

# ЕРЕСЬ ХОРУСА



Эпик 30К

---

Правила игры



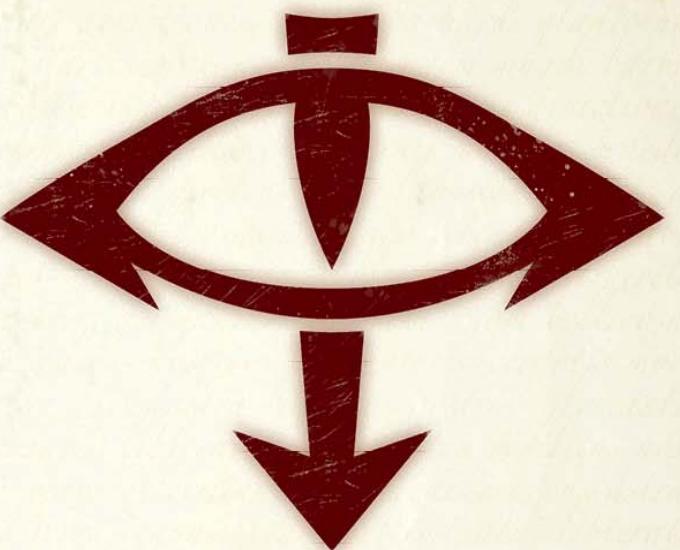
Пусть даже каменные горы, расплавляются в огне сражений, но  
никакие орды врагов не поставят нас на колени.  
Непобежденные и в смерти, сойдем мы в могилу.

Командир полка “Старой Сотни”  
“Черные Центурионы”  
Байсонгур Бенаевский

lum nostris pectoribus sagittis mori belliscosus missum in levitatem laporum in fuga nunc  
n'astri pectoribus nostris florantes sagittis mori belliscosus missum in levitatem laporum in fuga nunc  
lumen libenter luxuriantem vigilans nostros florantes sagittis mori belliscosus missum in levitatem laporum in fuga nunc  
ignos exterminatus liberitas luxuriantem vigilans nostros florantes sagittis mori belliscosus missum in levitatem laporum in fuga nunc  
testis regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
m'bestes Lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
sidi b'baris gladio cum postulet lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
actio m'mandi barbas gladiorum m'stis lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
les granariae deploratam mundi barbas gladiorum m'stis lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
ollis quæstus pacificam depletarum mundi barbas gladiorum m'stis lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
tunc tanta in infernis doloris exortare deinde regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
instigatio ludicrorum laborum infra e'go exortare deinde regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
alibi p' meo p'c'lo rebucando' laborum infra e'go exortare deinde regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
no'is b'baris gladiorum p'c'lo rebucando' laborum infra e'go exortare deinde regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
regulus sacerdotis mori belliscosus missum in levitatem laporum in fuga nunc  
filius h'bris gloriosus m'rc'los m'rc'los m'rc'los m'rc'los m'rc'los  
no'is d'los vig'los nostros florantes sagittis mori belliscosus missum in levitatem laporum in fuga nunc  
ster'los l'c'nos astro' vig'los nostros florantes sagittis mori belliscosus missum in levitatem laporum in fuga nunc  
terminus libenter luxuriantem vigilans nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
egressu' regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
m'bestes Lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
m'bestes Lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
m'bestes Lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
les granariae deploratam mundi barbas gladiorum m'stis lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
ollis quæstus pacificam depletarum mundi barbas gladiorum m'stis lora regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
tunc tanta in infernis doloris exortare deinde regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
instigatio ludicrorum laborum infra e'go exortare deinde regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
alibi p' meo p'c'lo rebucando' laborum infra e'go exortare deinde regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
no'is b'baris gladiorum p'c'lo rebucando' laborum infra e'go exortare deinde regnum nos exterminatus liberantur bene animo vigilans libenter luxuriantem vigilans  
regulus sacerdotis mori belliscosus missum in levitatem laporum in fuga nunc  
filius h'bris gloriosus m'rc'los m'rc'los m'rc'los m'rc'los m'rc'los

# ЕРЕСЬ ХОРУСА

МАСШТАБНЫЕ СРАЖЕНИЯ ЭРЫ ТЬМЫ  
ЭПИКЗОК



КНИГА ПРАВИЛ

## В ПАМЯТЬ

“Я помню Империум таким, каким одолжен был быть, каким он мог бы быть, но, в отличие от Императора, меня не держит золотое чудо. И скоро я уйду.”



Алан Блай 1974 - 2017

Теперь помним мы

Произведено и оформлено  
группой фанатов игры  
**Эпик30К**

Не для коммерческого распространения.

Только для личного использования. Игровые характеристики созданы VK-группой Эпикхаммер (<http://vk.com/epichammer>).

Изменение игровых характеристик  
без согласования с руководством группы  
запрещено.

# Оглавление

## 1 Основные правила

1.1 Отряды.....	17	1.9.2 Кто имеет право вести огонь.....	30
1.1.1 Типы отрядов.....	17	1.9.3 Методика стрельбы.....	31
1.1.2 Подставка.....	17	1.9.4 Размещение маркеров взрыва.....	31
1.1.3 Таблицы данных отряда.....	17	1.9.5 Бросок на попадание.....	32
1.2 Боевой строй (Формация).....	20	1.9.6 Распределение попаданий и броски на защиту.....	34
1.2.1 Виды боевого строя.....	20	1.9.7 Разбита ли цель.....	34
1.2.2 Значение показателя инициативы.....	20	1.9.8 Огонь по площадям.....	35
1.3 Маркеры взрывов.....	20	1.10 Дозор.....	37
1.4 Последовательность игровых действий.....	22	1.11 Перекрестный огонь.....	39
1.4.1 Последовательность действий.....	22	1.12 Штурм.....	39
1.4.2 Способности, используемые в начале хода/боя.....	22	1.12.1 Последовательность действий при штурме.....	40
1.5 Стратегическая фаза.....	23	1.12.2 Выбор цели-формации.....	40
1.6 Фаза боев.....	23	1.12.3 Перемещение в атаку.....	40
1.6.1 Боевые задачи.....	23	1.12.4 Контратаки.....	41
1.6.2 Тест на выполнение задачи.....	24	1.12.5 Расчет результатов атаки.....	43
1.6.3 Удержание инициативы.....	24	1.12.6 Огневая поддержка.....	45
1.7 Перемещение.....	25	1.12.7 Расчет итогов боя.....	45
1.7.1 Составное перемещение.....	25	1.12.8 Отступление проигравшего.....	45
1.7.2 Прочие отряды.....	25	1.12.9 Консолидация победителя.....	46
1.7.3 Зона контроля.....	25	1.12.10 Перемешавшиеся формации.....	46
1.7.4 Боевой строй.....	26	1.13 Перегруппировка и разбитые формации.....	46
1.7.5 Транспорт.....	26	1.13.1 Перегруппировка.....	47
1.8 Местность.....	27	1.13.2 Формация разбита.....	47
1.8.1 Тест на опасность ландшафта.....	27	1.13.3 Отступление.....	47
1.8.2 Модификаторы попадания по укрытым отрядам.....	28	1.13.4 Маркеры взрыва и разбитые формации.....	47
1.8.3 Бросок кубика на укрытие пехоты.....	28	1.14 Фаза окончания.....	47
1.8.4 Влияние местности.....	28	1.14.1 Сплочение формаций.....	48
1.9 Стрельба.....	30	1.14.2 Проверка условий победы.....	49
1.9.1 Выбор цели.....	30		

## 2 Отряды и оружие специального назначения

2.1 Спецотряды.....	54	2.1.19 Медленная стабилизация.....	62
2.1.1 Герои.....	54	2.1.20 Вспомогательные корабли.....	62
2.1.2 Командиры.....	55	2.1.21 Самостоятельное десантирование на планету.....	63
2.1.3 Бесстрашные.....	55	2.1.22 «Пушечное мясо».....	63
2.1.4 Диверсанты.....	56	2.1.23 Тунелепроходчики.....	63
2.1.5 Вдохновляющие.....	56	2.2 Спецоружие.....	64
2.1.6 Неуязвимая защита.....	58	2.2.1 Противовоздушное вооружение .....	64
2.1.7 Прыжковые ранцы.....	58	2.2.2 Разрушение.....	64
2.1.8 Лидеры.....	58	2.2.3 Дополнительные атаки.....	64
2.1.9 Легкая техника.....	58	2.2.4 Первый удар.....	65
2.1.10 Конный или моторизованный.....	59	2.2.5 Не обращать внимание на укрытия.....	65
2.1.11 Усиленная броня.....	59	2.2.6 Макрооружие.....	65
2.1.12 Разведчики.....	59	2.2.7 Единственный удар.....	66
2.1.13 Скиммеры.....	59	2.2.8 Медленная перезарядка.....	66
2.1.14 Снайперы.....	61	2.2.9 Истребители титанов.....	67
2.1.15 Верховное командование.....	61	2.2.10 Стрельба с закрытых позиций .....	67
2.1.16 Прочная кормовая броня.....	61		
2.1.17 Телепортация.....	62		
2.1.18 Шагающая техника.....	62		

### **3 Боевые машины (WE)**

3.1 Передвижение боевой машины.....	71	3.2.2 Значение устойчивости к повреждениям боевой машины.....	74
3.1.1 Формирования боевых машин.....	71	3.2.3 Критические попадания.....	74
3.1.2 Занятая боевой машиной зона.....	72	3.2.4 Маркеры взрыва.....	75
3.1.3 Транспортные боевые машины.....	72	3.2.5 Оружие истребителей титанов.....	75
3.2 Стрельба боевых машин.....	73	3.3 Штурм боевыми машинами.....	75
3.2.1 Размещение попаданий по боевым машинам.....	73	3.3.1 Атакующие перемещения.....	76
		3.3.2 Ближний и огневой бой.....	76
		3.3.3 Броски на результат.....	76

### **4 Аэрокосмические операции**

4.1 Летающие отряды.....	81	4.2.6 Выход самолетов из боя.....	86
4.1.1 Аэрокосмические формирования.....	81	4.2.7 Маркеры взрыва.....	86
4.2 Самолеты.....	82	4.3 Орбитальные аппараты.....	87
4.2.1 Заход самолетов на цель.....	83	4.3.1 Планирование орбитальных операций..	87
4.2.2 Атака самолетами.....	83	4.3.2 Выполнение операции.....	87
4.2.3 Атака воздушных целей.....	83	4.3.3 Орбитальная бомбардировка.....	88
4.2.4 Зенитная атака.....	84	4.3.4 Точечные удары.....	89
4.2.5 Переброска наземных войск.....	85		

### **5 Игра в Эпик 30K**

5.1 Правила турнирной игры.....	94	5.1.5 Расстановка космических кораблей и гарнизонов.....	97
5.1.1 Войска.....	94	5.1.6 Расстановка оставшихся формаций.....	98
5.1.2 Подготовка.....	94	5.1.7 Условия победы.....	100
5.1.3 Пять минут перед игрой.....	94	5.2 Листы армий турнирной игры.....	100
5.1.4 Размещение маркеров цели.....	95		





Эпик30К – это игра в которой ведутся масштабные сражения, проходящих в безрадостном будущем времен Ереси Хоруса. Эпик30К можно смело отнести к настольным варгеймам, что довольно сильно отличает его от прочих игр в данном игровом сетинге. Обычно вы играете в игры, в которых правила и фишки навязаны вам разработчиками. В настольном варгейме Эпик30К это не так, по крайней мере не в полной мере.

Вместо этого правила в данной игре выступают лишь инструментами, с помощью которых вы сами создадите свою игру. Игровые правила Эпик30К позволяют вам командовать армиями из могучих воинов и мощных боевых машин, сталкивающихся с врагом в апокалиптическом конфликте, который и решит судьбу всей галактики. Под ваши знамена встанут сотни солдат и десятки бронемашин, а также гигантские боевые машины и бессчтные орудия, мохи которых хватит, чтобы уничтожать целые планеты. Вам решать, в какой битве примут участие ваши войска. Вы можете разыграть шахматоподобный турнир, в котором ваша отвага подвергнется проверке; а можете предпочесть сыграть в типичные сценарии, основанные на описанных в бэкграунде событиях. Вы можете сыграть даже переду взаимосвязанных битв, являющихся частью более крупной кампании: выбор всегда только за вами.

Правила Эпик30К позволяют вам разыграть на столе всё это – и многое другое! Свод правил Эпик30К разъясняет как собрать войска для битвы; и содержит правила, необходимые для того, чтобы дать волю собранным вами на столе мощным армиям. В роли командующего могучей армии каждый игрок должен рассчитывать на свои тактические и стратегические навыки, чтобы маневрами и мощными ударами повергнуть ниц армию противника. Игрок, каждый раз начиная атаку, должен наилучшим образом решить, какое здание, высота, или иная точка стоит захвата, и как нужно использовать ландшафт для того, чтобы обеспечить прикрытие собственных войск.

Излишне упоминать, что выбор подходящих для выполнения миссии войск жизненно важен:

- пехота поддержит ваши задачи по наступлению и удержанию захваченных позиций;
- танки обеспечат огневую мощь;
- быстроходные войска обойдут вражеские фланги и возьмут их под убийственный перекрестный огонь;
- практически несокрушимые боевые машины нанесут смертельный удар!

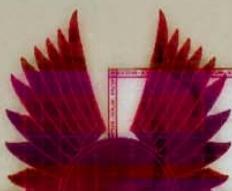
Само собой, немалую роль сыграет удача, но лучшие из генералов будут готовы и воспользоваться данным удачей преимуществом, и, на случай неудачи, грамотно разместят резервы.

В большинстве варгеймов игрок ходит и сражается сразу всеми своими моделями, затем ходит и сражается его противник. В этом аспекте Эпик30К сильно отличается от прочих правил, т.к. вместо перемещения всей армии сразу игроки будут по очереди передвигать небольшие группы войск, называемые формациями.

Например, армия игрока может включать три формации космодесанта, каждая из которых в свою очередь включает восемь подставок космодесанта. Во время хода игрок выбирает одну из трех формаций, а затем ходит и сражается восемью юнитами этой формации. Затем формуцию выбирает его оппонент; и так далее, до тех пор оба игрока не сходят и не сразятся всеми формациями своих армий. Эта единная последовательность действий станет испытанием даже для навыков самого опытного генерала – вы должны не только решить, куда должны пойти, и кого должны атаковать ваши войска, но и выбрать порядок и время, когда осуществить эти действия.

Играть в Эпик30К можно множеством различных способов. Многим игрокам нравятся «чемпионаты» между двумя сторонами, выбранными из набора армиилистов. В игре такого типа все подразделения имеют стоимость в очках, и армия каждого игрока в целом должна стоить именно столько на сколько очков проводится чемпионат. Чемпионат прекрасно подходит для импровизированных «случайных» игр; а также для игр в клубе или показательных игр; а также игр, в которых игроки хотят выяснить степень своего великолепия как командующего в битвах на грани возможного. Остальные игроки предпочитают играть в сценарии или кампании, где стоимость в очках не используется; а вместо этого один из игроков разрабатывает интересную фоновую историю, и решает, какие силы примут участие в битве, а затем двое или более игроков эту битву разыгрывают, чтобы посмотреть, чем она кончится. Кампании же связывают вместе несколько сценариев, и результат предыдущих сражений влияет на то, что будет дальше. Преимущество сценария или кампании в том, что вы можете участвовать в битвах между неравными силами, или с применением на поле боя особых условий. Например, сценарий может включать в себя небольшие обороняющиеся силы в мощном укрепрайоне, которые пытаются сдержать нападающего противника, силам которого они сильно уступают; или представлять из себя встретившую сопротивление высадку на планету, когда все силы наступающих высаживаются в посадочных или десантных модулях. Свод правил Эпик30К описывает, как играть во все три типа игр, и даёт способ разработки своей собственной игры.

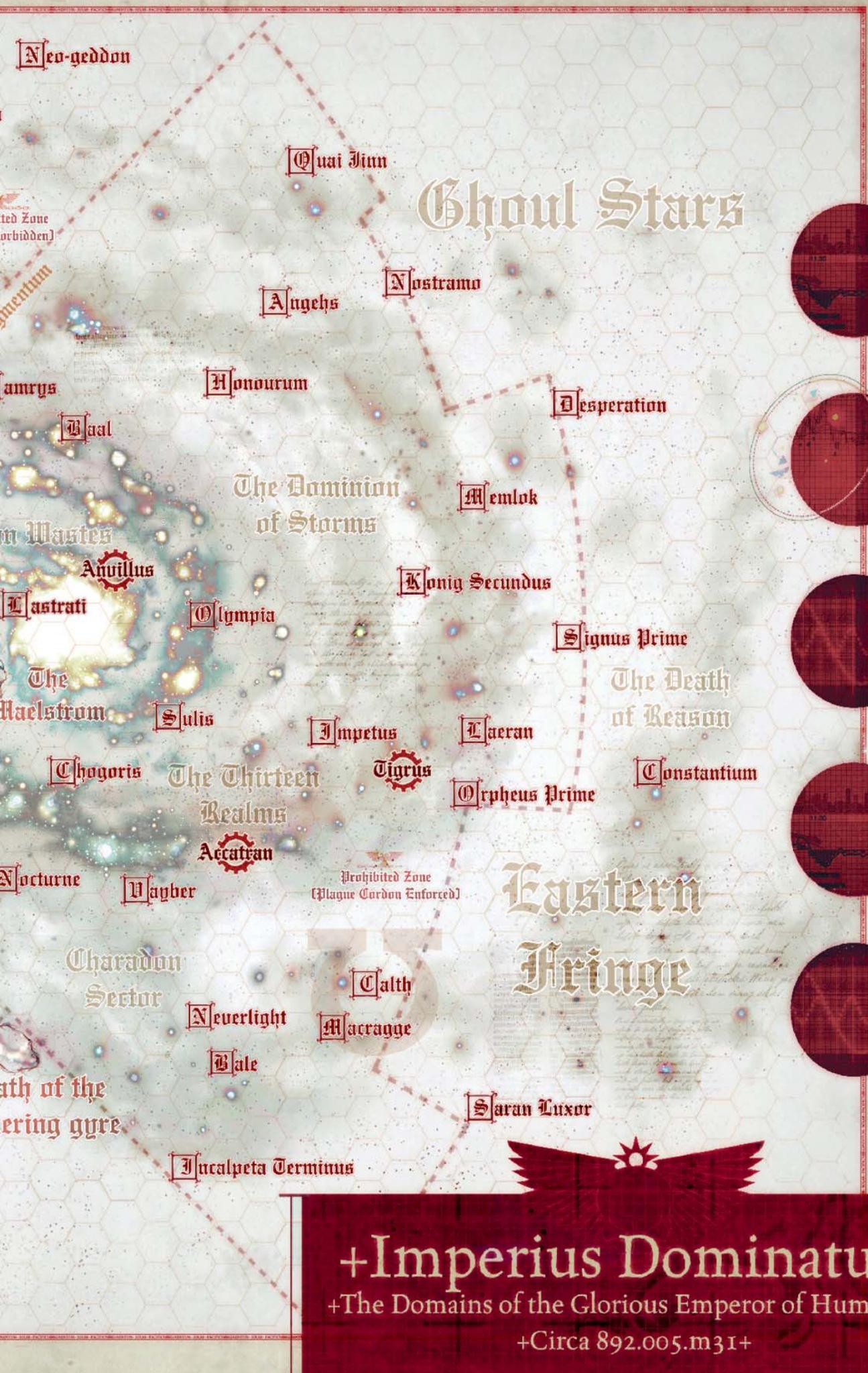
Для того, чтобы начать играть, вам потребуется копия правил, которую можно бесплатно скачать с нашего сайта. Для первой игры вам понадобится лишь небольшая армия, примерно на 1000 очков, состоящая из моделей в масштабе 6 или 8 мм, которую можно приобрести в онлайн магазинах, или изготовить самому.



