщиков. При его выполнении установи формацию в соприкосновении со своим краем стола, показывая, где они войдут в игру.

Формация при патрулировании может выполнить Действие (action) «Intercept» в ответ на атаку противником союзных наземных целей. Для этого не требуется проходить тест на Инициативу. Действие (action) совершает в тот момент, когда противник совершил свой маневр сближения, но еще не открыл огня и до стрельбы систем ПВО. Формации в патруле остаются в нем, пока не совершат Действие (action) «Intercept». Если они ничего не делали весь ход, то они могут выйти из боя и вернуться на базу, или остаться в патруле до следующего хода.

Осуществлять перехват одной авиаформации противника может только одна авиаформация. Патрулирование заключается в том, что вы можете сбить противника до того, как он проведет атаку по наземным целям. После того как перехват произведен производится атака наземных целей.

### **Остаться на месте (Stand Down)**

Формация ничего не делает в этом ходу. Это Действие (action) совершают формации, провалившие тест на Действие (action).

#### **4.2.1 Маневры сближения (Approach Moves)**

Авиация, выполняющая Действия «Intercept», «Ground Attack» предварительно выставляют свои формации на край стола. После этого они совершают свои маневры сближения.

Авиация может перемещаться на неограниченную дистанцию. Авиация игнорирует террейн, зоны контроля юнитов и сами юниты. Это работает и в обратную сторону – юниты игнорируют авиацию при перемещении.

Авиация должна двигаться строго по прямой в направлении своего носа, со следующими правилами на повороты:

**Истребители.** Истребители могут сделать один поворот до 90° после того как продвинулись на 30 см. После поворота истребитель должен снова пролететь 30 см и только затем может повернуть снова.

**Бомбардировщики.** Бомбардировщики могут сделать один поворот до 45° после того как продвинулись на 30 см. После поворота бомбардировщик должен снова пролететь 30 см и только затем может повернуть снова.

**Истребители-Бомбардировщики.** Истребители – Бомбардировщики действуют как бомбардировщики, когда выполняют Действие (action) «Ground Attack» (поскольку они замедлены грузом бомб и ракет), и действуют как истребители во всех других случаях.

#### **4.2.2 Авиационные атаки (Aircraft Attack)**

После выполнения маневра сближения, авиация может пострелять. При стрельбе игнорируется террейн, и не работает правило перекрестного огня. В остальном, стрельба ведется по обычным правилам. После окончания стрельбы, Действие (action) заканчивается. Авиация остается на столе до Конечной фазы (End Phase), в которой они должны совершить маневр ухода и уйти со стола.

#### **4.2.3 Зенитные атаки (Anti-aircraft Attacks)**

Самолет может стрелять по самолету в рамках зенитной стрельбы (4.2.4) или в рамках Действия (Intercept).

Наземные юниты могут вести огонь только в рамках Зенитной стрельбы (FLAK Attack) и не могут стрелять по авиации в рамках своих Действий.

Производится бросок согласно значению АА. Если есть попадание, авиация бросает спас-бросок. Перекрестный огонь не работает по авиации. Авиация,

выполняющая стрелковую атаку в Действии «Intercept» могут к броскам на попадание «+1», для своих АА орудий во время стрельбы по формации-цели.

При необходимости получения спас-броска, Истребители и Истребители-Бомбардировщики могут совершать маневр уклонения (Jink), причем одновременно всей формацией. Если совершается маневр уклонения, то авиация получает спас-бросок 4+ вместо своего обычного спас-броска, но не может атаковать в этом ходу.

#### **4.2.4 Зенитная стрельба (Flak Attacks)**

Проведение зенитной стрельбы не снимает с формации «Overwatch». Формации, которые выполняют Действие (action) «March» или разбиты, не могут вести зенитный огонь. Зенитная стрельба бесплатна и не мешает юниту атаковать другим профилем оружия во время Действия в том же ходу. Зенитный огонь (АА) может вестись по одному разу по разным авиационным формациям, до тех пор, пока юнит не атакует дважды одну и ту же авиаформацию. Юниты с зенитным (АА) оружием, в формациях, которые совершали Действие (action), связанное с движением, во время хода стреляют со штрафом «-1», включая конечную фазу, когда авиация совершает маневр ухода.