++Carta Galactica++  
 ++887U-884V++  
 ++Optio Tertius++  
 ++Viewing++  
 +Classification Hades+  
 Display:  
 Primary Legiones Astartes Domains  
 Primary Mechanicum Domains  
 Primary Navigation Reference  
 Capital Worlds//  
 Segmentum Muster Zones//  
 ++Status Belicosa ++  
 ++Not Displayed:  
 231,234 Spheres Imperial Majoris [approx]  
 27,456 Spheres Militant [approx]  
 323,990 Spheres Luminal [approx]  
 12,666 Spheres Perdita/Inconcessus  
 [see addendum additional categories 345/3445]  
 +Stand by+

## The Inter-Galactic Grid





[N]eo-geddon

[Q]uai Jim

ted Zone  
orbidden)

Momentum

amrys

[B]aal

m Waters

Anvillus

[L]astrati

The  
Haelstrom

[C]hgoris

The Thirteen  
Realms

Nocturne

[P]ayber

Charadon  
Sector

ath of the  
ering gyre

[I]ncalpeta Terminus



+Imperius Dominatus+

+The Domains of the Glorious Emperor of Humanity+

+Circa 892.005.m31+

# Ghoul Stars

[A]ngehs

[N]ostromo

[E]nourum

The Dominion  
of Storms

[M]emlok

[O]lympia

[K]onig Secundus

[S]ulis

[I]mpetus

Tigrus

[O]rpheus Prime

[S]ignus Prime

The Death  
of Reason

[C]onstantium

# Eastern Fringe

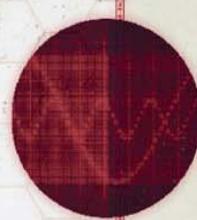
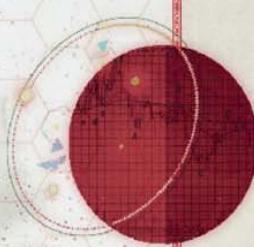
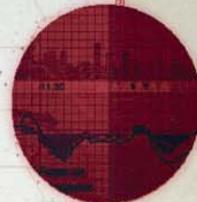
[C]alth

[M]acragge

Neverlight

[B]ale

Saran Luxor







# Основные правила Эпик 30К

“Верить, что один индивидуум  
в состоянии спасти Империум –  
глупейшая идея.

Войны выигрывают не герои,  
в них побеждают огневая мощь, сила,  
и применение тактики и стратегии”.

Примарх легиона  
Имперских Кулаков  
Рогал Дорн



На страницах правил вы найдете основные правила игровой системы Эпик30К, которые описывают базовую механику игры в Эпик30К. Основные правила описывают, каким образом отряды (то есть любой вид пехоты или бронетехники) ходят и стреляют друг в друга, как принимают участие в штурмах.

Среди правил вы будете время от времени встречать блоки спецправил. Большинство спецправил описано в разделах правил 2-4, но о некоторых из них вам понадобится узнать раньше, поэтому мы их включили в основные правила. Мы также создали блоки игровых концепций, объясняющих фундаментальные принципы правил. Чтобы избежать повторов, мы предпочли включить их сюда, а не в подобающие разделы, что позволило также подробнее разъяснить концепции и философию, лежащие в основе правил. Автор убежден, что споры на тему неправильного понимания правил будет легче решить, если вы будете понимать, почему правила написаны так, а не иначе.

Мы настоятельно рекомендуем обратиться в группу VK Epichammer для проведения обучающей игры, что ускорит понимание азов основных правил.

### Что вам потребуется для игры

Миниатюры Эпик30К

Элементы местности

Шаблоны

Измерительный инструмент

Бумага и карандаш или ручка

Кубики

Маркер взрыва



# Что вам потребуется для игры

Чтобы сыграть вам понадобятся масштабные миниатюры Эпик30К. Их можно купить в различных магазинах или, при наличии возможности, сделать самому.

## Элементы местности

Можно пользоваться деревьями и холмами от WarhammerFB, Warhammer40000 и т.п., если нет масштабного ландшафта от Эпик30К, а можно просто набросить ткань на несколько книг, чтобы имитировать пересеченную холмистую местность. ForgeWorld предоставляет широкий выбор детализированных полимерных ландшафтных объектов, которые расширят границы разнообразия вашей игровой местности. Так же в качестве элементов местности отлично подойдут специальные постройки выпущенные Games Workshop для системы Adeptus Titanicus.

Помимо моделей, подходящего поля битвы и игроков, для начала игры нужны еще несколько немаловажных вещей:

## Шаблоны

Некоторые орудия в Эпик30К, такие как огромная САУ «Василиск», бьют по району, а не поциальному отряду. Эти атаки воплощаются с помощью размещения круглого шаблона над целью, и попыток нанести урон всем подразделением, попавшим под шаблон. В Эпик30К используются два типа шаблонов: шаблон огня по площадям диаметром 7,4 см и шаблон покрупнее – орбитальной бомбардировки, диаметром 12 см. Тип и интенсивность атаки определяют, какой шаблон надо использовать, и сколько шаблонов может потребоваться. Образцы обоих шаблонов имеются в конце основных правил, также можно использовать пластиковые шаблоны Взрыв и Артиллерия, произведенные Games Workshop. И конечно вы можете изготовить и собственные шаблоны из пластика или картона.

## Измерительный инструмент

Для игры в Эпик30К потребуется какой-нибудь мерный инструмент, размеченный в сантиметрах. Мерная рулетка подойдет для измерения расстояний хода и выстрела просто идеально. Если мерный инструмент у вас есть только размеченный в дюймах, то делите полученный результат на двое (т.е. если в правилах сказано про 5 см, вам следует считать их 2,5 дюймами). Пожалуйста, не забудьте, что если вы решили проводить все измерения в дюймах, то делать это должны оба игрока!

## Бумага и карандаш или ручка

Вам может потребоваться записать детали повреждений и урона, которые время от времени получают гигантские боевые машины в ходе игры, так что наличие ручки и бумаги под рукой пойдет на пользу.

## Кубики

В Эпик30К вам потребуются ведра, наполненные обычными шестигранными кубиками для арбитража выстрелов и рукопашной в штурмах. Записываются они как D6. Если нужно выбросить больше одного кубика, они записываются как 2D6 (для случая с двумя кубиками) или 4D6 (для случая с четырьмя), и т.п. Если к общему счету надо будет что-либо добавлять, то делается это после бросков. Например, D6+6 означает бросок одного кубика и прибавления к результату шести, чтобы счет очков получился от 7 до 12. Если нужно бросить D3, то бросьте D6, и считайте выпавшие 1 и 2 за 1, 3 и 4 за 2, 5 и 6 за 3. В некоторых случаях любой бросок будет выигрышным, так что делать его необязательно (но если так хочется, то сделайте!)

## Маркер взрыва

Армия в битве становится слабее, если находится под вражеским огнем, и проигрывает рукопашные схватки. В Эпик30К это воплощается с помощью маркеров взрыва. Вы можете сами сделать эти маркеры, использовать изготовленные Games Workshop, или отслеживать метки с помощью записей на бумаге (либо другим методом, который вы предпочтёте). Если вы знаете, сколько меток взрыва насобирало за игру формация, то любой метод, которым вы пользуетесь, превосходен!



## Требования к подставкам

Для игр по правилам Эпик 30K обязательно понадобятся подставки для применяемых юнитов.

Вот некоторые требования предъявляемые к ним:

- не более 40 мм или не менее 5 мм вдоль любой из сторон;
- не менее 20 мм вдоль одной из сторон;
- пехотная подставка от 3 до 7 моделей;
- подставка калерии или мотоциклов от 2 до 4 моделей;
- подставка артиллерии от 1 до 2 орудий и до 6 моделей расчета.

Для размещения миниатюр так же вполне подойдут круглые подставки 32 мм (пехота) и 25 мм (техника, подобная дреднуутам). Крупные боевые машины могут не иметь индивидуальных подставок.



## Древний Террений

8-ой орден Дейнхолд Третиариум

Древний Террений рожден на Терре и был призван в легион Ультрамаринов из новобранцев улья Мидифрик ближе к окончанию кампании Императора по Объединению в рамках подготовки к Великому крестовому походу. Прослужив несколько десятков лет Террений был назначен командовать своим легионом во время первого Магеланова похода. Стал одним из немногих уцелевших в этом авантюрном предприятии и лишь помещение его израненного тела в саркофаг дредноута спасло его от гибели. Был пробужден из стазиса за несколько часов до предательства легиона Несущих Слово на Калте и стал там одним из героев разгромивших силы предателей у врат Аркологии XVk

## 1.1. Отряды

Эпик30К дает возможность сразиться в битве любыми войсками, от скромной пехоты до ужасающих боевых машин, господствующих на полях битвы 30-го тысячелетия. Каждое оружие и каждый воин, от мельчайших до огромнейших, играют свою роль. Различные виды отрядов взаимно дополняют друг друга в битве – сражающимся в городе боевым машинам для проникновения в здания и выбивания оттуда вражеских сил требуется пехота; пехоте на открытой местности требуется поддержка танков и боевых машин, чтобы не быть сметенной боевыми машинами врага.

Вне зависимости от размера миниатюры, используемые при игре в Эпик30К, считаются в правилах отрядами (юнитами), которые мы позже опишем. Каждый юнит – отдельная игровая фигурка со своими способностями. Юнит может состоять из одной модели танка, гигантской боевой машины, или нескольких моделей пехотинцев, размещенных вместе на общей подставке; но любой из них правила описывают просто как юнит.

**Важно:** Основные правила, приведенные ниже, охватывают лишь пехоту и бронемашины. Правила для особых отрядов в разделе 2 вводят несколько новых типов и характеристик юнитов; правила для Титанов и прочих боевых машин вводятся в разделе 3; а правила для авиации – в разделе 4.

### 1.1.1 Типы отрядов

**Пехота:** Это определение включает любой личный состав, не находящийся внутри транспортного средства. Пехота представлена моделями пехоты Эпик30К (от 3 до 7 солдат на общей подставке). Полевая артиллерия вроде стационарных «Василисков» подпадает под это определение, как и пехота на мотоциклах или на лошадях.

**Бронетехника:** Как сказано в их наименовании, данные транспортные средства обшиты толстыми бронеплитами. Эта категория включает в себя например танки типа «Леман Расс» (Leman Russ) или «Лэнд Рейдер» (Land Raider), а также бронетранспортеры типа «Рино» (Rhino).

Бронетехника представлена отдельными моделями.

### 1.1.2. Подставки

Как выше упоминалось, юнит может быть отдельной моделью-транспортным средством, а может быть несколькими очень маленькими моделями, собранными вместе и наклеенными на небольшую подставку. Подставкой обычно отображают юниты вроде пехоты, т.к. передвижение отдельных моделей

с учётом мелкого масштаба Эпик30К стало бы не в меру кропотливым делом. Все модели, приклешенные к одной подставке, считаются отдельным юнитом в том, что касается правил. Размер подставки и число наклеенных на нее моделей оставляет игроку множество вариантов с учетом следующих ограничений:

- Подставка не может быть более 40 мм или менее 5 мм вдоль любой стороны.
- Подставка должна быть по крайней мере 20 мм вдоль одной из сторон (т.е. 5x5мм нельзя, а 5x20 вполне можно).
- Подставки, представляющие юниты пехоты, должны включать как минимум три модели пехотинцев, а как максимум – 7 моделей. Пехота на лошадях или на мотоциклах – от 2 до 4 моделей на одной подставке.
- Подставки, представляющие артиллерийский отряд, должны содержать одну или две миниатюры орудий и до шести моделей членов расчета.

### 1.1.3. Таблицы данных отряда [1]

Каждый юнит в Эпик30К обладает таблицей данных, которая содержит сведения о том, насколько он быстр, точен и силен. В таблице содержится следующая информация:

**Тип:** к какому типу относится отряд.

**Скорость:** скорость юнита. Это расстояние в сантиметрах, которое может пройти юнит за ход, сохраняя способность эффективной стрельбы. Если вы захотите, то юнит сможет двигаться и быстрее, однако стрельба станет куда менее эффективной.

**Броня:** это число показывающее, насколько хорошо данный юнит защищен и/или насколько трудно его повредить. Если кубики выбросили попадание по юниту, вы должны выбросить на D6 это число, либо более высокое, чтобы броня «защитила» вас от повреждения.

**Ближний бой (CC):** это число говорит, насколько эффективен данный юнит в рукопашной.

Используется при атаке, которую ведет юнит, или которую ведут против него.

**Огневой бой (FF):** показывает, насколько эффективен юнит при участии в огневом бою / перестрелке.

**Оружие:** В этом разделе таблицы перечислено оружие, котром располагает юнит. Если юнит несет более одного экземпляра данного вида оружия, это будет отмечено множителем перед названием типа оружия.

К примеру, для отделения тяжелой поддержки легиона Космодесанта (Legion Heavy Support Squad) записано, что оно имеет на вооружении «ракеты земля воздух», а отделение поддержки легиона Космодесанта (Legin Support Squad) записан как имеющий «2\* переносной ракетный комплекс».

**Дальнобойность:** дистанция стрельбы оружия в сантиметрах.

**Огневая мощь:** показывает, насколько эффективна стрельба из данного оружия.

Огневая мощь иметь два профиля: противопехотный (**AP**) и противотанковый (**AT**).

Характеристика **AP** используется против пехотных целей, а **AT** против бронированных транспортных средств. Оружие, могущее вести оба типа огня, может выбрать любой тип при атаке, но не оба в один ход.

Перечисленные значения – это значения, которые требуется выкинуть на D6, чтобы засчитать попадание в цель. Для большей части оружия требуется бросить лишь один D6. Однако, если перед названием оружия стоит множитель, то бросить надо столько кубиков, сколько написано в множителе. Например для оружия с AP+ надо кинуть только один D6, то для отряда с огневой мощью в 3xAP+ надо бросать 3D6. Иногда значение множителя определяется количеством очков, а не постоянным числом. К примеру, оружие с D3\*FP+ выстрелит D3 раза в каждую фазу использования.

**Спецправила:** некоторые виды оружия имеют дополнительные возможности (см. раздел 2), и могут иметь ограниченный сектор обстрела (см. раздел 1.9).

**Заметьте:** Если к отряду применяются какие-либо спецправила, они будут отражены в таблице. Объяснение эффекта этих правил дано в разделах 2-4.

Ниже приведено несколько примеров таблиц данных для отрядов из игры Эпик30К.

### [1] 1.1.3 Таблицы данных отряда

**В:** В чем разница между И/ИЛИ обозначениями на оружии?

**О:** Оружие, обозначенное как «ИЛИ», может выбирать между режимами огня в таблице данных каждый раз, когда оно используется. Оружие, обозначенное как «И», может использовать все режимы огня одновременно каждый раз, когда оно используется.

**В:** Некоторые юниты имеют выбор между оружием которым их можно вооружить. Когда делается этот выбор?

**О:** Выбор вооружения производится в момент набора армии (6.1.1).

Тактическое отделение легиона космодесанта								
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой (CC)	Огневой бой (FF)	Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания
Пехота	15 см	4+	4+	4+	Болтеры	15 см	Стрелковое (SA)	-

Отделение тяжелой поддержки легион космодесанта								
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой (CC)	Огневой бой (FF)	Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания
Пехота	15 см	4+	5+	3+	Тяжелое оружие	45 см	2xAP5+/AT6+	Считается как тактическое отделение при транспортировании
					Ракеты земля-воздух	30 см	AA6+	

Бронетранспортер космодесанта класса «Рино»								
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой (CC)	Огневой бой (FF)	Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания
Бронетехника (AV)	30 см	5+	6+	6+	Спаренный болтер	(15 см)	Стрелковое (SA)	Транспорт

**Транспорт** - может перевозить две подставки тактических космодесантников, тяжелой огневой поддержки или скаутов космодесанта

Транспортер космодесанта класса «Лэнд рейдер» модель «Фобос»								
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой (CC)	Огневой бой (FF)	Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания
Бронетехника (AV)	25 см	4+	6+	4+	2 спаренных лазерных пушки	45 см	AT4+	Усиленная броня, Толстая кормовая броня, Транспорт
					Тяжелый болтер	30 см	AP4+	

**Транспорт** - может перевозить одну подставку терминаторов космодесанта или две подставки тактических космодесантников или бричевов

Тяжелый аэрокосмический корабль огневой поддержки космодесанта «Тандерхок»								
Тип	Скорость	Броня	Ближний бой	Огневой бой	Оружие	Дальнобойность	Огневая мощь	Примечания
Боевая машина (WE), авиация (AC)	Бомбардировщик	4+	6+	4+	Пушка тандерхок ИЛИ	60 см ИЛИ	6ВР, Disrupt, FxF ИЛИ	DC3, Планетарный десант, усиленная броня, Транспорт
					Лазерный разрушитель тандерхока	60 см	TK2+ (D3), FxF	
					Спаренная лазерная пушка	45 см	AT4+, FxF/AA5+	
					2x Спаренных тяжелых болтера	30 см	AP4+, передняя арка	Критическое повреждение: Юнит теряет 1 DC дополнительно
					Спаренный тяжелый болтер	30 см	AP4+, правая сторона	
					Спаренный тяжелый болтер	30 см	AP4+, левая сторона	

**Транспорт** - может перевозить 8 юнитов тактических космодесантников, бричевов, штурмовиков, отряд аутрайдеров, терминаторов или дредноутов. Терминаторы и дредноуты занимают по 2 места каждый. Отряд аутрайдеров может включать до 5 подставок, но кроме того никаких дополнительных юнитов.

## 1.2 Боевой строй (Формация)

На поле битвы транспортные средства и пехота двигаются не просто так каждый по отдельности, а в рамках организованного строя, позволяющего сражаться как единое целое. В Эпик30К эта группа войск и боевых машин, совместно сражающаяся на поле битвы, рассматривается как боевой строй или иначе говоря - формация.

### 1.2.1 Виды формаций

Все отряды должны быть сведены в формации к началу игры. При разработке собственного сценария вам надо будет решить, в рамках каких формаций будут сражаться юниты, принимающие в сценарии участие. Каждый юнит в формации должен быть не далее чем в 5 см хотя бы от одного юнита той же формации. Кроме того, все юниты должны формировать «цепочку» с расстоянием между подставками не более 5 см. Иногда юниты формации могут оказываться оторванными друг от друга вражеским огнем или атакой.

Если это случилось, то подразделение (когда в следующий раз будет его очередь ходить) должно вновь собраться в правильный боевой строй (см. раздел 1.6.1).

### 1.2.2 Значение показателя инициативы

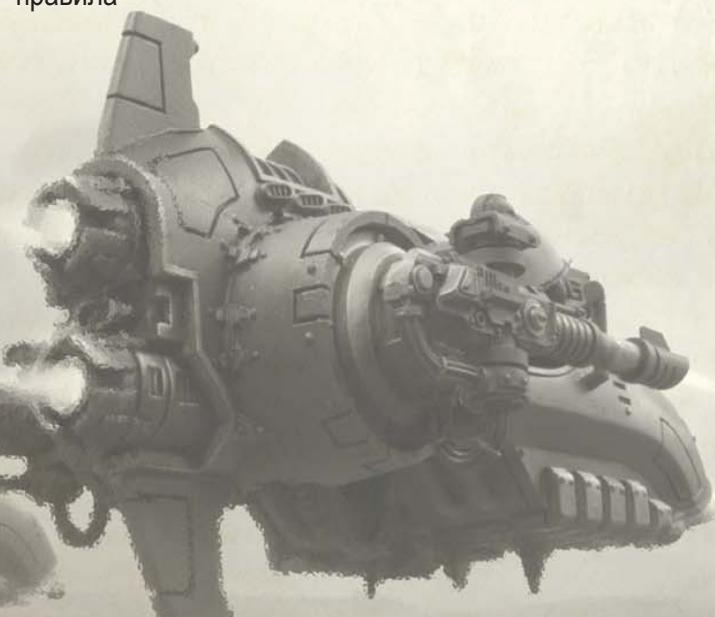
Каждая формация обладает неким значением инициативы (это показывает степень тренированности и целеустремленности). Чем ниже у формации значение инициативы, тем лучше (напр., значение инициативы, равное 1, лучше значения, равного 2).

Формации с хорошим показателем инициативы вероятнее всего выполнят приказы чаще (и будут сосредотачиваться быстрее) формаций с более высоким показателем. Вы поймете, что инициатива формации – это одна из важнейших характеристик. Несколько примеров показателя даны ниже:

Армия	Показатель инициативы
Легионы Космодесанта	1+
Милиция Империалис	2+
Солар Ауксилия	2+
Механикум	2+

## 1.3 Маркеры взрывов

В ходе игры подчиненные вам формации будут получать маркеры взрыва каждый раз, когда попадут под огонь, понесут потери, сразятся в атаке или провалят тест на инициативу. Маркеры взрыва могут быть сняты, если формация сосредотачивается или перегруппируется (см 1.13 и 1.14.1). Эффекты не снятых меток станут для вас более осмысленными, когда вы дочитаете правила



до конца, но в целом они таковы:

- формация получает маркер взрыва каждый раз, когда его обстреливает вражеское формация, даже если потерь в ходе обстрела не было (если только правила особо не оговаривают иного);
- формация получает маркер взрыва каждый раз, когда один из ее отрядов уничтожается (если только правила особо не оговаривают иного);
- каждый маркер взрыва подавляет один юнит в формации, не давая ему вести стрельбу. Маркеры взрыва также оказывают влияние на способность формации выполнять приказы, побеждать в атаках и сосредотачиваться. Формация считается разбитой, если число маркеров взрыва равно числу юнитов (если только правила особо не оговаривают иного).

Разбитая формация должна отступить, и не может предпринимать какие-либо действия в фазу действий (в общем случае – не может ходить и стрелять). В конце фазы формация должна попытаться сосредоточиться.