Для стрельбы по авиации не требуется Линия Огня, так как она летит намного выше любого террейна и юнитов, и видна всем. Атаки проводятся по одному юниту за раз, в любой последовательности.

Наземные юниты, вооруженные АА оружием, могут стрелять по авиации пролетающей мимо них. То есть, они могут стрелять по авиаформации во время их маневра сближения или маневра ухода, даже если авиация больше не в пределах работы зенитного оружия. Атаки по уходящим самолетам реализуются на краю стола, до «ухода на базу». Юниту нельзя пострелять по авиации и на маневре сближения, и на маневре ухода.

#### **4.2.5 Перевозка наземных юнитов**

Транспортная авиация может загружать и выгружать наземные юниты при выполнении Действия «Ground Attack». Пассажиры должны быть погружены до того, как авиация начинает выполнять Действие (action). Любые пассажиры, увезенные транспортной авиацией за край стола, должны вернуть в следующем ходу на тех же самых транспортах.

Транспортная авиация работает так же как транспорт-Машина Войны и может перевозить другую формацию до тех пор, пока эта формация может разместиться внутри транспорта. Если транспорт уничтожен с погруженными пассажирами, то пассажиры также уничтожены.

Если авиация приземляется в опасный террейн, то она должна пройти тест на опасный террейн. После приземления, пассажиры могут высадить в пределах 5 см от транспорта. Скиммеры и юниты с *прыжковыми ранцами* могут высаживаться на 15 см.

Также, транспорт может загрузить дружескую формацию в пределах 5 см, если формация полностью помещается на борту транспорта. После погрузки или загрузки пассажиров, транспорты и юниты, у которых есть такая возможность, могут провести стрелковую атаку. Ограничения, присущие выгрузке пассажиров из Машины Войны, относятся и к транспортной авиации.

## **Приземление**

Приземлившись, авиация считается наземным юнитом со скоростью 0 (т.е. не может двигаться). После выгрузки пассажиров, то транспортная авиация и выгруженная формация считаются отдельными формациями, по окончании Действия. Указанные формации не могут выполнять никаких других действий в том же ходу, когда приземлились. Если транспортная авиация вовлечена в ближний бой позже во время хода и проигрывает его, то она автоматически уничтожается. Приземлившаяся транспортная авиация может совершить маневр ухода (disengagement move) и покинуть стол в конечной фазе любого хода, включая тот, в котором она приземлилась.

## **Воздушный штурм (Air Assault)**

Вместо того, чтобы высадиться и пострелять, авиация и выгрузившиеся юниты могут высадиться пойти в ближний бой. В таком случае, авиация и высадившиеся пассажиры могут входить во вражеские зоны контроля, так, будто они идут в рукопашную (charging). При такой высадке, транспортная авиация и выгрузившиеся пассажиры считаются одной формацией в время ближнего боя. Если ближний бой проигран, то авиация автоматически уничтожается, а пассажиры могут отступать по обычным правилам.

### **4.2.6 Маневр ухода**

В конечной фазе (End Phase), вся не приземлившаяся авиация должна уйти со стола. Приземлившаяся должна выбрать – остаться на земле или уйти со стола. Покидать стол можно с любой его стороны. Для того чтобы покинуть стол, передвигайте авиацию точно так же, как и при маневре сближения, пока не достигните края стола. Это движение начинается в начале конечной фазе (End Phase), до сплочения (Rally) наземных формаций.

### **4.2.7 Блaсты**

Авиация получает «Бласты» примерно также, как и обычные формации, но нее они влияют несколько по-другому. В данной ситуации это скорее отображает необходимость перезарядки орудий и заправки машин. То есть авиация просто может быть долго не доступна на поле боя, из-за дозарядки и заправки.

Правила на «Бласты» следующие:

- Авиаформация, подвергающаяся атакам, получает «Бласт» за пребывание под огнем, причем всегда максимум один «Бласт» при маневре сближения и один при маневре ухода, даже если по ним стреляет много разных юнитов;
- Авиаформация получает Бласт за каждый сбитый юнит из ее состава, или за каждое очко урона в ДС, если авиация является Машиной Войны;
- Авиаформация получает дополнительный Бласт, если покидает стол не со своей половины.

Авиаформация не может быть подавлена (suppressed) или разбита (broken) из-за «Бластов», и ей не требуется восстанавливать строй (rally) в Конечной фазе. Вместо этого, в следующий раз, когда формация захочет предпринять какое-либо Действие (action), примените к ее тесту на Действие (action) модификатор «-1» за каждый полученный «Бласт».

Все «Бласты» снимаются с авиаформации, как только она начинает совершать какое-либо Действие (action), не важно, был ли пройден тест на Действие (action). Если тест пройден, то авиаформация совершает требуемое Действие (action), в противном случае формация остается на месте «Stand Down».

Приземлившаяся авиация подвергается действию Бластов, согласно обычным правилам. Если приземлившаяся авиация разбита, то она должна восстанавливать строй (rally) в Конечной фазе. Любые дополнительные «Бласты», оставшиеся у авиаформации после того как та восстанавливала строй, остаются до следующего Действия в последующем ходу.

## **4.3 Космические корабли**

### **4.3.1 Планирование космических операций**

Космический корабль может произвести орбитальную бомбардировку (Orbital Bombardments), «Булавочные уколы» (Pin-point), и производить высадку (Planetfall) как часть своего Действия, причем могут провести все три за один ход.

Космические операции должны быть спланированы заранее, поэтому, космические корабли устанавливаются на краю стола до того, как будут

выставлены наземные формации. Если они есть у обоих игроков, то первым ставит космический корабль игрок с наивысшим стратегическим рейтингом. В случае ничьей, бросьте д6 и добавьте свои стратегические рейтинги, кто выиграл, тот ставит первым.

Космические корабли устанавливаются на своем краю стола, направляя носом в любую сторону. Когда космические корабли установлены, игроки **должны заявить** на каком ходу корабль прибудет. Это не должно оставаться в секрете. Вы можете выбрать любой ход после первого. Кроме того, после указания хода прибытия, вы должны **тайно** нарисовать на схеме местности места, где вы будете производить высадку или орбитальную бомбардировку.

Тайно нарисуйте на бумаге координаты каждой высаживающейся формации/юнита или орбитальной бомбардировки. Записанные координаты должны указывать центр зоны высадки или орбитальной бомбардировки. Например, игрок указывает, что зона высадки находится в 60 см от левой стороны стола и в 30 см от вражеской стороны стола, аналогично с орбитальной бомбардировкой.

#### 4.3.2 Выполнение операции

Космические операции происходят в фазе Действий. Просто пройдите тест на Действие (action), как и для любой другой формации. Если тест пройден, то космический корабль может произвести орбитальную бомбардировку (Orbital Bombardments), «Булавочные уколы» (Pin-point), и производить высадку (Planetfall). После отыгрыша какого-либо действия, корабль убирается из игры. Если тест провален, то корабль откладывает свое Действие (action) и может попытаться провести его на следующем ходу.

#### 4.3.3 Орбитальные бомбардировки (Orbital Bombardment)

Орбитальная бомбардировка покрывает достаточно большую зону, ей требуется шаблон диаметром 12 см. Когда космический корабль активируется, возьмите один шаблон и расположите его центром над местом с координатами, указанными на бумаге в начале битвы. Разместив его, атакуйте юниты под ним, **также как артиллерийской бомбардировкой**. Орбитальная бомбардировка **никогда не вызывает** перекрестного огня.