Таблица маркеров взрыва

Маркеры взрыва	Результат	Действие
Каждая метка	Юнит подавлен	Не стреляет
По одной метке на юнит	Формация разбита	Отступает

## Игровая концепция

### Маркеры взрыва

Маркеры взрыва (blast markers) – это попытка отразить в простой и играбельной форме то, что психологический эффект от обстрела важен во всех отношениях, и почти столь же важен, как действительное количество понесенных потерь. Маркеры взрыва отображают целый ряд бедствий, случившихся с отрядами в боевом порядке: техника повреждена, взводы рассеяны, разбиты или бегут, и т.д.

Маркеры взрыва – жизненно важная составляющая Эпик30К. По этому не упускайте их важность из вида. Правила, касающиеся маркеров взрыва, отражают тот факт, что большинство войск будет досаждать вам остановками и поиском укрытий при попадании даже под не особо сильный обстрел (вот почему единственный снайпер может замедлить продвижение во много раз большего количества вражеских солдат), но отступит лишь тогда, когда совокупность потерь и давления, создаваемого противником, убедит солдат в том, что их позиция не подходит для обороны и надо отойти (вот почему снайпер изредка заставляет врага отступить).

## 1.4 Последовательность игровых действий

Битвы в Эпик30К разыгрываются на протяжении многих ходов. Сколько ходов продлится битва определяют либо сами игроки, либо выбранный ими сценарий. Последовательность игровых действий Эпик30К выглядит следующим образом. Каждый ход в Эпик30К делится на три фазы - стратегическая фаза, фаза боя и фаза окончания. Основная масса событий (что довольно уместно) происходит в фазе боевых действий (фазе боев). В ходе этой фазы игроки по очереди выбирают одну из формаций своей армии и выполняют ими боевые задачи.

Каждая формация армии может выполнить лишь одну задачу. После того как игроки предприняли боевые действия с участием каждой из своих формаций, они переходят к конечной фазе. По существу именно она является фазой «наведения порядка», когда доделывается то, что не было сделано в ходе фазы боев. Заметьте, что оба игрока выполняют свои действия в каждой фазе последовательно, оба выполняют боевые задачи в ходе фазы боев, сосредотачивают разбитые формации в конечной фазе и т.д.

### 1.4.1 Последовательность действий

I – стратегическая фаза: каждый игрок бросает D6 и складывает результат со стратегическим рейтингом своей армии. У кого рейтинг будет выше, тот может выбрать, ходить ли ему первым или вторым в фазе боев.

II – фаза боев: игроки попеременно выполняют своими отрядами боевые задачи.

III – конечная фаза: оба игрока сосредотачивают формации с метками взрыва, или разбитые формации, а затем сверяются с условиями победы и выясняют, не одержала ли победу одна из сторон.

### 1.4.2 Способности, используемые в начале хода/боя

[2]

Некоторые юниты обладают особыми способностями, которые по определению вступают в силу в начале хода. Эти эффекты разыгрываются до

начала бросков на стратегию. Таким же образом способности, вступающие в силу в начале боя, должны разыгрываться до начала бросков на инициативу или выбора боевой задачи. Если эффекты есть к началу хода у обоих игроков, то первым разыгрывает эффект игрок с более высоким значением стратегического рейтинга, а затем они по очереди разыгрывают последующие.

## Игровая концепция

### Ничейные результаты

В случае ничьей или любой другой ситуации, позволяющей игрокам сделать что-то одновременно, игрок с более поздней датой рождения ходит первым (если только правила не утверждают иного).

[2]

### 1.4.2 Способности, используемые в начале хода/боя

**B:** Может ли игрок с более высоким стратегическим рейтингом сделать так, чтобы его противник ходил первым?  
**O:** Да.

**B:** Что произойдет, если у обеих армий есть формирования с одинаковыми способностями, используемыми в начале хода, и одинаковым рейтингом стратегии?

**O:** Бросьте кубики, чтобы узнать, кто ходит первым.

**B:** Должны ли вы бросать кубики за каждую способность (например, телепорт, туннелепроходчики и т.д.), используемую в начале хода?

**O:** Обсудите этот вопрос с оппонентом перед началом игры и примите согласованное решение.

## 1.5 Стратегическая фаза [3]

У каждой армии есть стратегический рейтинг. Он либо приводится в примечаниях к сценарию, либо может быть записан в армилисте, если вы играете турнирную игру.

Армейский стратегический рейтинг отображает совокупность ее агрессивности и способностей ее командиров. Армия с более высоким рейтингом скорее всего начнет действовать раньше армии с более низким.

В стратегической фазе к началу каждого хода каждый из игроков бросает на стратегию 1D6 и складывает результат с рейтингом. Тот, кто наберет больше, может выбирать, когда ходить (первым или вторым) в фазе боев. В случае ничьей та сторона, которая провалила тест на инициативу на прошлом ходу, на этом ходу выигрывает.

[3]

### 1.5 Стратегическая фаза

**B:** В какой последовательности происходят события в стратегической фазе?

**O:** В начале фазы игрок с более высоким рейтингом стратегии выбирает, кто будет ходить первым:

1. Юниты с правилом «Тунелепроходчик» появляются на столе поочередно.

2. Выставляются юниты с телепортом, вступают в силу другие способности «начала хода» (поочередно).

3. Оба игрока одновременно бросают кубик и определяют свое значение стратегии

## 1.6 Фаза боев

В фазе боев игроки по очереди выполняют боевые задачи своими неразбитыми формациями. Каждая неразбитая формация может выполнить одну задачу за ход. Игрок, выигравший бросок на стратегию, выбирает, ходить ли ему первым или вторым.

Затем игрок, который ходит первым, выполняет одной формацией боевую задачу. Затем то же делает его оппонент, и так далее, пока все формации не примут участия в выполнении боевых задач. Если у одного из игроков формации закончились раньше, его оппонент по очереди

задействует свои оставшиеся формации, пока все они не примут участия в выполнении боевых задач. Выполнение боевой задачи состоит из трех этапов:

I – назвать формацию;

II – объявить, какую задачу она должна выполнить;

III – затем формация проходит тест на активацию, чтобы выяснить, увенчалась ли успехом попытка выполнить боевую задачу.

Каждый из этих шагов ниже разбирается в подробностях. Заметьте, что вы должны объявить и формацию, и ее задачу до теста на активацию. Если вы этого не сделали, то считается, что выбранная формация автоматически провалила тест на активацию без броска (представьте, что имело место нарушение связи). Если вы даже не назвали формацию, то противник имеет право назвать формацию за вас.

### 1.6.1 Боевые задачи

Для того, чтобы выполнить задачу, сперва назовите неразбитую формацию, затем выберите, какую задачу она должна выполнить. Задачи, которые можно выбрать, перечислены ниже. Учтите, что вы обязаны задействовать формацию, нельзя ее «пропустить», кроме как если у вас нет другого выбора. Также заметьте, что формация может быть задействована только раз за время текущей фазы боев.

- **Наступать (advance):** формация имеет право один раз переместиться, а затем выстрелить.

- **Начать штурм (engage):** формация имеет право один раз «подняться в атаку» (charge), а затем эту атаку провести (make assault).

- **Удвоить скорость (double):** формация имеет право два раза переместиться и затем выстрелить с модификатором, равным -1.

- **Идти походным порядком (march):** формация имеет право три раза переместиться.

- **Построиться (marshal):** формация может либо выстрелить с модификатором, равным -1, а затем перегруппироваться; либо один раз переместиться, а затем перегруппироваться.

Перегруппировка даст формации снять несколько влияющих на нее маркеров взрыва (см 1.13).

- **Дозор (overwatch):** формация не имеет права двигаться, но зато усиливает наблюдение. Это позволяет формации выстрелить во вражеские формации в процессе выполнения ими своей боевой задачи. Вы не имеете права выбирать эту задачу, если хоть один юнит формации находится вне строя.

**Непрерывный огонь (sustained fire):** формация не имеет права двигаться (даже разворачиваться на месте), но зато может стрелять с модификатором +1. Вы не имеете права выбирать эту задачу, если хоть один юнит формации находится вне строя.

Помимо этих основных задач, формации имеют право выполнить ещё два типа задач:

- **Держаться (hold):** эта задача – единственная, которую можно выполнять формациям, провалившим тест на активацию (см. правила тестов на активацию далее). Формация имеет право либо один раз переместиться, либо один раз выстрелить, либо перегруппироваться. Если хоть один юнит находится вне строя, вы обязаны переместиться.

- **Спецзадания (special actions):** некоторые формации могут выполнять особые типы задач. Некоторые из них описаны в разделе спецправил этой книги, либо могут быть включены в правила сценария.

## 1.6.2 Тест на активацию [4]

До того как приступить к выполнению задачи, формация обязано пройти тест на активацию. Разбитые формации выполнять боевую задачу не могут. Вместо этого они проходят тест на сосредоточение в конечной фазе, чтобы надлежащим образом построиться (см. правила для разбитых формаций (1.13) выше).

Для того, чтобы пройти тест на активацию, вы должны выбросить большее либо равное инициативе значение на D6. Если формация прошла тест, она может выполнять поставленную задачу. Если тест провален, формация все же может перейти к выполнению задачи (даже если игрок называл что-либо другое), но получит маркер взрыва.

Если формация имеет один или более маркеров взрыва, то тест на выполнение бросается с модификатором -1; и с дополнительным модификатором -1, если формация пытается удержать инициативу (см. 1.6.3).

### 1.6.3 Удержание инициативы

Если ваша формация успешно выполнило боевую задачу, вы можете попытаться (если хотите), удержать инициативу, и выполнить подряд две боевые задачи. Если вы решите попробовать, то вы должны назвать новую формацию и дать ей боевую задачу, но эта формация получит модификатор -1 к тесту на активацию. Учтите: если первое подразделение тест на активацию провалило, вы не можете пытаться удержать инициативу – т.е., вы можете попробовать удержать инициативу только после успешной предыдущей активации.

После того как вы закончили выполнять задачу формацией, которая удержала инициативу, вы должны эту инициативу передать (т.е. дважды подряд инициативу удерживать нельзя). Единственное исключение – это если у одного из игроков не осталось формаций для активации. В этом случае второй игрок может продолжать активацию формаций без добавления модификатора -1 к удержанию инициативы до тех пор, пока все его формации не выполнят свои задачи.

[4]

### 1.6.2 Тест на активацию

**B:** При выполнении теста активации результат 1 означает автоматический провал теста?

**O:** Нет.

## 1.7 Перемещение [5]

Большинство задач позволяют юнитам формации совершать одно или несколько перемещений. Юнит может пройти расстояние, меньшее или равное его значению скорости (отображеному в таблице данных отряда) – никто не заставляет выполнять все возможные перемещения. В зависимости от выполняемой задачи юнит может переместиться один, два или три раза (см. 1.7.1). Юниты могут беспрепятственно поворачивать по дороге. Юнит никогда не обязан перемещаться, но иногда невозможность сделать это приводит к уничтожению юнита (см. 1.13.3). Если игрок переместил юнит и убрал руку от модели, ход поменять уже нельзя.

[5]

### 1.7 Перемещение

**В:** Могут ли юниты выходить за пределы игрового стола?

**О:** Только в случае, если это разрешено специальным правилом.

**В:** Могу ли я переместиться на 0 см? Если да, то данное перемещение все равно может быть обнаружено?

**О:** Да и да. Любое действие, которое включает в себя одно или несколько движений (наступление, вступление в бой, двойное движение, марш и, возможно, перестроение, удержание и специальные действия), считается движением для обнаружения, даже если подразделения переместились на 0 см. Однако обратите внимание, что отступления являются необязательными, и что игрок может вообще не перемещать разбитую формуацию, избегая, таким образом, обнаружения.

#### 1.7.1 Составное перемещение

Если задача дает возможность совершить составное перемещение, выполнайте его части одну за другой, придерживаясь правил, существующих для каждого перемещения (т.е. не просто складывайте расстояния вместе). К примеру, отделение бойцов Космодесанта (скорость – 15 см), выполняя задачу «Иди походным порядком», совершил три перемещения по 15 см, а не одно перемещение в 45 см.

#### 1.7.2 Прочие юниты

Вражеские юниты не имеют права двигаться перепрыгивая или проходя сквозь друг друга. За исключением пехоты, ваш юнит не имеет права двигаться сквозь другой ваш юнит. Насквозь можно

проходить только через юниты пехоты, т.к. предполагается, что пехота уйдет с дороги. Заметьте, что «перепрыгивать» относится только к самой модели, а не к подставке юнита.

## 1.7.3 Зона контроля [6]

Все юниты в Эпик30К обладают зоной контроля, которая распространяется на 5 см от модели во всех направлениях. Модели на подставке дают возможность измерять занятую зону от любой модели на подставке. Юниты не имеют права входить во вражескую зону в ходе перемещения за исключением случая начала штурма в виде использования своего атакующего движения, чтобы войти в прямой контакт с ближайшим вражеским юнитом (в чью зону контроля эти юниты вошли). Если Юнит вошел в соприкосновение с атакующим вражеским юнитом, то он теряет свою зону до окончания боя (включая и последующий штурм). Это позволяет двигаться вокруг гневного друга гимотрядам. Запрещено двигаться сквозь вражеское подразделение, даже если оно утратило свою зону контроля. Когда по какой-либо причине юнит оказывается в занятой врагом зоне, этот юнит должен либо атаковать противника, либо покинуть зону во время своей очереди выполнять боевую задачу (учтите: задача должна позволять либо начать штурм, либо перемещаться).

[6]

### 1.7.3 Зона контроля

**В:** Если юнит оказывается в зоне контроля противника, обязан ли он покинуть ее по кратчайшему пути?

**О:** Нет, юниту нужно просто покинуть зону контроля

**В:** Может ли юнит находиться ровно в 5 см от вражеского юнита?

**О:** Нет, юнит должен находиться на расстоянии более 5 см от вражеского юнита, иначе он окажется в зоне контроля врага.

**В:** Если формация находится в зоне контроля вражеской формации, может ли она вступить в бой с другой вражеской формацией?

**О:** Да, при условии, что формация сможет полностью покинуть зону контроля первой вражеской формации с помощью приказа «Начать штурм».

## 1.7.4 Боевой строй

Если формация завершила движение в ходе выполнения боевой задачи, а какой-то юнит по какой угодно причине оказался вне боевого строя, то такой юнит считается уничтоженным. Игрок, которому принадлежит эта формация, имеет право выбрать, какие юниты «вне строя» и должны быть уничтожены. Обратите внимание на то, что за каждый потерянный юнит формация получает по маркеру взрыва. Данное у словие действует по окончании каждого отдельного перемещения – следовательно, если ваша формация двигается «походным порядком», то вы не вправе ждать до окончания всех трех отдельных перемещений, чтобы вернуть юниты в единый строй (любой юнит вне строя будет уничтожен в конце первого перемещения, равно как в конце второго и третьего также будут уничтожены все юниты, оказавшиеся вне строя).

## 1.7.5 Транспортные средства [7]

Многие формации включают транспорт, который можно использовать для перевозки относящихся к формации юнитов. Тип и количество юнитов, которые транспорт может перевозить, будут записаны в таблице транспортного средства. Транспорты могут перевозить только юниты, принадлежащие к той же формации. Транспортные средства могут подбирать и перевозить юниты просто в ходе перемещения.

Транспорт входит в контакт с юнитом, который подбирает, а затем как обычно продолжает перемещение. Заметьте, что сами перевозимые юниты, с того момента, как погрузились в транспорт и на все время перевозки, передвигаться не имеют права.

Перевозимые юниты могут выгрузиться в конце любого перемещения после конца того, в ходе которого они были погружены. Выгрузка происходит после выстрелов любого дозорного отряда (см. 1.10), и перед тем как передвигающаяся формация выстрелит или начнет штурм. Выгруженные юниты могут размещаться не далее чем в 5 см вокруг транспорта. Если формация имеет приказ "начать штурм", то эти юниты можно выгрузить в точке соприкосновения с юнитом противника. В иных случаях нельзя высаживать во вражеской зоне контроля.

Учтите, что юниты при этом необязательно высаживать, и они могут предпочесть остаться в транспорте. Юниты нельзя погрузить и выгрузить в течение одного перемещения, однако формация, выполняющее составное перемещение (часть задачи «удвоить скорость» или «идти походным порядком») может погрузить отряд в ходе первого перемещения, и высадить в ходе любого следующего. Юниты могут погружаться и высаживаться в ходе контратаки (см. 1.12.4), но только если несущий их транспорт не находится к этому моменту в соприкосновении с двумя вражескими юнитами. В этом случае юниты остаются на борту – считается, что они попали в ловушку!

Транспортируемые юниты не имеют права стрелять, если только таблица данных транспорта явно не оговаривает иного. Транспортируемые юниты включаются в число прочих юнитов для всех оговариваемых правилами случаев (т.е. при определении числа участвующих в штурме юнитов, или если формация разбита маркерами взрыва, и т.п.). Если транспорт уничтожен макро-оружием, см. раздел 2.2.6

Пожалуйста, обратите внимание, что если перевозится сам транспорт, то он в свою очередь не имеет права никого транспортировать (т.е. применение тактики «матрешек» запрещено!)

[7]

### 1.7.5 Транспортные средства

**B:** Теряет ли транспортируемый юнит свою зону контроля?

**O:** Да.

**B:** Считаются ли транспортируемые юниты отдельной формацией при транспортировании?

**O:** Зависит от договоренностей, которые вы заключите с вашим оппонентом до начала игры.

**B:** Может ли транспортная единица подобрать юниты, находящиеся на местности, опасной для транспорта?

**O:** Да, но если подбираемый юнит находился полностью в пределах опасной местности, то транспорт должен будет пройти тест на опасную местность.

**B:** Может ли транспорт подобрать юниты, находящиеся на местности, непроходимой для транспорта?

**O:** Да, но только если подбираемый юнит не находится полностью в пределах непроходимой для транспорта местности.



[7]

**B:** При высадке транспортируемые юниты полностью помещаются в пределах 5 см от транспортной единицы или только одна часть транспортируемого юнита находится в пределах 5 см от транспорта?

**O:** Зависит от договоренностей, которые вы заключите с вашим оппонентом до начала игры.

**B:** Как транспортируемые юниты, которые неподвижны или имеют скорость 0 см, высаживаются?

**O:** Как обычно.

**B:** Куда помещаются транспортируемые юниты, когда юнит, который их перевозил, уничтожается?

**O:** На место перевозившего их транспортного средства.

**B:** Что происходит с транспортируемыми юнитами, когда юнит, который их перевозит, уничтожается: из-за опасной местности, в результате штурма или дополнительного попадания маркером «Взрыв» в нарушенном строю?

**O:** Они делают свой обычный спасбросок брони или спасбросок укрытия 6+. При этом формация, частью которой они являются, не получит маркер Взрыва ни для одного из этих спасбросков, даже если бросок окажется неудачным.

**B:** Что происходит с транспортируемыми юнитами, когда юнит, который их перевозит, уничтожается, закончив свой второй отход в пределах 15 см от врага?

**O:** Если они сломлены и не бессстрашны, они будут уничтожены. В противном случае они делают свой обычный спасбросок брони или спасбросок укрытия 6+.

**B:** Если транспорт уничтожается попаданием специальной способности, распространяется ли это на транспортируемые юниты?

**O:** Да, на сохранение транспортируемых юнитов влияет тип попадания, которым был уничтожен транспорт. Например, игнорирование укрытия помешает транспортируемым юнитам сделать спасбросок укрытия 6+.

## 1.8 Местность

Галактика очень велика, в ней миллионы различных миров. Ландшафт их может быть любым, от пустых равнин до выросших за облака городов-ульев, и от зеленых джунглей до иссушенных, выжженных в пепел пустынь. Их объединяет единственная особенность – в них есть районы, где тяжело проводить войны!

В Эпик30К местность влияет на юниты в трех разных вариантах: не оказывает никакого влияния на двигающийся юнит; непроходима для юнита ни при каких условиях; опасна для юнита, поэтому юнит может понести потери при перемещении (см 1.8.1).

Таблица влияния местности детализирует несколько часто встречающихся видов ландшафта, и оказываемое ими влияние на различные типы юнитов. Ниже в книге правил обсуждается, как отобразить ландшафт поля битвы.

### 1.8.1 Тест на опасность ландшафта [8]

Когда вступите в опасный район, или если начнете движение уже находясь в опасном районе, бросьте D6. Если выпадает 1, то юнит погибает без возможности перебросить кубик (однако формация, к которой относился юнит, маркера взрыва не получает). Юниты имеют право выбрать возможность перемещаться «осторожно». Считается, что перемещающийся «осторожно» юнит движется со скоростью 5 см, но имеет право перебросить любой тест на опасность ландшафта, если тот был провален.

#### Игровая концепция:

Договоренности по ландшафту

Можно столкнуться с любым видом разногласий по поводу того, полностью или не полностью юнит находится на ландшафте.

Но в любом сомнительном случае правила на ландшафт лучше использовать, чем отказываться от них.

Так же иногда местность иногда перекрывает линию огня по цели. Раз так, то ландшафт следует обсудить до начала игры и удостовериться, что вы оба согласны с тем, какое решение принять в вышеописанной ситуации, и в любом другом связанном с местностью случае. А вообще с модификатором попаданий -1 за местность лучше согласиться, и в любом сомнительном случае его использовать, а не отказываться от него.

[8]

#### 1.8.1 Тест на опасную местность

**В:** Сколько D6 бросает боевая машина (WE), когда входит в опасную местность?

**О:** Один.

**В:** Подвергаются ли юнты, совершающие контратаки, тестам на опасную местность?

**О:** Да.

### 1.8.2 Модификаторы попадания по укрытым отрядам [9]

Юнты, которые находятся среди элементов ландшафта, достаточно высоких, чтобы хотя бы частично перекрыть обзор нападающего, получают модификатор -1 к попаданиям, когда по ним ведут огонь (см. 1.9.5). Модификатор юнты также получают в случае, когда элемент ландшафта, за которым они находятся, хотя бы частично скрывает их из виду.

[9]

#### 1.8.2 Модификаторы попадания по укрытым юнитам

**В:** Когда юнит считается находящимся в укрытии?

**О:** Зависит от договоренностей, которые вы заключите с вашим оппонентом до начала игры.

### 1.8.3 Бросок кубика на укрытие пехоты

Некоторые типы ландшафта дают пехоте бросок кубика на укрытие. Находясь на этой территории, пехота получает дополнительно к модификатору -1 (за укрытие) и модификатор из таблицы данных такой местности. Этот бросок может использоваться вместо обычного броска на броню, если таковой можно было бросить. Обратите внимание, что можно сделать только один бросок, любой, но не оба сразу.

#### Пример:

«Шэдоусуорд» (Shadowsword) Милиции Империалис переместился на скрытую от обзора позицию. В этой позиции он считается находящимся в укрытии от атаки Лендрейдеров формации противника, нападающих в лоб, следовательно они получат -1 к модификатору попадания. Однако танки Малкадор противника сменяли позицию, в которой уступ не перекрывает линию огня, следовательно их сила огня останется прежней.

#### Другой пример:

Пехотная рота Милиции Империалис атакует формацию Солар Ауксилии. Некоторые из подставок формации Ауксилии укрылись в зданиях позади основного строя, в то время как прочие подставки Солар Ауксилии находятся в укрытии. Игрок за Милицию Империалис должен выбрать, атаковать ли ему только Ауксилию вне укрытий, или же всю формацию в целом.

Если будет выбрана атака всей формации, то игрок за Милицию Империалис получит -1 к модификатору попаданий. Кроме того, подставки Солар Ауксилии, расположенные внутри зданий, получат модификатор 4+ при броске кубика на укрытие пехоты при любом причиненном им попадании.

### 1.8.4 Влияние местности [10]

#### Укрепления

Юнты в укреплении получают -1 к модификатору попаданий за нахождение в укреплении и имеют право игнорировать модификатор -1 к перебрасыванию за попадание под перекрестный огонь, хотя все равно получают дополнительный маркер взрыва (см. 1.11 «Перекрестный огонь»). Кроме того, пехота в укреплении получает перебрасывание кубика 3+ за укрытие. Укрепления в общем случае непроходимы для техники, если только они не созданы специально для неё (напр. танковые огневые позиции).

#### Холмы

Отряды на холме обладают лучшей линией видимости вражеских отрядов, т.к. находятся достаточно высоко, чтобы видеть поверх некоторых элементов ландшафта (см. 1.9.2 «Линия огня»). За этим исключением отряды считаются находящимися на открытой местности (или на любой другой разновидности ландшафта, имеющейся на холме – на дороге, между деревьев или в зданиях).

#### Открытая местность

Пехота получает перебрасывание 5+ за укрытие, если выполняет задачу «Дозор», если только

местность не дает им лучшего перебрасывания. Это отражает тот факт, что неподвижную пехоту очень трудно заметить. Учтите, что перебрасывание будет потеряно после того как подразделение выстрелило, и метка «дозора» была снята.

**Дорога:** Юнит, все перемещение которого проходит по дороге, имеет право добавить к нему 5 см. Кроме того, если все юниты формации находятся к началу выполнения задачи на дороге, то вы можете объявить, что они «Идут дорожной колонной». Формация движется дорожной колонной и автоматически проходит тест на выполнение задачи. Однако все юниты формации должны оставаться на дороге в течение всех трех перемещений.

**Бронетехника:** Пехота считается находящейся в укрытии и получает -1 к модификатору попаданий (однако не получает перебрасывания за укрытие), если они соприкасаются с транспортным средством или боевой машиной – это отображает, что пехота укрылась от вражеского огня, спрятавшись за транспортным средством.

ТАБЛИЦА ВЛИЯНИЯ МЕСТНОСТИ			
Местность	Пехота	Техника	Боевая машина
Строения	Укрытие 4+	Непроходимая	Непроходимая
Утесы	Непроходимая	Непроходимая	Непроходимая
Укрепления	Укрытие 3+, (см. правила)	См. правила	Непроходимая
Джунгли	Укрытие 4+	Непроходимая	Опасная
Болота	Укрытие 6+, опасная	опасная	Опасная
Открытая, склоны холмов	Не влияет	Не влияет	Не влияет
Реки	Укрытие 6+, опасная	Непроходимая	Не влияет
Дороги	См. правила	См. правила	См. правила
Руины, каменные обломки	Укрытие 4+	Опасная	Опасная
Кустарники	Укрытие 6+	Не влияет	Не влияет
Лес	Укрытие 5+	Опасная	Опасная

[10]

#### 1.8.4 Влияние местности

**В:** Сколько юнитов могут разместиться в укрепленном укрытии?

**О:** Если это не предусмотрено специальными правилами или сценарием, то это должно быть оговорено до начала игры.

**В:** Может ли юнит имеющий скорость движения 0 см оказавшись на дороге претендовать на бонус +5 см к движению?

**О:** В правилах нет четкого различия между скоростью 0 см и неподвижными юнитами. Мы рекомендуем вам принять решение по данному вопросу перед началом игры согласовав его с вашим противником. Мы считаем, что юнит со скоростью движения 0 см теоретически может получить бонус за движение по дороге, позволяя ему таким образом перемещаться на 5 см за ход. Тем не менее, он, очевидно, не может покинуть дорогу, поскольку тогда он потерял бонусное движение. Юнит с правилом «неподвижный» не может двигаться даже по дороге.

**В:** Могут ли юниты, совершающие контратакующее перемещение, перемещаясь по дороге, претендовать на бонус +5 см к движению?

**О:** Нет, упомянутые здесь «ходы» относятся к действиям. Контратакующее перемещение не является одним из таких движений.

**В:** Сколько пехотинцев можно считать находящимися в укрытии при базовом контакте с бронетранспортером или другой боевой машиной?

**О:** В правилах ограничений по данному вопросу нет, пока базы пехоты могут касаться AV или WE. Однако ограничение в 2 на AV (или 2 на каждую единицу вместимости WE) является чрезвычайно распространенным случаем урегулирования данного вопроса. Либо вы можете договориться с оппонентом перед игрой.

**В:** Может ли пехотное подразделение считаться находящимися в укрытии за вражеской бронетехникой?

**О:** Да.

## 1.9 Стрельба [11]

Многие боевые задачи позволяют формации вести огонь. Он ведется в фазе выполнения задач, когда формация начинает выполнение боевой задачи.

[11]

### 1.9 Стрельба

**В:** Можете ли вы придержать огонь на потом?

**О:** Нет. Юнит либо стреляет, когда его формация активируется приказом, которое позволяет ему стрелять, либо лишается права стрелять.

### 1.9.1 Выбор цели

Когда игрок выбирает формации, которыми будет вести огонь, в роли цели выбирается вражеская формация. Формации НЕ имеют права разделять огонь все юниты, которые не способны вести огонь по обозначенной цели, вообще не смогут вести огонь вместе с остальными.

### 1.9.2 Кто имеет право вести огонь [12]

Юнит, чтобы стрелять надлежащим образом, должен иметь линию огня по крайней мере до одного любого юнита из формации-цели, не должен быть подавлен, и ему должно хватать дальности.

**Линия огня:** это прямая линия, идущая от стреляющего юнита к формации-мишени. Линии огня преграждают элементы ландшафта здания, холмы, деревья и пр. Высоко расположенные орудия часто могут обозревать весь ландшафт, находящийся ниже. Здания, каменные обломки, деревья, укрепления и прочее подобное не преграждают линии огня от или к юнитам, находящимся на одной и той же местности, если только линия огня не дальше 10 см от края местности (т.е. вы можете выстрелить на 10 см «внутрь» элементов местности, но линия огня до юнитов «снаружи» все равно преграждается). Единственный вид юнитов, преграждающий линии огня это боевые машины (см. 3.0). Прочие юниты ни своим, ни вражеским отрядам линии огня не блокируют.

**Дальнобойность:** чтобы стрелять надлежащим образом, дальности юнита вдоль линии огня до отряда-мишени должно быть достаточно.

**Подавленные юниты:** даже если юнит «достает» дальностью до юнита противника и есть линия огня до цели, он не имеет права стрелять при наличии маркеры взрыва у формации. Юниты подавляются в порядке «от тыла к фронту» формации (фронт и тыл определяются расположением формации-мишени). Самые дальние от любого юнита в формации-мишени ваши юниты подавляются первыми – это основано на том, что ошивающиеся в тылу войска скорее всего залягут, в то время как на фронте будут стоять более горячие парни! Если несколько юнитов находятся на равном удалении от цели, то контролирующий их игрок имеет право выбрать, какой из них подавлен.

*Natura Terra Regum*

## Игровая концепция Договоренности по стрельбе

При стрельбе используются следующие принципы:

### Измерение дальности

Вы с оппонентом должны до начала игры решить, как вы будете измерять расстояние между моделями в ходе игры. Метод, используемый автором правил (если вы не смогли договориться об ином, по умолчанию вы должны взять именно его) состоит в том, что дальности оружия достаточно, когда любая часть оружия находится в пределах дальности до любой части модели-мишени (или как минимум до одной мишени на подставке).

### Линии огня

Предполагается, что ландшафт и модели в Эпик30К одного масштаба, так что для проверки неявной линии огня между двумя отрядами достаточно просто нагнуться и посмотреть «от модели» [или использовать два зеркальца].

### Предварительные замеры

Вы и ваш оппонент должны выбрать, будет ли можно предварительно измерять расстояния в ходе игры, или нужно будет сперва объявить о начале штурма или обстрела, и лишь потом измерять. Например, надо будет решить, можно ли будет измерить, дабы удостовериться, что намеченный юнит в пределах дальности, до того как придется выбирать, кто будет стрелять по цели, и т.д. У каждого метода свои преимущества, которые в общем сводятся к тому, что предварительное измерение сделает игру более аккуратной и расчетливой, а отсутствие предварительного измерения привнесет оригинальность и эмоциональность. Если не можете прийти к соглашению, то используйте метод автора, разрешающий предварительный замер.



[12]

### 1.9.2 Кто имеет право вести огонь

**В:** Можно ли подавить транспортируемый юнит?

**О:** Только в том случае, если транспортируемым юнитам разрешено стрелять в соответствии с правилами транспорта. В противном случае юнит не может быть подавлен т.к. отсутствует линия огня.

**В:** Можно ли подавить юнит без оружия дальнего боя?

**О:** Подразделения с стрелковым оружием (огневой бой) могут быть подавлены, если они находятся в пределах 15 см и на линии огня. Юниты, не имеющие стрелкового оружия (огневой бой) и оружия дальнего боя, не могут быть подавлены.

**В:** Можно ли подавить юнит, если у него нет врагов в секторе обстрела его оружия?

**О:** Нет.

**В:** Когда юниты, вооруженные оружием, не требующим линии огня, подавляются?

**О:** Такие юниты могут быть подавлены только в том случае когда они находятся в пределах досягаемости отряда от целевого формирования.

### 1.9.3. Методика стрельбы

Здесь приведена последовательность действий при стрельбе. В правилах, идущих ниже мы разберем ее в подробностях шаг за шагом.

I – Поместите маркер взрыва на выбранной формации противника.

II – Бросьте кубик на попадание.

III – Распределите попадания, киньте броски на защиту, и уберите погибшие юниты.

IV – Поместите дополнительные маркеры взрыва за уничтоженные юниты, и проверьте, не разбили ли вы формацию противника.

### 1.9.4 Размещение маркеры взрыва [13]

Намеченная формация автоматически получает маркер взрыва, если хотя бы один из атакующих юнитов может по ней выстрелить. За каждый уничтоженный юнит формация получает дополнительную маркер взрыва. Формация получает маркер взрыва и за попадание под обстрел, даже если никто из атакующих не в состоянии нанести какой-либо урон (напр., бронированные транспортные средства, попавшие под обстрел из тяжелых болтеров).



## СПЕЦПРАВИЛО

### Сектор обстрела оружия

Из большей части оружия можно стрелять в любом направлении (т.е. юнит не надо поворачивать лицом к цели). Однако в некоторых случаях оружие будет иметь ограниченный сектор обстрела:

- оружие, которое характеризуется в таблице данных как стреляющее вперед, будет иметь сектор обстрела 180° перед отрядом;
- оружие, стреляющее назад, будет иметь сектор обстрела 180° позади юнита;
- оружие, стреляющее влево, будет иметь сектор обстрела 180° влево от юнита;
- оружие, стреляющее вправо, будет иметь сектор обстрела 180° вправо от юнита.

Наконец, оружие, в таблице которого будет указано, что оно стреляет строго вперед, может поразить цели, лежащие менее чем в 45° от направления, в котором повернут фронт юнита (сектор 90° перед отрядом).

[13]

### 1.9.4 Размещение метки взрыва

**В:** Может ли строй юнитов, вооруженных только АР оружием, вести огонь по вражескому строю бронетехники, чтобы поставить на них маркер взрыва?

**О:** Да, то же самое верно и для обратной ситуации (противотанковый огонь по пехоте).

**В:** Может ли строй юнитов, вооруженных только стрелковым оружием (SA), стрелять по вражескому строю, чтобы поместить на них маркер взрыва?

**О:** Нет.

**В:** Могут ли юниты, находящиеся вне досягаемости вражеского строя, стрелять по ним, чтобы поставить маркер взрыва?

**О:** Нет.

### 1.9.5 Бросок на попадание [14]

На этом этапе игрок должен решать, какой тип огня (AT или AP) будет вести оружие, если оно может вести огонь обоих типов. Затем бросьте D6 за каждый выстрел, нацеленный в вражескую формацию. Чтобы попасть, вы должны выбросить значение, большее или равное соответствующему значению оружия (напр., если у оружия значение составляет AT4+, то вы должны будете выбросить 4 или больше, чтобы попасть). Далее значение может меняться в силу ниже описываемых причин; однако выброшенная единица до изменения всегда означает промах.

[14]

#### 1.9.5 Бросок на попадание

**В:** Может ли боевая единица, вооруженная двумя или более видами оружия одного типа, стрелять одним из них со значением AP, а другим — со значением AT?

**О: Да.**

**В:** Может ли юнит, вооруженный оружием с несколькими выстрелами, сделать одни выстрелы со значением AP, а другие — со значением AT?

**О: Нет.** Решение стрелять со значением AP или AT зависит от оружия и выбирается для всех его выстрелов.

**В:** Если в целевом строю есть пехота в укрытии, а бронетехника не в укрытии, будут ли мои броски AT на попадание получать модификатор -1?

**О: Нет, и то же самое верно и для обратной ситуации (AV в укрытии, INF вне укрытия).**

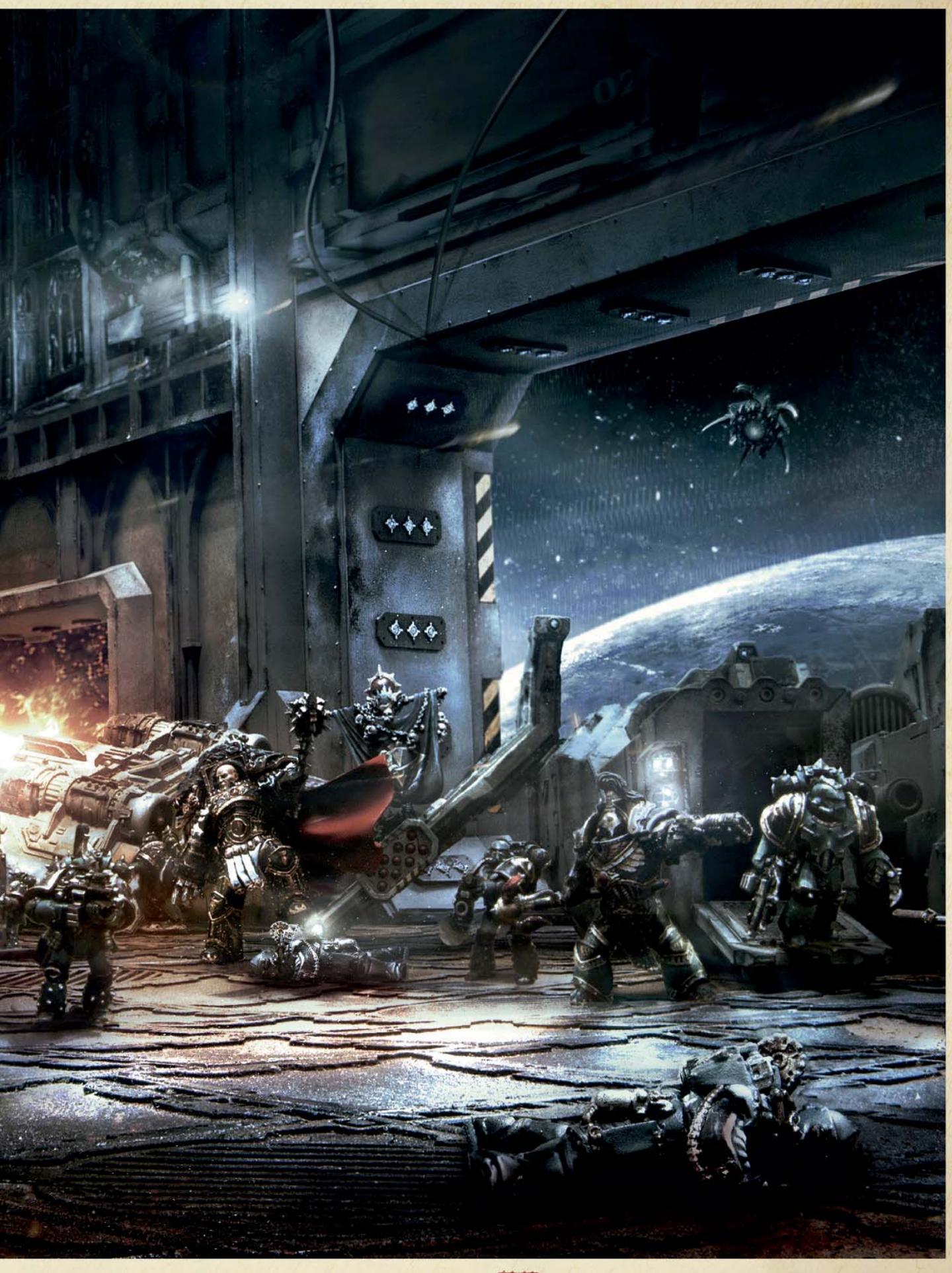
**В:** Могу ли я сделать несколько выстрелов по юнитам в укрытии (с модификатором -1 к попаданию), а остальные по юнитам вне укрытия?

**О:** Вы не можете разделить каждый тип огня таким образом. Весь AP огонь из стрелкового порядка должен иметь модификатор -1 или не иметь такового, в зависимости от цели по которой выведете огонь. То же самое верно для огня AT и MW. Однако игрок может выбрать модификатор -1 для одного типа огня и не использовать его для другого.

#### Модификаторы броска на попадание

Цель в укрытии	-1
Нападающий с приказом «Удвоение скорости»	-1
Нападающий с приказом «Построиться»	-1
Нападающий с приказом «Непрерывный огонь»	+1





Обратите внимание, что нападающий может игнорировать модификатор укрытия, если к одним юнитам намеченной формации он применяется, а к другим нет. Однако вы не можете наносить повреждения находящимся в укрытии юнитам без использования модификатора к броску на попадание -1.

### 1.9.6 Распределение попаданий и спасброски

Вы должны распределять нанесенные попадания на те ваши юниты, которые лежат на линии огня врага, и внутри пределов его дальности. Распределяются попадания «от фронта к тылу» формации. Обратите внимание – порядок обратный порядку определения подавленных отрядов.

Попадания АР-типа могут распределяться только среди отрядов пехоты, а АТ-типа – только среди бронетехники.