#### 4.3.4 Булавочные уколы (Pin Point)

Подобные атаки могут происходить только против Машин Войны. Успешно активировав космический корабль, укажите допустимую цель где угодно на столе и атакуйте ее соответствующим вооружением космического корабля. Вы можете атаковать сразу несколько Машин Войны или сконцентрировать все атаки на одной. Для «булавочных уколов» не требуется записывать координаты.

## **4.4 Планетарная высадка**

В дата-карте космического корабля будут указаны типы и количество юнитов, которые могут высадиться. То есть, космический корабль может также перевозить юниты с спецправилom «Высадка» (Planetfall), которые сами перевозят юниты (транспорты). Юниты, высаживающиеся подобным образом должны быть изначально убраны со стола.

Вы можете провести высадку на том же ходу, в котором космический корабль проводит свое Действие (action). Высадка производится после отыгрыша орбитальной бомбардировки или «Булавочных уколов». Возьмите один юнит с правилом «Высадка» и установите его в пределах 15 см от записанных на начало игры координат высадки в любом месте. Затем юнит смещается на 2дб см в случайном направлении. Любые перевозимые таким образом юниты могут либо высадиться немедленно по прибытии, либо остаться на борту и выгрузиться позже. Высадка не считается за движение с точки зрения срабатывания вражеского «Надзора» (Overwatch). Выгрузка приводит к срабатыванию надзора, как обычно.

Повторяйте эти действия, пока все юниты с спецправилom «Высадка» не выгрузятся из космического корабля. Юниты, закончившие высадку вне формационной когеренции, должны восстановить когеренцию при следующем своем Действии.

Юниты, высадившиеся вне игрового стола, автоматически уничтожаются. Юниты, приземляющиеся на опасном или невозможном для них террейне, в зоне контроля противника смещаются оппонентом в ближайшую зону где возможна высадка.

Высадившиеся юниты могут позднее на этом ходу совершать Действия. В действительности, высадившиеся юниты могут предпринять свое Действие (action) позже в том же ходу. Авиация, приземлившаяся в высадке, считается обычной приземлившейся авиацией, и потом, в ходе игры, они могут взлететь.

## **6.1 Турнирные правила**

### **6.1.1 Ростера**

Оба игрока должны набрать армии в очковую стоимость 2000 – 5000.

### **6.1.2 Расстановка**

Установите террейн. Как правило, это можно делать по очереди. После установки игрок с наивысшим стратегическим рейтингом выбирает сторону стола. Если рейтинг одинаковый, то бросьте кубик. Вы можете выбрать

длинную сторону или угол стола. Оппонент занимает противоположенный угол или сторону стола.

По правилам столы должны быть от 90-150 см в ширину и от 150 до 240 см в длину. В идеале нужно 120 на 180 см.

### **6.1.3 Пять минут до взлета**

Перед началом игры вам следует обсудить следующие вопросы:

- Визивиг;
- Линии Видимости и Линии Огня;
- Зоны стрельбы юнитов;
- Провести измерения интересующих вас мест;
- Обсудить принцип работы артшаблонов;
- Определить какой террейн считается каким, согласно таблице, когда юнит считается находящимся в террейне;
- Как вы будете помечать состояние ваших формаций;
- Да все что угодно!

### **6.1.4 Размещение «объективов» (Place Objective Markers)**

Начиная с игрока с высшим стратегическим рейтингом, по очереди ставьте по одному «объективу». В случае одинакового рейтинга, бросьте кубик.

Первый «объектив» игрок располагает в своей зоне расстановки, остальные два в зоне расстановки оппонента, по крайней мере в 30 см от края стола оппонента и в 30 см от других «объективов».

Всего на столе должно быть шесть «объективов».

Вы захватывает «объектив», если на момент Конечной фазы (End Phase) у Вас есть юнит в 15 см от него, а у оппонента нет. «Объектив» спорный, если у обоих игроков есть юниты в 15 см от него. Разбитые формации и формации, восстановившие строй в этой Конечной фазе, не удерживают «объективы» и не могут мешать их удерживать. Приземлившаяся авиация не удерживает «объектив», если приземлилась в этом же ходу. Однако, приземлившаяся авиация оспаривает «объектив».