Попадания должны распределяться в первую очередь среди ближайших потенциальных целей. Вы не имеете права распределять второе попадание, до тех пор пока возможное первое не нанесено каждому отряду, третье попадание – до распределения всех вторых, и т.д.

Как только распределены все попадания, бросьте кубик на защиту за каждый пораженный юнит, используя значения брони из его таблицы данных, либо значения укрытия из таблицы местности. Если выброшенное значение меньше значения брони или значения укрытия, бросок на защиту провален, а юнит уничтожен и выбывает из игры. Если выброшено значение, больше или равное значению брони или укрытия, то юнит уцелел, и остается в игре. Помните, что за каждый уничтоженный юнит формация получает маркер взрыва.

[15]

**О:** Попадания должны быть распределены так, чтобы ни одно из них не было потрачено впустую, и каждому юниту было назначено одно попадание, прежде чем ему будет назначено второе, или третье, и т. д., если это возможно. Другими словами, если легкая техника находится рядом с пехотой, то распределите все АТ удары по легким машинам до того, как в них начнут попадать АР попадания. Если легкие машины находятся рядом с бронированными машинами, то АР-попадания распределяются по легкому транспортному средству до АТ-попаданий. Если все три типа находятся в одном и том же построении, то вам придется решить данный вопрос с противником.

### 1.9.7 Разбита ли цель

Как только атака завершилась, вам необходимо проверить, не разбита ли она полученными маркерами взрыва. Формация разбита, если она получила количество маркеров взрыва, равное или большее числа юнитов в ней. Учтите, что формация не может быть разбита во время огневой атаки – а только после ее окончания.

### ИГРОВОЙ ПРИМЕР

#### Стрельба

Отделение тяжелой поддержки легионов Космодесанта на БТР «Рино» только что выполнили задачу по наступлению (чтобы дальность хватала для ведения огня). Все отряды передвинулись, и теперь могут стрелять. Они решают выстрелить по ближайшей формации пехоты Милиции Империалис.

Игрок-космодесантник измеряет расстояние на которое могут эффективно пострелять подставки тяжелой поддержки и помещает на цель маркер взрыва.

В формацию входят четыре подставки тяжелой поддержки, у каждой из которых в наличии по два пусковых ракетных комплекса (ПРК), итого формация может провести восемь огневых атак. Цель полностью состоит из отрядов пехоты, поэтому игрок-космодесантник выбирают АР-тип поражения, равный АР5+.

Затем игрок-космодесантник бросает восемь кубиков, на которых выпадают 1, 2, 2, 4, 4, 5, 6 и 6 – итого три попадания. Ближайшими юнитами во вражеской формации являются подставки пехоты Милиции Империалис, три из которых получают попадание.

Потом игрок, представляющий Милицию Империалис, выбрасывает кубики на защиту этих трех юнитов, по кубику за каждый. Ему не удается выбросить ни одной шестерки, что означает уничтожение всех трех юнитов. На формацию Милиции Империалис накладываются еще три маркера взрыва, всего их становится четыре – недостаточно для того, чтобы разбить формацию (т.к. там осталось больше четырех юнитов).

[15]

### 1.9.6 Распределение попаданий и спасброски

**Б:** Являются ли модификаторы спасбросков кумулятивными? Например, получает ли снайперское попадание по юниту, попавшему под перекрестный огонь, модификатор спасброска -2?

**О:** Да, применяются все модификаторы, если не указано иное.

**Б:** Если юнит получает такие модификаторы спасброска, что его показатель брони фактически становится равен 7+, он все еще получает спасбросок?

**О:** Нет, броски 7+ предназначены только для попаданий.

**Б:** Как распределяются попадания по строю, если в нем есть легкая техника, а также пехота или бронетехника?

## СПЕЦПРАВИЛО

### Что делать если нужно выкинуть 7+ для попадания

Если модификаторы попадания дали результат в 7 или более, то (хоть и навряд ли) вы можете попасть.

Т.к. на D6 семерку не бросить (можете попробовать, если не верите), то кидайте кубик еще раз, согласно следующей таблице.

#### Требуемые броски D6:

- 7** – надо бросить 6, а затем 4, 5 или 6
- 8** – надо бросить 6, а потом 5 или 6
- 9** – надо бросить 6, а потом еще 6
- 10** – попасть невозможно

### 1.9.8 Огонь по площадям [16]

Многие орудия, ракеты и некоторые другие виды оружия могут создать огневой вал, причиняющий врагу массовые потери. Если, подобные орудия в атаке сгруппированы, они всегда наносят удар по одной и той же площади. В таблицах данных этих орудий нет значений броска на попадание – вместо этого у них есть значение количества огневых очков (BP). Основная разница между огнем по площадям и обычным огнем заключается в том, что огонь по площадям накрывает достаточный для поражения нескольких юнитов участок местности.

Чтобы провести стрельбу по площадям, прежде всего возьмите шаблон огня по площадям и поместите его на столе в том месте, куда вы хотите нацелить огонь. Каждое из орудий, вносящее свою долю в огневой вал, должно обладать достаточной дальностью и прямой линией огня как минимум до одного из намеченных юнитов.

Орудия, не обладающие достаточной дальностью или не имеющие прямой линии огня до попадающих под шаблон юнитов, стрелять в течение всего этого хода права не имеют. Вы имеете право помещать шаблоны на свои юниты или на юниты врага из нескольких формаций, если хотите, но тогда урон понесут все юниты – и вражеские, и ваши. Любая атакованная формация

формация за «попадание под огонь» получает маркер взрыва (см. 1.9.4).

Далее, в соответствии с таблицей данных определите общее количество огневых очков. Все формация стреляет сразу, поэтому складываются все огневые очки орудий, которые имеют прямую линию огня и достаточную дальность. Как только вы подсчитали общее число огневых очков, сравните это количество с приведенными в таблице ниже данными. Обратите внимание, что формация может нанести удар по площадям только раз за ход – одна и та же формация не имеет право наносить отдельные удары по различным участкам местности.

Таблица огня по площадям перечисляет, сколько надо выбросить, чтобы попасть по каждому юниту, угодившему под шаблон огневого вала. Кубики бросаются за каждый юнит – свой или чужой – под шаблоном, чтобы выбросить соответствующее попаданию значение. Для того, чтобы ускорить этот процесс, мы рекомендуем брасывать кубики для поражения юнитов одного типа вместе, а затем убирать уничтоженных, начиная с ближайшего вражеского юнита.

[16]

#### 1.9.8 Спецправило: огонь по площадям

**В:** Может ли огонь по площадям претендовать на бонус перекрестного огня?

**О:** Да.

**В:** Если боевая единица находится под несколькими шаблонами из одного и того же обстрела, сколько бросков на попадание по ней нужно сделать?

**О:** Один.

**В:** Нужно ли размещать дополнительные шаблоны обстрела, чтобы получить под ними как можно больше вражеских юнитов из целевой формации?

**О:** Правила здесь неясны, но да, это нужно сделать.

**В:** Можно ли разместить дополнительные шаблоны обстрела, чтобы они покрывали юниты, до которых никакое оружие, участвующее в обстреле, не имеет дальности или линии огня?

**О:** Да, но только дополнительные шаблоны.

**В:** Как вы разрешаете попадания для шаблона «Огонь по площадям» когда некоторые юниты находятся в укрытии, а некоторые нет?

**О:** Делайте бросок на попадание отдельно для юнитов, находящихся в укрытии, и для юнитов, не находящихся в укрытии.

[16]

**В:** Как вы разрешаете попадания для шаблона «Огонь по площадям» по разным типам юнитов?

**О:** Для каждого юнита в шаблоне требуется отдельный бросок на попадание, чтобы увидеть, было ли оно поражено. Например, при обстреле двух терминаторов (одного с Военачальником), шести бричеров (двое в укрытии), двух разведчиков, четырех предаторов и одного Аркуса потребуется бросить следующие броски на попадание: один для терминаторов с Военачальником, один для второго отряда терминаторов, четыре для бричеров вне укрытия, два для бричеров в укрытии, два для разведчиков, четыре для предаторов и один для Аркуса. «Tip», упомянутый в предложении о броске кубиков скорости, относится к типу юнита (Тактический, Штурмовой, Опустошитель и т. д.), а не к типу юнита (INF, AV и т. д.).

**В:** Как использовать «Огонь по площадям» в случае, когда некоторые из ведущих их такой огонь юнитов имеют особые специправила?

**О:** При стрельбе по площадям особые правила оружия могут быть применены только в том случае, если все ведущие огонь юниты имеют данное специ правило. Если в обстреле используется особая способность, то те орудия, у которых нет этой особой способности, не могут вести огонь ни в составе отряда ни самостоятельно во время своей активации.

Таблица огня по площадям

Огневые очки	Доп. шаблоны	Доп. маркеры взрыва	Очки для попадания	
			AP	AT
1	0	0	6+	6+
2	0	0	5+	6+
3	0	0	4+	6+
4-5	1	0	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 шаблоны

Большая концентрация огня по площадям дает дополнительные шаблоны. В таблице приведены случаи, когда вы получаете дополнительные шаблоны. Положите эти шаблоны так, чтобы они соприкасались с первым шаблоном, но не перекрывали друг друга. Все отряды, оказавшиеся под шаблоном, получают попадания в соответствии с таблицей огня по площадям. Учтите, что после размещения первого шаблона, прочие шаблоны можно раскладывать как угодно, только чтобы они касались первого шаблона и не нарушили ограничений по линии огня и дальности (см. ниже).



## Дополнительные маркеры взрыва

Достаточно крупный огневой вал в подавлении вражеских войск эффективен не меньше, чем в их поражении. Для отражения этого факта огневой вал может причинить дополнительно одну, две или три маркера взрыва, как показано в таблице. Маркеры взрыва размещаются дополнительно к любому маркеру, полученному формацией за попадание под обстрел или за любые понесенные потери. Если атакованы несколько формаций, каждая из них получает соответственное количество дополнительных маркеров взрыва.

## Огонь с закрытых позиций

Некоторые орудия, могущие вести огонь по площадям, отмечены как имеющие способность вести огонь с закрытой позиции. Юниты, вооруженные таким оружием, имеют право вести огонь с закрытой позиции, если их формация получила задачу «Непрерывный огонь». Юниты, которые относятся к провалившемуся тест на активацию формации, могут вести огонь (в рамках обычновенного выполнения задачи «Держаться»), но вести огонь с закрытой позиции права не имеют. Юниты, ведущие огонь с закрытой позиции, получают +1 к модификатору попаданий при выполнении задачи «Непрерывный огонь». Кроме того, для огня с закрытой позиции не требуется прямая линия огня, т.к. такой огонь ведется по навесной траектории, ливнем обрушивая снаряды на врага, и не преграждается никакими элементами ландшафта. Задачу по наведению выполняют «наводчики» - это либо имеющие прямую линию огня отряды, либо орбитальные спутники-шпионы, либо самолеты.

Наконец, стрельба по навесной траектории очень сильно увеличивает дальность стрельбы, но не дает поражать отряды, находящиеся в непосредственной близости. Это отражено тем, что ведущие огонь с закрытой позиции юниты удваивают свою дальность, но минимальный радиус стрельбы составляет 30 см.

## Использование шаблонов огня по площадям

Еще один повод для извечных споров – это то, какие вражеские юниты попали под круглый шаблон, а какие нет. Мы используем метод (который рекомендуем использовать вам, если вы не смогли прийти к взаимному согласию), заключающийся в том, что юнит считается пораженным, если под шаблон попала часть модели, либо как минимум одна фигурка на подставке. Кроме того, шаблоны должны быть размещены так, чтобы накрыть максимум юнитов формации в радиусе досягаемости и линии огня. Это предотвращает «снайперский» огонь по ценным юнитам с применением артиллерии.

## 1.10 Дозор [17]

Формация, выполняющая задачу по дозору, не имеет права двигаться, зато может стрелять вне обычной последовательности фаз хода, реагируя на движение вражеской формации. Мы отмечаем дозорное подразделение с помощью фишki приказа Games Workshop, но вы можете использовать и другие методы, если захотите. Учтите, что если между юнитами формации больше 5 см, то формация не имеет права выполнять дозор, т.к. сперва обязана (если может) собраться в боевой порядок. Пехотные юниты получив приказ дозор могут заменить свой сейв на сейв укрытия 5+. Дозорная формация имеет право выстрелить сразу после того как вражеская формация закончит перемещение или высадит войска, и перед тем, как цель выстрелит



или начнет штурм.

Обратите внимание, что дозорная формация, может стрелять по вражеской формации после любого перемещения, так что она может стрелять после каждого отдельного перемещения и до начала следующего. Это останавливает скоростные формации, пытающиеся с помощью приказов «удвоить скорость» или «идти походным маршем» проскочить мимо дозорной формации. Также заметьте, что дозорные формации могут реагировать только на перемещения формации или высадку войск. Они не имеют права атаковать, если формация на прямой линии огня делает что-либо еще - например ведет огонь, не двигаясь и не перегруппировываясь.

Огневая атака производится в соответствии с обычными правилами. Дозорная формация, обязана выстрелить по формации, вызвавшей своими действиями стрельбу – другую цель выбрать нельзя. После выстрела формация более не считается дозорной.

Формация остается дозорной до момента, когда она либо выстрелит, либо приступит к выполнению любого другого приказа на следующем ходу. Обратите внимание, что юнит, начавший дозор на этом ходу, не будет стрелять до следующего хода. Выстрел на следующем ходу будет считаться выполнением задачи прошлого хода, и прервет дальнейшее выполнение задачи. Если формация не выстрелит на следующий ход, то она имеет право выполнить какую либо задачу вместо положенного ей выстрела.

{17}

### 1.10 Дозор

**В:** Может ли формация в дозоре использовать свой дозорный огонь, если расстояние между юнитами в нем более 5 см?

**О:** Да, если приказ отдан до этого момента. Однако такая формация не может оказаться в дозоре при отдаче нового приказа пока указанное выше требование не будет соблюдено.

**В:** Может ли выполняющая дозор формация использовать свой дозорный огонь, когда находится в зоне контроля вражеского формирования.

**О:** Да, так как формация не выполняет действия при стрельбе в режиме дозора. Тем не менее, после дозорной стрельбы формация не может оставаться в дозоре, так как оказавшись в такой ситуации она должна либо атаковать врага либо покинуть зону его контроля.

**В:** Формация выполняет действие, которое включает в себя движение, но ни одно из подразделений физически не перемещается, можно ли по-прежнему наблюдать за ним?

**О:** Да. Любое действие, которое включает в себя одно или несколько движений (наступление, вступление в бой, двойное движение, марш и, возможно, перестроение, удержание и специальные действия), считается движением для целей наблюдения, даже если подразделения переместились на 0 см. Обратите внимание, что движения отвода и консолидации необязательны, и что игрок может вообще не перемещать построение, тем самым избегая наблюдения.

**В:** Боевые единицы, вступающие в игру по специальному правилу (приземление, высадка на планету, высадка на планету самостоятельно, телепортация, прокладка туннеля, призыв или роение), вызывают наблюдательный огонь?

**О:** Нет, только завершение движения или высадка запускает дозор.

**В:** Вызывает ли контратакующее перемещение наблюдательный огонь?

**О:** Нет.

**В:** Что происходит с строем, разбитым дозорным огнем во время выполнения действия?

**О:** См. 1.13.3, «...то остаток задачи не выполняется, а подразделение отступает.»

## ИГРОВОЙ ПРИМЕР Дозор

Первой задачей хода игрока милиции империалис выбран дозор для одной из своих рот мотопехоты. Он успешно проходит тест на активацию и формация начинает дозор. Формация легиона космодесанта неподалеку выбирает непрерывный огонь и стреляет по стоящему рядом Титану. Формация космодесанта не двигалась, следовательно не дает дозорному формированию повода для атаки. Дозор продолжается...

Позже на этом же ходу другая формация космодесантников выбирает задачу «удвоить скорость», и перемещается поперек поля, перед дозорными Милиции Империалис. В конце своего первого перемещения космодесантники оказываются на прямой линии огня отделения милиции, однако игрок решает не стрелять по ним, пока со вторым перемещением космодесантники не переместятся ближе к еще одному дозорному юниту, который и сможет в любом случае выстрелить. Дозор не принес результата и продолжается...

Начинается новый ход, и игрок-космодесантник выигрывает стратегическую фазу, и теперь может ходить первым.

В первую очередь игрок-космодесантник предпринимает атаку с использованием мотоциклов, которые начинают прорываться к порядкам милиции. В конце своего перемещения он оказывается очень близко к формации милиции, но перед выполнением штурма игрок-милиции объявляет о намерении задействовать дозорную формуцию и открыть огонь по мотоциклистам. Стрельба выполнена без проблем, и судя по всему окажет существенную помощь Милиции Империалис при грядущем штурме врага.

По завершении выполнения эффектов стрельбы начинается нормальное выполнение штурма.

## Игровой пример

### Перекрестный огонь

«Лэндрейдеры» выполнили приказ «наступать» и переместились на позицию по левому флангу Милиции Империалис предателей.

Игрок-космодесантник может провести линию огня менее 45 см длиной до отряда в формировании бойцов Космодесанта, следовательно может объявить о бонусе за перекрестный огонь при стрельбе по Милиции Империалис.

Лазерные пушки «Лэндрейдеров» оказались неэффективны против пехоты Милиции, а вот их тяжелые болтеры наносят три попадания. Модификатор -1 означает, что Милиция Империалис не в состоянии сделать бросок на броню, так что три их отряда убраны как уничтоженные.

Формация Милиции Империалис получает пять меток взрыва: одна за попадание под огонь, две за первую потерю от огня тяжелых болтеров, и еще два за прочие потери. В подразделении осталось только пять отрядов, поэтому пять меток взрыва, нанесенных «Лэндрейдерами», достаточно для того, чтобы разбить отряд.

## 1.12 Штурм [19]

Формации, выполняющей приказ «Начать штурм», разрешено переместиться и затем провести штурм. Штурм отображает ситуацию, в которой все силы ада оказываются на свободе: то ли войска отчаянно пытаются захватить жизненно важную позицию, то ли упорно сражаются в обороне, дабы удержать позицию в своих руках. Штурм не обязательно означает столкновения нос к носу – просто должно быть достаточно близко, чтобы отдельные пехотинцы смогли вступить в бой и применить свое ручное оружие, гранаты, и прочее оружие малой дальности. Потери обычно очень высоки, и по окончании штурма та или иная сторона будет отброшена,

[18]

### 1.11 Перекрестный огонь

**В:** Нужно ли дружественному юниту стрелять по одной и той же цели, чтобы его можно было считать ведущим перекрестный огонь?

**О:** Нет.

**В:** Нужно ли дружественному юниту иметь оружие, которое может воздействовать на целевое построение, чтобы его можно было использовать, какучаствующее в ведении перекрестного огня?

**О:** Нет, ему вообще не нужно оружие или даже значение FF.

**В:** Должнали стрелковая формация иметь линию огня до дружественного подразделения?

**О:** Нет, и стрелковому юниту, и дружественному юниту нужна только линия огня до целевого строя.

**В:** Применяется ли модификатор спасброска -1 к спасброскам за укрытие?

**О:** Да.

[19]

### 1.12 Штурм

**В:** Происходит ли штурм, когда ни один из игроков не предпринимает действия по вступлению в бой?

**О:** Нет, штурм никогда не возникает автоматически.

или отступит с упавшим боевым духом, оставляя поле битвы победителю.

## ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ

### Штурм

Правила штурмов, приведенные ниже, являются ключевой частью правил Эпик30К, и поэтому столь важно понять, что они отображают. В отличие от большинства варгеймов, в которых штурм на деле включает в себя лишь рукопашную схватку, в Эпик30К штурм включает в себя все, что происходит с формациями, получившими приказ о штурме вражеской формации. Иначе говоря, если вы считаете, что штурм включает в себя все, что происходит в типичной 4-6-ходовой игре по Horus Heresy, то вы недалеки от истины! Это значит, что если рукопашная схватка (называемая в Эпик30К ближним боем) может быть частью происходящего при штурме, то она и будет на самом деле всем тем, что происходит. Вы довольно часто будете встречаться с ситуацией, когда штурмы будут проходить без вступления каких-либо отрядов в рукопашную схватку, так же как и игры по Horus Heresy могут пройти без каких-либо рукопашных схваток.

Надо внести лишь одно заключительное замечание – штурм может случиться только если формация выполняет боевую задачу «вступить в бой». Это означает возможность для противостоящих друг другу формаций сойтись на короткую дистанцию (менее 15 см) без необходимости начинать штурм. Это отражает естественную склонность ваших войск в непосредственной близости от врага к поиску укрытия, если нет прямого приказа атаковать.

### 1.12.1 Последовательность действий при штурме

Это сводная последовательность действий при штурме. В правилах ниже мы разберем эти этапы шаг за шагом.

- I – Выбор намеченной цели-формации.
- II – Перемещение в атаку
- III – Перемещения в контратаку
- IV – Выполнение атак
- V – Подсчет результата
- VI – Отступление проигравшего.
- VII – Консолидация победителя.

### 1.12.2 Выбор цели-формации

Вступающая в бой формация должна выбрать целью штурма вражескую формацию. Может быть выбрана любая формация на столе, однако по причинам, которые вскоре станут понятными, имеет смысл выбрать кого-либо поближе.

При некоторых условиях формация может штурмовать позиции двух или более формаций противника (см. спецправило для перемещавшихся формаций).

### 1.12.3 Перемещение в атаку [20]

Формация, вступающая в бой, имеет право на ОДНО перемещение (а не на два, как во многих других варгеймах, в том числе и от кампании Games Workshop), а затем проводит штурм позиций намеченной вражеской формации. Это перемещение называют «Перемещение в атаку». Перемещение совершается обычным порядком, как описано в правилах перемещения.

По окончании перемещения формация должна оказаться ближе, чем в 15 см от как минимум одного отряда, принадлежащего к намеченной формации-цели. Если это условие не выполняется, штурм не будет иметь места, а выполнение приказа прекращается. За исключением этого уточнения, юниты атакующей формации могут двигаться в любом направлении, не обязательно навстречу врагу.

Перемещающиеся в атаку юниты имеют право входить в занятые вражескими юнитами зоны контроля, для того чтобы вступить с ними в соприкосновение. Соприкосновение позволяет юнитам пользоваться в бою своим навыками рукопашного, а не огневого боя (см. ниже). Это единственный случай, когда юнит может войти в зону контроля врага (см. правила по зонам контроля (1.7.3)). Обратите внимание, что атакующие юниты не могут входить в зоны контроля, занятые юнитами не из намеченной формации-цели.

Вступив в соприкосновение с одним обороняющимся юнитом могут максимум два атакующих юнита. Атакующий юнит, вошедший в зону контроля противника, должен войти в соприкосновение с ближайшим врагом, в чью зону контроля он вошел.

Как только юниты вошли в соприкосновение, они теряет зону контроля до конца штурма, что позволяет прочим юнитам проходить мимо них. Важно отметить, что все, что вам нужно – это поместить один юнит на расстояние меньше 15 см к выбранному для штурма противнику. Ни у каких юнитов нет необходимости обязательно вступать в соприкосновение подставками с врагом, если вы того не желаете.

[20]

### 1.12.3 Перемещение в атаку

**В:** Может ли юнит, выполняющий перемещение в атаку, встать в базовый контакт к юниту противника, если противник находится на местности, опасной для атакующего юнита?

**О:** Да, если часть вражеского юнита не находится в опасной местности, юнит может быть введен в базовый контакт без прохождения теста на опасную местность. Если вражеский юнит полностью находится в опасной местности, то атакующий юнит должен будет пройти тест опасной местности.

**В:** Может ли боевая единица, совершающая атаку, войти в базовый контакт с вражеской боевой единицей, если противник находится на местности, непроходимой для атакующей боевой единицы?

**О:** Да, если часть вражеского юнита не находится в непроходимой местности, юнит может быть поставлен там в базовый контакт. Если вражеский юнит полностью находится в пределах непроходимой местности, то нет.

**В:** Что происходит с атакующим юнитом, который входит в зону контроля вражеского юнита, и у него недостаточно движения, чтобы войти в базовый контакт с противником?

**О:** Атакующий юнит будет максимально приближаться к ближайшему вражескому юниту. Смысл этого правила в том, что вы не должны иметь возможности прорваться через зону контроля, чтобы добраться до юнита, находящегося дальше, но всегда должны двигаться к ближайшему вражескому юниту, даже если вы не можете войти с ним в базовый контакт.

**В:** Может ли боевая единица, совершающая штурм, потребовать модификатор укрытия на попадание и получить спасбросок укрытия от дозорного огня?

**О:** Да и да.

**В:** После того, как перемещение в атаку выполнено, должен ли атакующий боевой порядок иметь по крайней мере одно подразделение на линии огня с юнитом в целеевом построении, чтобы атака состоялась?

**О:** Да. Хотя это конкретно не указано в правилах, это подразумевается («достаточно близко, чтобы отдельные пехотинцы могли вступить в бой и использовать свое стрелковое оружие») и требуется для отражения огневых атак.

### 1.12.4 Контратаки [21]

Штурм представляет из себя жестокое сражение на ближней дистанции и включает в себя движение, стрельбу и рукопашные стычки. Хоть штурмующая формация и начинает бой, но у обороняющейся формации достаточно времени, чтобы среагировать на вражеский штурм, и совершить ограниченное перемещение, называемое контратакой.

Обороняющиеся юниты, еще не вовлеченные в прямое соприкосновение с вражеским юнитом, имеют право совершить контратаку. Отряды со скоростью равной или большей 30 см могут переместиться в контратаку на 10 см; отряды со скоростью равной или меньшей 25 см могут переместиться в контратаку на 5 см. Контратаки совершаются после окончания штурмовых перемещений вражеской формации, после того как будут совершены все выстрелы в дозоре, но до выполнения расчетов боя. Используются все обычные правила для штурма, а обороняющиеся формации по завершении контратак все еще должны держать боевой строй (т.е. все юниты должны быть не далее чем в 5 см от юнитов из своей формации). Транспортируемые юниты можно высадить.

Чтобы переместиться прямо к ближайшему вражескому юниту, ваш юнит должен будет воспользоваться своим контратакующим перемещением. Если он расположен достаточно близко, то может вступить в прямое соприкосновение с атакующим юнитом (если с ним в соприкосновение уже не вступили какие либо два других обороняющихся юнита).

Юниты, если вам так захочется, могут не контратаковать; однако если они контратакуют, то они обязаны направляться к ближайшему противнику.

Контратакующим юнитам разрешено контратаковать вражеские юниты из любой формации, а не только из той, которая их атаковала. Все вражеские формации, вовлеченные в контратаку, считаются принявшими участие в штурме, и будут сражаться таким образом, как будто бы они сами выступили на штурм. Рассматривайте их и исходную атакующую формацию как единую формуацию для всех оговоренных правилами аспектов на все время штурма. При выяснении результата комбинированного штурма используется 2D6.

Если нападающий проигрывает, то все формации считаются разбитыми. Если выигрывает, то каждая формация получает свое количество маркеров взрыва, равное числу потерянных при штурме юнитов.

[21]

#### 1.12.4 Контратаки

**В:** Когда часть хочет использовать контратаку должна ли она быть направлена на ближайший вражеский юнит или только на ближайший юнит в атакующей формации?

**О:** Просто ближайший вражеский юнит. Это может быть юнит из другой формации.

**В:** Если ближайший вражеский юнит находится в контакте с двумя обороняющимися юнитами, может ли юнит вместо этого контратаковать следующий ближайший юнит?

**О:** Да.

**В:** Что происходит, когда ближайший вражеский юнит недоступен из-за непроходимой местности или дружественных юнитов?

**О:** Контратака будет идти по кратчайшему пути, чтобы добраться до ближайшего вражеского юнита.

**В:** Могут ли юниты совершать атакующее перемещение через дружественные юниты?

**О:** В отношении этого вопроса вам следует пользоваться обычными правилами движения (см. 1.7.2).

**В:** Могут ли юниты высадиться из транспорта, который уже контратаковал?

**О:** Да, если транспортная единица не находится в базовом контакте с двумя вражескими юнитами.

**В:** Может ли юнит, который высадил другие отряды, совершить контратакующее перемещение?

**О:** Нет, так как высадка происходит в конце движения.

**В:** Может ли формация, которая использовала свой дозорный огонь по атакующей формации, контратаковать?

**О:** Да.

**В:** После проведения контратаки, необходимо ли, чтобы атакующая формация имела хотя бы один юнит на линии огня по отношению к юниту в целевом построении, чтобы атака состоялась?

**О:** В первом раунде да, так как «применяются все обычные правила атаки». В последующих раундах штурм считается уже идущим и его результат должен быть определен в соответствии с обычными правилами.

**В:** Что происходит, когда штурм переходит во второй раунд, но ни одно подразделение не находится в пределах 15 см друг от друга после того, как обе стороны контратакуют?

**О:** Попробуйте посчитать результаты штурма еще раз.

## ИГРОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ

### Штурмовое и стрелковое оружие

Таблицы данных многих юнитов содержат оружие, помеченное как штурмовое или ручное. Термин «штурмовое оружие» (assault weapon) вбирает в себя все разнообразие оружия для рукопашного боя, имеющееся в 30-м тысячелетии – это и пиломечи, силовое оружие, и прочее вооружение имеющее сходный принцип. Действие этих видов оружия включается в значение рукопашного навыка юнитов, поэтому используется только в ходе штурма. Например, у штурмовиков Космодесанта с пиломечами действие их оружия включается в их навык рукопашного боя, равный 3+.

Термин «стрелковое оружие» (small arms) вбирает в себя головокружительное разнообразие огнестрельного оружия ближнего боя, используемое отрядами в 30-м тысячелетии. Для примера можно привести лазерные винтовки (lasguns), болтеры (bolters) и волкиты (volcits). Действие этих видов оружия включается в значение навыков огневого боя, поэтому используется только в ходе штурма. К примеру, бойцы Космодесанта с болтерами будут использовать значение своего навыка огневого боя, равное 4+.

Воспользоваться «стрелковым оружием», вроде лазерных винтовок и болтеров можно только в ходе штурма, несмотря на то, что名义ально они имеют дальность в 15 см. Это отображает то, что количество боеприпасов для этих видов оружия ограничено, а также то, что в бою большинство солдат предпочитает не высовываться, а огонь открывать только в полностью отчаянной ситуации! К расчетам тяжелого оружия ни одна из этих проблем в общем не имеет отношения, потому-то их оружие может открыть огонь в любой момент.

### 1.12.5 Расчет результатов атаки

В штурме атакуют ОБЕ стороны. Предполагается, что эти атаки происходят одновременно, поэтому результаты атаки рассчитываются для юнитов обеих сторон до снятия каких-либо уничтоженных миниатюр.

Юниты обладают двумя типами ведения штурма: рукопашный бой и огневой бой.

Касающиеся друг друга подставками отряды должны использовать свой навык рукопашного боя; не касающиеся, но стоящие в радиусе 15 см и имеющие прямую линию огня по вражескому юниту, могут использовать свой навык огневого боя.

Бросьте по 1D6 за каждый сражающийся в штурме юниту. Маркеры взрыва не подавляют юниты из участвующих в штурме формаций – предполагается, что близость противника означает всеобщее участие в штурме хотя бы в силу отчаяния! Сравните выброшенное значение с навыком рукопашного боя юнита (если он соприкасается с врагом) или с навыком огневого боя юнита (если он ближе чем в 15 см от врага, имеет прямую линию огня, но не соприкасается с ним). Если выброшенное значение больше либо равно значению соответствующего навыка, то удар по врагу принес успех. Ни один модификатор к этим броскам никогда не применяется.

Каждый игрок размещает полученные удары на своем формировании (на юнитах, находящихся менее чем в 15 см от врага). Сперва удары размещаются на юнитах, соприкасающихся с врагом, а затем на юнитах, ближайших к врагу.

Вы не имеете права размещать второй удар на юните до тех пор, пока каждая потенциальная жертва не получит по одному удару; а также размещать третий удар, если все жертвы не получили под два удара, и т.д.

Помните, что удары размещаются только на юнитах прямо вовлеченных в штурм обороняющихся и атакующих формаций, и не могут размещаться на прочих расположенных рядом формациях. Как только все удары будут распределены, сделайте броски на защиту, как в случае со стрелковыми атаками. Пехотные юниты из формаций, выполнивших атакующее перемещение, не имеют права совершать бросок на укрытие (считается, что укрытие в ходе наступления было пехотой оставлено), а прочие юниты имеют такое право.

Если в ходе штурма все юниты в обороняющейся формации уничтожены и при этом выжила хотя бы одна подставка атаковавшей формации, то атакующий побеждает и штурм окончен (сразу переходите к 1.12.8). В случае, если все непосредственно участвующие в штурме подставки атакующего игрока уничтожены, то штурм считается проваленным и побеждает формация обороняющегося игрока (сразу переходите к 1.12.8). Атакующая формация считается находящейся «В непосредственном бою» если после проведения атак и контратак оказывается в пределах 15 см от обороняющейся формации. Штурм не считается завершившимся в случае если хотя бы одна подставка участвовавшая в первоначальном штурме выживает и находится на расстоянии не более 15 см от противника. При этом не забудьте про применение правил из 1.12.6.

Обе стороны могут использовать огневую поддержку (см. 1.12.6).

[22]

#### 1.12.5 Расчет результатов атаки

- В:** Применяются ли модификаторы укрытия для попадания при штурме?
- О:** Нет.
- В:** Можно ли нанести удар юниту, у которого нет линии огня с вражеским юнитом?
- О:** Нет, эти попадания распределяются так же, как и выстрелы: для них требуется линия огня.
- В:** Как распределяются атаки с особыми способностями, такими как игнорирование укрытия и копье (Lance), при штурме?
- О:** Это никогда не было описано в правилах. Неофициально мы предлагаем считать, что такие атаки должны быть распределены таким образом, чтобы, если возможно, использовать их особые правила. То есть, игнорирование спасброска за укрытие должно быть назначено юнитам, которые находятся в укрытии, а удары копья должны быть отнесены к юнитам с усиленной броней. Но лучше всего решить этот вопрос с опонентом до начала игры.
- В:** Можно ли использовать спасброски за укрытия при штурме?
- О:** Их может использовать защитник, но не атакующий.
- В:** Можно ли использовать бонус перекрестного огня в штурме?
- О:** Нет.
- В:** Должна ли атакующая формация иметь линию огня до формации в целевом построении, чтобы считаться «в непосредственном бою»?
- О:** Да.

шим в штурме. Кроме того, юниты из разбитой формации или формации, имевшей последней задачей «двигаться походным порядком», не имеют права оказывать поддержку огнем.

#### Модификаторы штурма (модификаторы суммируются)

За каждую потерю, нанесенную в ходе штурма	+1
У вас преимущество над формациями противника по количеству юнитов	+1*
У вас более чем двукратное преимущество над формациями противника по количеству юнитов	+1*
У вашей формации нет меток взрыва	+1**
У вражеского формации больше меток взрыва	+1

\* Сравнивайте общее количество юнитов, оставшихся в атакующей формации с общим количеством юнитов оставшихся в обороняющейся формации. Оказывающие огневую поддержку юниты не считайте.

\*\* Разбитой вражеской формации будет считаться, если количество маркеров взрыва равно количеству юнитов в формации

[23]

#### 1.12.6 Огневая поддержка

- В:** Влияет ли огневая поддержка на подавление?
- О:** Нет. Но может быть ограничено (см. второй вопрос-ответ к п. 1.9.2.).
- В:** Что здесь означает «непосредственное участие»?
- О:** Чтобы поддержать огнем, юнит должен иметь линию огня по крайней мере к одному вражескому юниту, который атаковал своим ближним боем или перестрелкой во время штурма.
- В:** Могут ли попадания от поддерживающего огня переноситься на подразделения, которые не были «непосредственно задействованы»?
- О:** Нет.
- В:** Как оценивается «непосредственное участие» в штурмах, которые продолжаются в течение нескольких раундов?
- О:** Проверяйте и переоценивайте данный статус в конце каждого раунда. В трехраундовой атаке юнит может перейти от непосредственного участия к неучаствующему и обратно в результате контратак и гибели юнитов.

**Важно:** Нанесенные в ходе штурма потери не могут быть выражены в виде размещения меток взрыва или в виде разбития формации до того момента, когда результат боя не будет окончательно подсчитан.

#### 1.12.6 Огневая поддержка [23]

В дополнение к сражающимся в рамках атакующих или обороняющихся формаций, все юниты в радиусе 15 см и с прямой линией огня до какого-либо участвующего в штурме вражеского юнита имеют право атаковать с использованием своего навыка огневого боя. Это правило отображает, как не участвующие непосредственно в штурме юниты оказывают своим соратникам огневую поддержку. Однако все удары могут наноситься только по вражеским отрядам, непосредственно участву-

### 1.12.7 Расчет итогов боя [24]

После того как оба игрока убрали уничтоженные юниты, должен быть рассчитан исход боя. Если одна сторона полностью истребила другую, то она становится победителем.

Если с обеих сторон есть выжившие юниты, то каждый из игроков бросает 2D6, а затем добавляет любые применимые модификаторы к максимальному из выброшенных значений отдельного D6. Обратите внимание, что вы не складываете выброшенные значения, а используете максимальное (т.е. бросьте два кубика, и выберите тот, на котором результат больше). Тот, у кого счет после использования всех модификаторов окажется выше, и становится победителем. Если результат ничейный, то проведите новый штурм с использованием всех уцелевших отрядов, начиная с этапа IV (т.е. бросьте кубики, распределите попадания, бросьте кубики на защиту, и вновь рассчитайте итоги боя среди выживших юнитов). Юниты обеих сторон имеют право на совершение контратаки до того как будет проведен второй раунд боя; атакующий при этом делает контратакующее движение первым (см. 1.12.4). Когда сыгран второй раунд и рассчитывается его результат, то понесенные в первом раунде потери переносятся в эти расчеты. Если вновь результат будет ничейным, то проведите штурм вновь (и вновь, и вновь, если понадобится – пока не будет определен явный победитель).

### 1.12.8 Отступление проигравшего

Если проигравшая формация уже была разбита к началу штурма, то вся формация считается уничтоженной, и ВСЕ ее отряды убираются из игры как боевые потери. Если проигравшая формация не была разбита, то она становится разбитой и имеет право отступить (см. 1.13.3). Кроме того, проигравшая формация получает некоторое количество дополнительных маркеров взрыва, равное разнице между итоговыми результатами обеих сторон. Перебрасывать эти броски нельзя – это отображает, что юниты разбиты, отступают и откатываются, либо боевой порядок смят, и отступление превратилось в паническое бегство. Убирать эти дополнительные потери надо так же, как убирали бы потери в ходе штурма: сперва соприкасавшиеся подставкой с юнитом противника, потом ближайшие к противнику, и т.д.

После того как дополнительные потери убраны, все выжившие юниты проигравшей стороны должны осуществить немедленный отход; процедура отхода разъясняется ниже и описана правилами для разбитых формаций (1.13.3).

Наконец, все формации проигравшей стороны, имевшие возможность оказать поддержку (т.е. находившиеся во время штурма не дальше чем в 15 см от врага), получают по одному дополнительному маркеру взрыва, даже если поддержки и не оказывали. Эти маркеры отображают губительное воздействие на мораль зрелица разгромленных при штурме соратников.

[24]

### 1.12.7 Расчет итогов боя

**B:** Применяются ли дополнительные попадания, которые получает проигравший строй, только к подразделениям, которые были «непосредственно задействованы»?

**O:** Нет, они применяются к любым юнитам в проигравшей формации.

**B:** Требуются ли дополнительные попадания в проигравшую формуацию линии огня?

**O:** Нет.

**B:** Могут ли дополнительные попадания, которые получает проигравшая формация, распределяться на юниты, перевозимые на бесстрашном транспорте?

**O:** Да.

**B:** Как дополнительные попадания, которые получает проигравшая формация, распределяются на формуацию с транспортируемыми юнитами?

**O:** Одно из этих попаданий достанется транспорту (или будет сброшено, потому что транспорт имеет правило «Бесстрашный»), при этом все транспортируемые им юниты должны получить попадание (если таковые остались в наличии), прежде чем вы перейдете к следующему ближайшему юниту. Любые оставшиеся юниты, которые транспортировались (бесстрашные юниты или те, которым не было назначено попадание) затем делали свой обычный спасбросок за доспехи или спасбросок укрытия 6+, если транспорт был уничтожен, формация не получает маркер Взрыва из этих бросков, даже в том случае если они окажутся неудачными.

**B:** Учитываются ли юниты, потерянные из-за дозорного огня по атакующему строю, при подсчете результата?

**O:** Нет.

**B:** Учитываются ли юниты, потерянные из-за неудачных тестов опасной местности, при вычислении результата?

**O:** Нет, это не ваши убитые враги.

### 1.12.9 Консолидация победителя [25]

После того как проигравший отступит, победившая формация получит некоторое количество маркеров взрыва, равное числу уничтоженных врагом юнитов. Обратите внимание, что это делает возможным случай, когда победившая при штурме формация оказывается разбитой из-за понесенных потерь! В этом случае победившая формация считается разбитой, но не отступает, даже если противник ближе чем в 15 см (см. 1.13.3). Если победитель боя был разбит уже к его началу, то он не получает дополнительных маркеров. Затем все отряды победившей стороны имеют право переместиться на 5 см. Это свободное движение введено в игру с целью позволить атаковавшим отрядам занять отбитую территорию. На этапе консолидации отряды не имеют права входить в зону контроля противника.

[25]

#### 1.12.9 Консолидация победителя

**В:** Может ли транспорт подобрать другой юнит в рамках своего движения консолидации? И может ли подобранный отряд высадиться в конце атаки?