В конце каждого хода проверяйте, как много «объективов» вы контролируете. Если ваши юниты покидают 15 см от «объектива», то вы теряете над ним контроль.

### **6.1.5 Размещение космических кораблей и гарнизонов**



Если у игроков есть космические корабли, то они устанавливаются раньше всех. Формации, предназначенные для высадки на планету (Planetfall) также располагаются на краю стола.

После кораблей устанавливаются гарнизоны. Это:

- Формации, где половина или больше юнитов Разведчики (Scouts);
- Формации, где не более одного юнита имеют Движение больше 15 см, или где ни один юнит не является Машиной Войны или
- Любые формации включающие юниты со скоростью 0 см.

Игроки размещают гарнизоны по очереди, начиная с игрока с высшей стратегической инициативой. Гарнизоны должны выставляться так, чтобы хоть бы один их юнит был в 15 см от «объектива» на стороне игрока. Нельзя ставить юниты в зоне расстановки противника или на непроходимом террейне. Юниты можно поставить на опасном террейне.

Каждый игрок может дать двум гарнизонам «Overwatch».

#### **6.1.6 Размещение оставшихся формаций (Set-up Remaining Formations)**

Все оставшиеся формации должны быть размещены в пределах 15 см от стороны стола игрока или вернуться в резерв, по очереди, начиная с игрока с высшей стратегической инициативой.

Юниты в резерве должны быть авиацией, или пассажирами в авиации или использовать телепорт. Расположите эти формации рядом с формациями, высаживающимися на планету (Planetfall).

Юниты в транспорте могут начать игру пассажирами, то есть находясь в транспорте.

Формации, вводимые в игру в авиации или высаживаясь на планету (Planetfall) могут делать это на любой ход, согласно своим правилам. Резервные формации не могут использовать свои спецправила и не несут никаких функций.

#### **6.1.7 Победные условия**

Условия победы проверяются в конце третьего или четвертого хода. Игрок должен выполнить на два больше победных условий, чем его оппонент, чтобы победить. Стандартные победные условия, которые требуется выполнить или не дать выполнить оппоненту:

##### **1. Blitzkrieg (Молниеносная война).**

Вы выполняете победное условие, если захватываете первый обжектив, размещенный вашим оппонентом. Этот обжектив будет единственным размещенным вашим оппонентом на его стороне стола.

## **2. Break Their Spirits (Подорви их дух).**

Вы выполните победное условие, если уничтожите (не разобьете) вражескую формацию, которая стоит больше всего. Если таких несколько, то нужно уничтожить хотя бы одну.

## **3. Defend The Flag (Защита флага).**

Игрок выполняет победное условие, если контролирует все три обжектива на своей стороне стола.

## **4. Thou Shall Not Pass (Ты не пройдешь!).**

Игрок выполняет победное условие, если на его половине стола нет **неразбитых** формаций противника.

## **5. Take And Hold (Захватить и удерживать).**

Игрок выполняет победное условие, если контролирует два обжектива на стороне противника.

Если ни один из игроков не победил на четвертый или последующий ход, то оба игрока кидают Д6 и сравнивают результаты. Если оба игрока выкинули одно число, то игра продлевается на еще один ход и потом процесс повторяется, в противном случае она заканчивается **Тайбрейком (Tiebreak)**. При Тайбрейке игроки рассчитывают свои победные очки, учитывая полную стоимость уничтоженных вражеских юнитов, разбитых или имеющих меньше половины своей мощи и т.д. Каждый игрок получает:

1. Полную стоимость полностью уничтоженных вражеских формаций;
2. Полную стоимость разбитых и при этом имеющих меньше половины своей мощи;
3. Половину от стоимости формаций, потерявших половину своей мощи или больше, но при этом не разбитых;
4. Половину очков за разбитые формации, но находящиеся в более чем половинной мощности.

Кто набирает больше очков, тот выиграл.

Мощь формации определяется количеством юнитов в формации и (если требуется) уровнем повреждений (DC) Машин Войны.