**О:** Да и да, но подбираемый юнит не обязан совершать движения консолидации, когда это происходит (см. 1.7.5).

**В:** Должен ли я использовать консолидацию, чтобы выйти из зоны контроля противника?

**О:** Нет. Движение, выполняемое при консолидации не является обязательным, его просто нельзя использовать для входа в зону контроля другого вражеского юнита. Обратите внимание, что это может создать ситуацию, когда бесстрашный юнит не отступит, а юниты победившей стороны останутся с ним в базовом контакте. Когда подобное произошло, противостоящая формация автоматически будет втянута в штурм или должна будет выйти из зоны контроля.

### 1.12.10 Перемешавшиеся формации [26]

Иногда нападающий хочет провести атаку на участок, где перемешались отряды двух вражеских формаций. При объявлении цели своего штурма, игрок может выбрать в качестве цели штурма любые формации, отряды которых перемешались с отрядами формации-цели. Две формации считаются перемешавшимися, если любые их отряды находятся не более чем в 5 см друг от друга. Если не более чем в 5 см от формации-цели находятся еще две или более формации, то нападающий может включить в намеченную цель одну из них (либо несколько,

либо же может вообще не включать в намеченные цели другие формации).

На время проведения штурма перемешавшиеся формации считаются единой формацией. Все перемешавшиеся формации имеют право совершать контратаки и размещать повреждения можно на всех принявших участие в штурме перемешавшихся формациях. Когда все повреждения будут распределены, для выяснения результата штурма бросается 2D6. При расчете результатов штурма сложите вместе все маркеры взрыва перемешавшихся формаций. Если обороняющийся проиграл, то все формации считаются разбитыми и должны будут отступить. Если обороняющийся выиграл, то каждая формация получает равное числу полученных в бою потерь число меток взрыва (т.е. если одна из оборонявшихся формаций потеряла два отряда, а затем вторая - еще один, то первая формация получит два маркера взрыва, а вторая - один).

[26]

#### 1.12.10 Перемешавшиеся формации

**В:** Если формирование смешано с другим разбитым формирование, могут ли дополнительные удары и потери от атаки быть нанесены разбитой формации?

**О:** Да, пока эти подразделения находятся ближе к штурмующей формации. Сначала удаляются юниты получившие эти удары, а затем уничтожаются юниты разбитой формации.

**В:** Должна ли штурмующая формация находиться в пределах 15 см от всех юнитов смешанных форм-ций?

**О:** Нет.

**В:** Должна ли штурмующая формация находиться в пределах 15 см от исходной цели или она может приближаться на 15 см к любой смешанной формации?

**О:** Этот вопрос надо решить с противником перед началом игры

### 1.13 Перегруппировка и разбитые формации

Формации, которые выполняли задачу «Построиться», имеют право перегруппироваться с целью снятия маркеров взрыва и избежания риска быть разбитыми.

Формации разбиты с того момента как число полученных ими маркеров взрыва станет равным числу юнитов в формации, либо с момента поражения при штурме. Разбитые формации нельзя выбирать для выполнения боевых задач в соответствующей фазе.

### 1.13.1 Перегруппировка

Формации, выполнившие приказ «Построиться», имеют право перегруппироваться. Киньте 2D6, и уберите количество меток взрыва, равное максимальному выпавшему значению кубика. Учтите, что результаты бросков не суммируются, а выбирается наибольший результат из двух.

### 1.13.2 Формация разбита [27]

После получения формациям маркеров взрыва (за провал ли теста на выполнение приказа, за нахождение ли под обстрелом, или за победу в штурме) необходимо проверить, не разбита ли формация. Формация, проигравшая штурм, автоматически считается разбитой. Вы должны полностью рассчитать результаты штурма или стрельбы атакующей формации, чтобы выяснить не разбита ли формация-цель (т.е. формация, попавшее под огонь, не считается разбитой до окончания расчетов результата стрельбы).

Если формация разбита, с нее снимаются все маркеры взрыва, и каким-либо образом отображается то, что это разбитая формация – можете просто запоминать, можете повернуть разбитую формацию тылом к противнику, либо можете использовать фишки приказов, сделанные Games Workshop. В общем, если вы помните, кто разбит, а кто нет, то каким методом вы этого достигли совершенно неважно.

### 1.13.3 Отступление.

Если правила не говорят иного, то разбитая формация имеет право отступить сразу после расчета результатов того этапа, на котором формация была разбита. Если формация разбита на каком-то этапе выполнения задачи (напр., маркером взрыва, полученной за провал теста на активацию или за попадание под огонь дозорного отряда), то остаток задачи не выполняется, а формация отступает.

Формация, отступая, имеет право сделать два перемещения. Отступление можно совершать в любом направлении, но если юнит после второго перемещения окажется ближе чем в 15 см от противника, он будет считаться уничтоженным (уничтоженным при попытке отступить).

Юниты при отступлении могут игнорировать зоны контроля противника, однако напрямую через юниты противника двигаться не могут. За исключением этих деталей, отступление осуществляется точно также, как обычное дви-

жение. Вражеские формации, ведущие дозор, могут стрелять по отступающим формациям. Отряды со скоростью 0 см, само собой, не могут отойти, и если ближе чем в 15 см находится противник, то они в момент разбития будут считаться уничтоженными.

### 1.13.4 Маркеры взрыва и разбитые формации [28]

Разбитые формации считаются имеющими столько же меток взрыва, сколько и отрядов, когда применяются какие-либо правила.

С момента разбития и до момента сосредоточения формация не получает меток взрыва. Вместо каждого маркера, который формация в обычной ситуации получило бы, оно получает дополнительное попадание по формированию без возможности броска на защиту. Эти дополнительные попадания распределяются так же, как и при обычном обстреле (т.е. с фронта к тылу формации). Эти дополнительные попадания отображают впадение отрядов в панику и их бегство с поля боя, что делает разбитые формации крайне уязвимым для вражеского нападения – имейте это в виду!

Помните, что разбитая формация, победившая в штурме не получает меток взрыва за понесенные потери, и потому не теряет из-за паники никаких дополнительных отрядов. Предполагается, что в этом случае чувство триумфа от победы при штурме берет верх над чувствами страха и ужаса.

[27]

#### 1.13.2 Формация разбита

**В:** Есть ли у разбитого юнита зона контроля?

**О:** Да.

[28]

#### 1.13.4 Маркеры взрыва и разбитые формации

**В:** Юниты, уничтоженные дополнительными ударами добавляют еще маркеры взрыва?

**О:** Нет.

### 1.14 Фаза окончания

Очевидно, это фаза, которая происходит в конце хода, после того как оба игрока выполнили задачу каждой из не разбитых формаций. Оба игрока ОБЯЗАНЫ попытаться сосредоточить все формации, а затем проверить, не выполнены одной из сторон условия победы.

[29]

### 1.14 Фаза окончания

**B:** Каков порядок событий, происходящих в фазе окончания?

**O:** Игрок с более высоким рейтингом стратегии выбирает, кто будетходить первым.

1. Самолеты совершают движения по выходу из боя (одновременно)
2. Разыгрывают критическое попадание и другие эффекты «конца хода» (поочередно)
3. Сплочение (поочередно)
4. Убирают демонов (одновременно)
5. Проверяют условия победы (зависит от сценария)

#### 1.14.1 Сплочение формаций (Rally test)

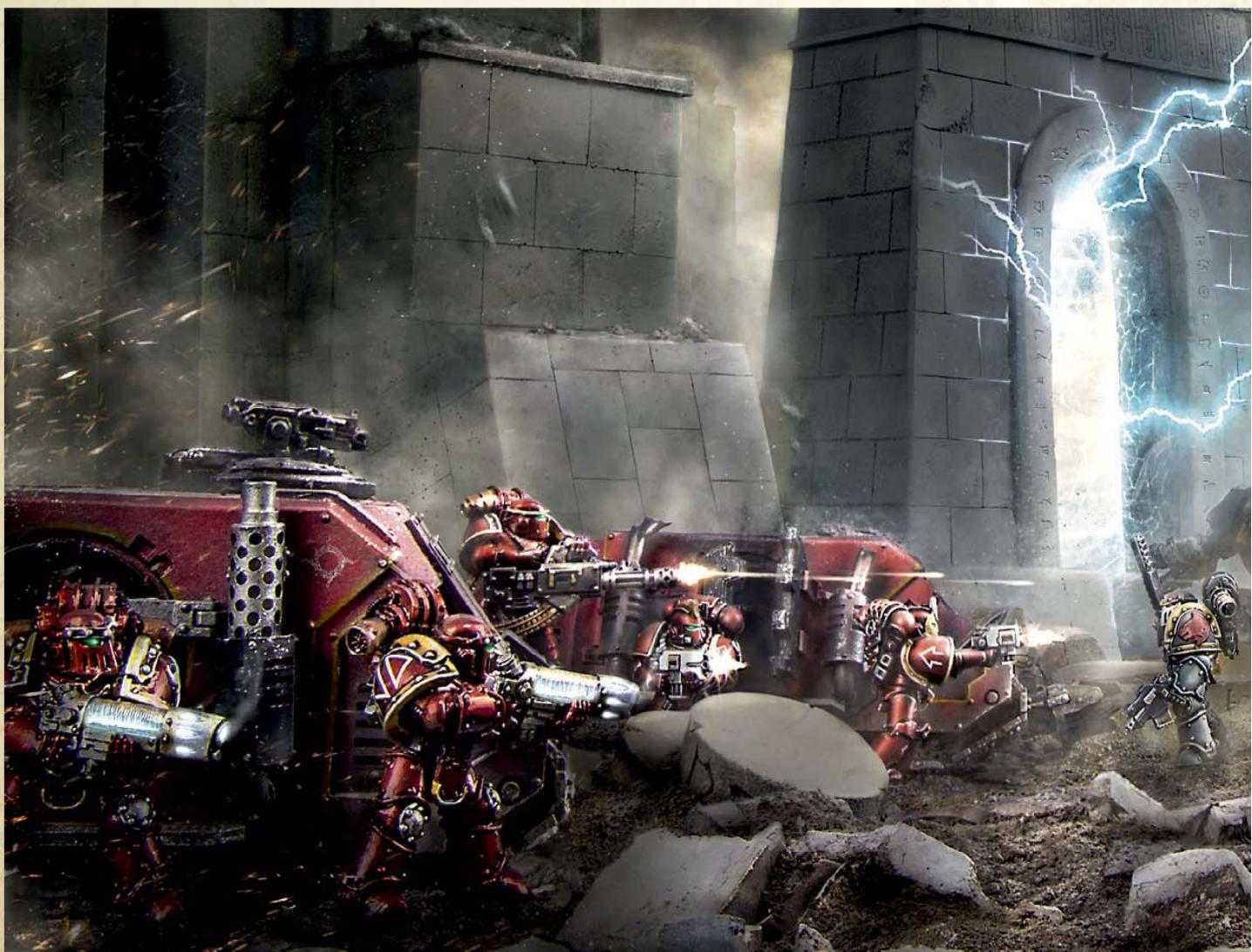
В фазе окончания оба игрока по очереди пытаются сплотить имеющие маркеры взрыва или разбитые формации. Выполняйте сплочение формаций по одной, начиная с игрока, у которого выше стратегический рейтинг. Чтобы сплотить формацию, вы должны выкинуть на D6 число, большее или равное значению инициативы

формации (см. 1.2.2) К выпавшему результату прибавляется модификатор -2, если формация разбита и -1 если в радиусе 30 см от формации имеются вражеские юниты.

Если тест на сплочение провален, то разбитая формация должна будет отступить (см.1.13.3), а неразбитая должна оставаться на месте, но ни один маркер взрыва с нее не снимается.

Если же тест пройден, то снимите с формации половину маркеров взрыва, округляя значения до большего (т.е  $5/2 = 3$ ). Если у формации был один маркер взрыва, он снимается.

Сплотившаяся формация более не считается разбитой – т.к. половина количества маркеров, равная ранее количеству отрядов в формации, при прохождении теста уменьшается вдвое. К примеру, разбитая формация с семью юнитами более не будет считаться разбитой, при том, что у нее останется три маркера взрыва.



[30]

### 1.14.1 Сплочение формаций

**B:** Может ли сломленная формация активироваться в ходу после того, как она не смогла сплотиться?

**O:** Нет, такая формация может только попытаться сплотиться в каждой из последующих фаз окончания.

**B:** Может ли сломленная формация, которая не смогла сплотиться, отступить в фазе окончания, если она уже отступила в фазе действия, когда была сломлена?

**O:** Да.

**B:** Могут ли формации, находящиеся за пределами игрового стола, сплотиться?

**O:** Да, если в специальном правиле не указано иное, и они не считаются находящимися в пределах 30 см от вражеских юнитов.

#### Модификаторы теста на сплочение

Формация разбита	-2
В радиусе 30 см есть враг	-1

Значения модификаторов складываются

### 1.14.2 Проверка условий победы

Большинство игр Эпик30К разыгрывается с использованием сценария, имеющего набор необходимых для достижения победы условий. Подробнее об этих условиях читайте в спецправилах к сценариям (в разделе спецправил).

### СПЕЦПРАВИЛО

#### Округление

Если не оговорено иное, все дробные значения в Эпик30К округляются вверх. Щедрость уместна, если ваши солдаты всего по 8 мм ростом!







# Отряды и оружие специального назначения



«Слышишь как тут  
тихо, Гарви.  
Никому, кто не  
местный, никак сюда  
к нам на утес не  
забраться...»

Последние слова  
предателя Гибли  
перед тем как  
быть убитым  
штурмовым  
отрядом  
космодесанта  
из легиона  
«Кровавых  
ангелов».

## Отряды и оружие специального назначения [31]

Поля битв времен Ереси Хоруса наполнены огромным количеством необычных отрядов и орудий. Это разнообразие включает в себя например пехоту с прыжковыми ранцами, позволяющими подняться в воздух, и тяжелобронированную технику, вооруженную орудиями особой мощности(macro-weapons, MW), и могучими настолько, чтобы не позволяют себе не обращать внимания ни на какую броню, кроме самой прочной. Эти виды отрядов обладают особыми способностями, иногда идущими вразрез с основными правилами (отряд с прыжковыми ранцами может перебраться через непроходимую местность, а орудия особой мощности отменяют спасброски на броню, и т.д.) Эти правила довольно просты, и вы можете воспользоваться ими более или менее сразу. Мы отделили их просто для того, чтобы не усложнять основные правила.

Особые способности отображают уникальные отличия оружия или отряда. Поэтому способности не передаются прочим отрядам или орудиям формации. К примеру, терминаторы имеют право телепортироваться на поле боя, и такая способность указана в их таблице данных. Однако прочие отряды этой же формации, не являющиеся терминаторами, такой способностью обладать не будут.

Время от времени будет возникать ситуация, когда некоторые отряды формации будут обладать особой способностью, а другие отряды – нет. Встает вопрос – можно ли вообще использовать эту способность. Например, некоторые отряды формации могут вести огонь по площадям, игнорирующий укрытия, либо стрелять из особо мощного орудия; а прочие ведущие огонь по площадям отряды этого не могут. В этом случае можно использовать способность только тогда, когда ей обладают все отряды формации – только тогда огонь по площадям будет игнорировать укрытия или вестись из особо мощного орудия.

Наконец, если правила особо не оговорили иного, принадлежащий к разбитому формированию отряд имеет право использовать свои особые способности. Так, верховный командующий все еще будет иметь возможность использовать свои способности, даже если его формация разбита.

[31]

## 2.0 Специальные юниты и оружие

**B:** Некоторые специальные способности могут применяться как к юнитам, так и к оружию. Есть ли отличия?

**O:** Специальные способности оружия применяются только к той строке таблицы, в которой они находятся (например, маски бани дают первый удар Воющим бани в ближнем бою, а когти терминаторов дают терминаторам способность «Снайпер» в ближнем бою). Особые способности оружия юнита применяются ко всем атакам, где это применимо (например, варп-пауки имеют способность «Первый удар», поэтому он есть у всех их атак в рукопашном бою (CC) и атак из малого стрелкового оружия (FF), и способность конечно будет добавлена любым дополнительным атакам, полученным от использования персонажей), в то время как специальные способности юнита не действуют.

Например, у эльдар-рейнджеров есть способность «Снайпер» для стрельбы, но данная способность не будет работать в рукопашном бою (CC) и для атак из малого стрелкового оружия (FF).

“Иначе просто нельзя...  
Есть лишь один способ  
избавиться от семян  
любого культа так,  
чтобы они не проросли  
где-нибудь еще.

Необходимо  
уничтожить всех тех,  
кто хотя бы даже  
просто слышал о нем.  
И уничтожить все с  
ним связанное. Не  
оставлять даже самой  
малой толики знаний и  
реликвий, сколь бы  
ценными они не  
оказались.

Полное уничтожение -  
вот единственный  
способ изгнать  
скверну.

И пусть в душе  
принявшего это  
решение останется  
рана осознанием того  
факта, что  
уничтожению  
подверглись и  
невиновные. Пусть.  
Смерть миллионов  
знающих о скверне  
магии подарит жизнь  
миллиардам тех, кто с  
ней не знаком.”

Выступление  
Примарха легиона  
Гвардии Смерти  
Мортариона  
на Никее

## 2.1 Спецотряды [32]

Некоторые юниты обладают особыми способностями, которые позволяют им «обойти» правила каким-либо образом. Это обычно вызвано тем, что юниты необычны своей тренировкой, вооружением или темпераментом. Любые особые способности, имеющиеся у юнита, будут указаны в его таблице данных (см. 1.1.3).

### 2.1.1 Герои

Некоторые юниты отмечены как являющиеся героями. Эти юниты представляют собой важные личности, а не группу солдат, экипаж бронетехники или боевой машины. Поэтому они не представлены отдельной моделью на столе, а вместо этого добавлены к какому-нибудь юниту в армии. Юнит, к которому этот герой добавлен, может использовать любое оружие или любые особые способности из имеющихся в таблице данных героя.

[32]

### 2.1 Отряды-специалисты

**В:** Может ли юнит получить одну и туже особую способность более одного раза?

**О:** Нет. Дублированные способности (например, от персонажей, добавленных к отряду) следует рассматривать как однократные.

**В:** Могут ли транспортируемые юниты использовать свои особые способности?

**О:** Да.

**В:** Могут ли юниты, находящиеся за пределами игрового поля, использовать свои особые способности.

**О:** Обычно нет, хотя есть некоторые исключения. Очевидно, что формация может использовать свои специальные способности, которые позволяют, например, размещать ее на столе (теплопорт, туннелепроходчики и т. д.). Также можно использовать любые специальные способности, влияющие на активацию формации или тест на сбор («смотрящие в даль» (*farsight*), верховный главнокомандующий и т. д.), но только на ту формацию, юнит которой имеет данную способность. Наконец, способности «лидер» и «медленная стабилизация» также могут использоваться вне игрового стола.

**В:** Могут ли юниты, находящиеся в нарушенном строю, использовать свои особые способности.

**О:** Да.



Например, капелланы Космодесанта – это герои, вооруженные силовым оружием (штурмовое оружие, оружие особой мощности, дополнительная атака (+1)), а также располагающие способностями «неуязвимая защита (Invulnerable save)» и «Вдохновляющий».

Любой юнит, к которому добавлен герой, будет считаться имеющим в дополнение к обычному набору оружия и способностей вышеперечисленные. Обратите внимание, что героя можно добавить к юниту любого типа, включая технику и боевые машины.

Юнит и герой в течение битвы обязаны действовать воедино. Герой может перевозиться любым транспортом, имеющим возможность перевозить юнит, к которому герой присоединен, при этом не занимая дополнительного места. Герой должен быть представлен подходящей моделью или командным штандартом, добавленными к намеченному юниту. Герои, которые берутся как улучшение (upgrade) формации, должны быть добавлены одному из юнитов формации как улучшение.

### 2.1.2 Командиры [33]

Некоторые юниты и герои отмечены как «командиры». Командиры могут вести на штурм до трех формаций, если как минимум один юнит каждого формации находится ближе чем в 5 см от командующего.

За все формации делается один бросок на инициативу (засчитывая модификатор -1, если есть хоть один маркер взрыва). Если тест на активацию провален, то формация командира получает маркер взрыва и обязана выполнить задачу «Держаться», а прочие формации это не затрагивает, и они в дальнейшем на этом ходу могут продолжать выполнение задач самостоятельно. Если тест пройден, то все три формации могут принять участие в наступлении. В ходе штурма для любых оговоренных правилами случаев эти три формации считаются как одно целое. Для получения результата комбинированного штурма используется 2D6. Если нападающие проигрывают, то каждая из формаций будет считаться разбитой. Если они побеждают, то каждая формация получит столько маркеров взрыва, сколько потерь она понесла в этом бою.

Пример: капитаны Космодесанта – командиры.

[33]

### 2.1.2 Командиры

**В:** Можно ли использовать способность командира, если юнит с командиром или вся его формация не находится в пределах 15 см от юнита или целевой формации после атаки?

**О:** Да в обоих случаях.

**В:** Какое значение инициативы я должен использовать, если формация имеет значение инициативы отличное от значения инициативы формации скомандиром?

**О:** Используйте значение инициативы активирующей формации.

### 2.1.3 Бесстрашные [34]

Некоторые юниты отмечены как «Бесстрашные». Такие юниты либо настолько отважны, либо настолько чокнутые, что не бегут даже будучи разбитыми (хотя вы можете и отступить ими, если пожелаете).

«Бесстрашные» отряды не несут последствий за проигранный штурм (не получают дополнительных потерь, и не уничтожаются, если уже были разбиты), за окончание отступления в 15 см зоне от врага, за урон, нанесенный метками взрыва, если оказались разбиты. Учтите, что на прочие юниты формации, не являющиеся бесстрашными, дополнительные потери от маркеров взрыва, поражение в штурме и пр. будут действовать как обычно – просто не размещайте понесенные потери среди бесстрашных юнитов, и размещайте в обычном порядке среди не бесстрашных.

Бесстрашные юниты все равно остаются частью формации, и поэтому при случае могут быть «утащены» за собой отступающей формацией, даже если не должны были бы – просто чтобы сохранить боевой строй (см. 1.2.1). Наконец, заметьте, что отсутствие необходимости отступать может означать то, что бесстрашные юниты могут закончить штурм, оставаясь в зоне контроля противника или даже в соприкосновении с ним подставками (см. 1.7.3, чтобы узнать детали того, как разбирать ситуации с юнитами, начинающими выполнение приказов в зоне контроля врага).

Пример: Мастера-дисциплинарии Милиции Империалис – бесстрашные.

[34]

### 2.1.3 Бессстрашный

**В:** Что происходит, когда сломленный юнит, имеющий спецправило «Бессстрашный», остается в базовом контакте с вражеским юнитом после проигрыша атаки?

**О:** Ничего особенного, если вражеская формация не консолидируется за пределами своей зоны контроля (см. 1.7.3.) будет автоматически втянута в штурм в начале своей активации.

### 2.1.4 Диверсанты [35]

Некоторые юниты отмечены как «диверсанты» (infiltrators). Они могут удвоить скорость при совершении атакующего (и только атакующего!) перемещения, а также могут игнорировать занятую вражеской формацией-целью ее зону контроля. Эти два особых умения позволяют диверсантам проскальзывать мимо вражеских юнитов при атаке, что позволяет атаковать юниты находящиеся в тылу формации. Учтите, что правила целостности боевого строя применяется и к диверсантам.

Пример: Риверы Сынов Хоруса – диверсанты.

[35]

### 2.1.4 Диверсанты

**В:** Могут ли юниты со спецправилом «Диверсанты» удвоить движение контратаки?

**О:** Нет.

**В:** Могут ли юниты со спецправилом «Диверсанты» удвоить расстояние, на котором они находятся от боевой единицы, при высадке в ходе атаки?

**О:** Нет.

**В:** Могут ли диверсанты перемещаться через вражеские юниты?

**О:** Нет.

### 2.1.5 Вдохновляющие [36]

Некоторые юниты или герои отмечены как «Вдохновляющие». Каждый вдохновляющий юнит, участвующий в штурме, добавляет +1 к броску на результат (разумеется, если выживает при штурме!).

Пример: капелланы Космодесанта – вдохновляющие.

[36]

### 2.1.5 Вдохновляющий

**В:** Считаются ли «вдохновляющие» подразделения из поддерживающих формаций «участвующими» в штурме?

**О:** Нет.





## Боевой автоматон “Кастеллакс-ахея” легиона Тысячи Сынов

Позывной: “мааб-диат-исир”

Зарегистрирован в боях за Тизку, участник резни в саду Навкратис

Секретная разработка автомата “Кастеллакс-ахея” на заключительных этапах Великого крестового похода имела смысл, едва ли понятный до атаки на Просперо и в последующие годы, когда во мраке Ереси Хоруса они появились в рядах изменников. Впервые выпущенные в бой в ходе сражения за Тизку окруженными воинами легиона Тысячи Сынов в качестве ударных сил, автоматоны данной модели показали, что их возможности достаточно велики для того, чтобы нанести серьезные потери врагу там, где они появлялись и сдержать даже такого грозного противника как воины Легио Кустодес. Изображенная на данном пикте машина входила в манипулу состоящую из таких же автоматонов, которые по окончании сражения за Тизку, и лишенные прямого ментального управления, превратились в берсерков и с огромным трудом и ценой огромных потерь были уничтожены резервными силами рыцарского дома Малинакс.

### 2.1.6 Неуязвимая защита (*invulnerable saves*) [37]

Некоторые юниты или герои отмечены как обладающие «неуязвимой защитой». Они обладают защитными устройствами либо сверхъестественной живучестью, что позволяет им выжить в атаке, которая уничтожила бы любого другого. Это отображается тем, что юниты с «неуязвимой защитой» могут второй раз бросить 6+ на защиту, если в первый раз не получилось. Второй бросок на защиту они могут бросать при любом типе атаки, даже если обычно против этой атаки броска на защиту делать нельзя. Ко второму броску никаких модификаторов применять нельзя.

Пример: терминаторы Космодесанта обладают неуязвимой защитой.

[37]

### 2.1.6 Спасбросок «неуязвимой защиты» (*invulnerable saves*)

**B:** Могут ли юниты, уничтоженные опасной местностью, использовать спасбросок «неуязвимости» (*invulnerable saves*)?

**O:** Нет.

**B:** Могут ли использовать спасбросок «неуязвимости» (*invulnerable saves*) юниты, уничтоженные дополнительными попаданиями в результате штурма?

**O:** Нет.

**B:** Могут ли юниты, уничтоженные после завершения второго отхода оказавшихся в пределах 15 см от врага, использовать спасбросок «неуязвимости» (*invulnerable saves*)?

**O:** Нет.

**B:** Могут ли юниты, уничтоженные дополнительным попаданием маркера «Взрыв» по нарушенному строю, использовать спасбросок «неуязвимости» (*invulnerable saves*)?

**O:** Нет.

**B:** Сколько спасбросков «неуязвимости» (*invulnerable saves*) должен сделать юнит, если он поражен оружием с характеристикой «Убийца Титанов», наносящим одновременно несколько повреждений?

**O:** Один, если только это не боевая машина (WE). В этом случае боевая машина должна сделать один спасбросок «неуязвимости» (*invulnerable saves*) за каждое очко повреждения.

### 2.1.7 Прыжковые ранцы

Некоторые юниты отмечены как экипированные прыжковыми ранцами. Эти устройства позволяют юнитам пролетать небольшое расстояние, обычно серией длинных «прыжков». Юниты с прыжковыми ранцами имеют право игнорировать опасную или непроходимую местность при движении (они просто через нее перепрыгивают). Они не имеют права приземляться на непроходимой местности, а при посадке на опасную местность должны будут бросать тест на опасность местности. Юниты с прыжковыми ранцами также имеют право перелетать через «свои» юниты (но не приземляться на них). Зоны контроля противника при этом действуют как обычно, поэтому перепрыгивать через вражеские формации нельзя.

Пример: штурмовики Космодесанта экипированы прыжковыми ранцами.

### 2.1.8 Лидеры

Некоторые юниты или герои отмечены как «лидеры». Формация, включающее каких-либо лидеров, имеет право снять один дополнительный маркер взрыва при перегруппировке или успешном сплочении за каждого имеющегося в формации лидера.

Пример: Чемпионы легионов космодесанта – лидеры.

### 2.1.9 Легкая техника [38]

К легкой технике относится любая небронированная техника, экипаж которой не прикрыт от вражеского огня, такие как атакбайки или «лендспидеры» Космодесанта. Разница между бронированной и легкой техникой заключается в том, что легкую технику можно поражать помимо противотанкового и противопехотным огнем; следовательно при обстреле из АР-оружия они рассматриваются как пехотные цели, а при обстреле из АТ-оружия как бронетехника.

Легкая техника для защиты от вражеского огня может рассчитывать лишь на свою скорость и маневренность; поэтому их бросок на защиту зависит не от толщины брони, а от этих факторов. За этим отличием их бросок на защиту работает так же как и у любого другого юнита, игнорируется оружием особой мощности, используется против огня по площадям и т.д.

Пример: атакбайк космодесанта – легкая техника.

[38]

### 2.1.9 Легкая техника

**В:** Может ли легкая техника (LV) дать модификатор -1 к попаданию пехотных подразделений, которые их касаются?

**О:** Нет

### 2.1.10 Конные или моторизованные

Некоторые юниты пехоты отмечены как конные или моторизованные, и ездят либо на мотоциклах, либо верхом на животных вроде лошадей. При оценке опасностей местности такие юниты считаются техникой, во всех прочих случаях считаются пехотой.

Пример: мотоциклисты Космодесанта – моторизованные.

### 2.1.11 Усиленная броня [39]

Обладающие усиленной броней юниты защищены намного более толстой броней, чем прочая техника, и обладают исключительно прочной внутренней конструкцией. Поэтому даже будучи поражены из оружия особой мощности, они обладают броском на защиту (см.2.2.6). Кроме того, они могут перебросить проваленный бросок на защиту при попадании не из оружия особой мощности, в том числе и при попадании полученном в ходе штурма.

Пример: «Леман Расс (Leman Russ)» обладает усиленной броней.

[39]

### 2.1.11 Усиленная броня

**В:** Может ли юнит с усиленной броней перебросить спасбросок «неуязвимости» (*invulnerable saves*) после того как получает попадание из оружия не имеющего характеристики «макро-оружие»?

**О:** Нет.

**В:** Может ли юнит с усиленной броней перебросить спасбросок за укрытие после того как получает попадание из оружия не имеющего характеристики «макро-оружие»?

**О:** Да, но только с использованием значения брони.

### 2.1.12 Разведчики [40]

Некоторые юниты отмечены как «разведчики» (scouts). Эти юниты натренированы на действие в одиночку, скрытно перемещаясь впереди своей формации в поисках врага. Юниты разведчиков должны лишь оставаться в 20 см от своей формации, а не в 5 см как обычно. Кроме того, разведчики обучены разделяться,

чтобы покрыть большую площадь. Поэтому их зона контроля равна 10 см. Учтите, что эти способности относятся только к юнитам разведчиков и не могут передаваться прочим юнитам той же формации или транспортам, перевозящим их.

Пример разведчиков – разведчики Космодесанта.

[40]

### 2.1.12 Разведчики

**В:** Как формация, в составе которой есть юниты со специальным правилом «Разведчики» и юниты не имеющие такого правила должны выстраиваться в «цель» чтобы оставаться «разрешенной» формацией?

**О:** Каждое подразделение, не являющееся разведчиком, должно находиться в пределах 5 см хотя бы от одного другого подразделения так же не являющегося разведчиком. В то же время юниты со специальным правилом «Разведчики» должны находиться в пределах 20 см хотя бы от одного другого подразделения своей формации.

**В:** Смешают ли юниты со специальным правилом «Разведчики» строй если окажутся в пределах 10 см от другой формации?

**О:** Нет.

**В:** Может ли атакующая часть войти в базовый контакт с вражеской частью, которая находится полностью в пределах зоны контроля несмешанной формации вражеских разведчиков?

**О:** Да, но только если вражеский юнит находится ближе, чем разведчик. В этом случае вы можете войти в зону контроля формации, которая не является целью штурма.

### 2.1.13 Скиммеры [41]

Некоторые юниты отмечены как «скиммер». Эти юниты снабжены устройствами, позволяющими парить над поверхностью на небольшой высоте, поэтому скиммеры перелетают местность, замедляющую движение прочих юнитов. Обратите внимание – скиммеры НЕ следуют никаким правилам для авиатехники из раздела 4.0.

Скиммеры имеют право игнорировать опасную или непроходимую местность при перемещении. Они не имеют права приземляться на непроходимую местность, а в случае посадки на опасную местность должны пройти соответствующий тест. При перемещении можно перепрыгивать через «свои» юниты, но нельзя на них приземляться. Вражеские юниты и их зоны контроля действуют в отношении скиммеров обычным образом.

Можно объявить, что скиммер «поднялся ввысь» (popping up) в начале любого выполняемого задания, включая задачу «Непрерывный огонь», и при нахождении скиммера в дозоре. «Поднятие ввысь» считается движением, на которое должен реагировать находящийся в дозоре враг. Поднявшийся ввысь скиммер считается находящимся достаточно высоко, чтобы никакой ландшафт не блокировал линию огня между любым вражеским отрядом и скиммером, и

наоборот. Поднявшийся ввысь скиммер считается опустившимся по итогам выполнения боевой задачи. Скиммеры, находящиеся в дозоре, не опускаются до того как выполняют атаку в дозоре. Скиммеры, могущие перевозить отряды, не имеют права высаживать юниты, находясь в поднятом положении, а если скиммер был в этом положении уничтожен, то перевозившиеся им отряды считаются уничтоженными без возможности броска на защиту.

[41]

### 2.1.13 Скиммеры

**В:** Может ли транспорт, имеющий характеристику «Скиммер», принять на борт юнит располагающийся в опасной для скиммера местности?

**О:** Да, но если подбираемый юнит полностью находился в пределах опасной местности, то скиммеру придется пройти тест на опасную местность.

**В:** Может ли транспорт, имеющий характеристику «Скиммер», подобрать юнит, который находится в местности, непроходимой для скиммера?

**О:** Да, но только в том случае, когда подбираемый юнит не находится полностью в пределах непроходимой для скиммера местности.

**В:** Должен ли скиммер, начавший движение по опасной местности, проходить тест на опасную местность.

**О:** Да.

**В:** Может ли скиммер «Подняться ввысь» как часть действия «Держаться», во время стрельбы?

**О:** Нет. Хотя это конкретно и не указано в правилах, вы должны иметь возможность перемещаться, чтобы выполнять парение и единственным исключением из данного утверждения является выполнение приказа «Дозор».

**В:** Могут ли скиммеры выполнять «Подняться ввысь» как часть «контратаки»?

**О:** Да, если юнит может двигаться, он может и «Подняться ввысь».

**В:** Если скиммер решит использовать свою способность к перестрелке (FF) при штурме, и при этом все еще будет находиться в базовом контакте с юнитом противника, будут ли оба юнита считаться находящимися в базовом контакте?

**О:** Да.

**В:** Что произойдет, если два скиммера соприкоснутся друг с другом?

**О:** Если один из игроков решит обстрелять другого в ближнем бою (FF) из скиммера, то и второй игрок получит такую возможность. В противном случае они оба должны использовать свои характеристики рукопашной (CC).

**В:** Если юнит не являющийся скиммером находится в базовом контакте со скиммером, который решил использовать свою способность к стрельбе в ближнем бою (FF), может ли юнит так же использовать свою аналогичную способность?

**О:** Да.

**В:** Может ли боевая машина скиммер использовать свою способность стрельбы в ближнем бою (FF) против юнитов, находящихся в базовом контакте с ним?

**О:** Да.

Скиммер всегда имеет право использовать свои навыки огневого боя при штурме, даже если противник находится с скиммером в прямом соприкосновении. Если скиммер использовал огневой бой, то и его противник обязан сделать то же. Это отображает, что скиммер слишком высоко расположен для рукопашной схватки с наземными отрядами.

Пример: «лэндспидеры» являются скиммерами.

#### 2.1.14 Снайперы [42]

Некоторые юниты пехоты отмечены как «снайперы». Атака юнитом снайперов бросается отдельно. Если снайперы попали, атаковавший может выбрать, кто именно поражен из находящихся на линии огня и в пределах дальности юнита снайперов.

Кроме того жертва получает и модификатор -1 к тесту на броню (армор сейв).

[42]

#### 2.1.14 Снайпер

**В:** Можно ли использовать способность снайпера при штурме?

**О:** Только если это свойство относится к штурмовому или малому ручному оружию.

**В:** Какие юниты атакующий может выбрать как пораженный снайперскими попаданиями при штурме?

**О:** Любые вражеские юниты в пределах 15 см и имеющие линию огня до ведущего огонь юнита, независимо от того, было ли попадание нанесено штурмовым или малым стрелковым оружием.

[42]

**В:** Когда распределяются кто получает снайперские попадания?

**О:** До или после обычных попаданий, но до выполнения спасбросков (и, следовательно, до распределения попаданий макрооружия).

**В:** Можно ли нанести снайперское попадание юниту, который уже получил обычное попадание?

**О:** Да.

#### 2.1.15 Верховный командующий (Supreme commander)

Верховное командование – это высокопоставленный командный юнит. Он считается сразу и командиром и лидером (см. соответственно 2.1.2 и 2.1.8). Кроме того каждый имеющийся в армии юнит верховного командования дает право раз за ход перебросить проваленный тест на инициативу (любого вида).

[43]

#### 2.1.15 Верховный главнокомандующий (Supreme commander)

**В:** Может ли армия иметь более одного верховного главнокомандующего?

**О:** Да, хотя турнирные листы армий предполагают наличие максимум одного такого командующего.

**В:** Что такое тест на инициативу?

**О:** Тест для определения того, насколько удачно выполняемое действие или сплочение формации.

#### 2.1.16 Прочная кормовая броня

Некоторые бронированные юниты считаются имеющими прочную кормовую броню. Их бронирование по всему периметру одинаковое, поэтому при попадании под перекрестный огонь модификатора -1 к броску на защиту юнит не получает.

Пример: у танков «Лэндрейдер» прочная кормовая броня.

### 2.1.17 Телепортация [44]

Юниты, обладающие способностью к телепортации, могут внезапно появляться на поле боя – либо в силу наличия у них технологических или культовых устройств, позволяющих мгновенно перемещаться с места на место; либо в силу исключительного умения маскироваться, и возникать потом словно из ниоткуда. Формации, все юниты которой обладают такими способностями могут выставляться на стол не сразу, а в начале любого хода. Просто выставьте юнит на стол туда, куда хотите, в начале любого хода, до определения победителя в броске на стратегию. Юнит должен был выставлен не далее 5 см от остальных юнитов формации, если те уже в игре. Выставлять все юниты надо вне всех зон контроля противника. При размещении в зоны с опасным ландшафтом, тест на опасность надо выбрасывать сразу при выставлении юнита.

Телепортование по своей сути – очень рискованное дело, и не всегда проходит так как надо. Для отражения этого бросьте D6 за каждый отряд, телепортируемый в игру. Если выпало 1, то формация, к которому относится юнит, получает маркер взрыва.

Пример: терминаторы могут телепортироваться.

[44]

### 2.1.17 Телепортация

**В:** Может ли формация, состоящая из транспортных юнитов с телепортом и транспортируемых юнитов без него, телепортироваться?

**О:** Да, может, но любые юниты, которые не поместились в транспортные, следует считать уничтоженными.

**В:** Могут ли юниты имеющие свойства «Телепортация» и «Разведчик» телепортироваться на игровое поле и располагаться в пределах 20 см друг от друга?

**О:** Нет, все юниты должны размещаться в пределах 5 см от первого выставленного на поле спомощью телепортации юнита формации.

**В:** Сколько D6 должен бросить юнит с характеристикой «Боевая машина» (WE), когда он телепортируется в игру?

**О:** Число, равное его начальному количеству очков повреждений.

### 2.1.18 Шагающая техника

Некоторые транспортные средства являются шагающими. Они способны перемещаться по опасному ландшафту легче прочих транспортных средств. Это

отражается тем, что любой проваленный тест на опасность ландшафта им можно перебрасывать.

Пример: дредноуты Космодесанта – шагающая техника.

### СПЕЦПРАВИЛО

#### Переброс

Иногда правила позволяют перебрасывать кубики, если выпавшее в первый раз значение вас не устраивает. Перебрасывается только один кубик – если вы бросали несколько, то перебросить можете только один, если правила не оговаривают иного. Кубик нельзя перебрасывать дважды («переброс не перебрасывается»), и вы обязаны принять результат переброса.

### 2.1.19 Медленная стабилизация

Некоторые варианты космических кораблей имеют специальную характеристику «медленная стабилизация». Космические корабли имеющие эту отметку не могут производить никаких действий в течении первого и второго хода игры, если только спецправилами сценария не оговорено иное.

### 2.1.20 Вспомогательные корабли [45]

Вспомогательные корабли напоминают гибрид самолета и скиммера. Они остаются высоко в воздухе, паря над полем боя, и обстреливая, при наличие возможности, доступные им цели. С точки зрения правил вспомогательные корабли идентичны отрядам скиммеров постоянно находящихся в режиме «Подняться ввысь».

Обстреливать вспомогательные корабли можно как обычно в режиме огневого боя (FF), т.е. использование правила «Зенитный огонь» для их обстрела не требуется. Участвующие в штурме вспомогательные корабли использует свои характеристики огневого контакта (FF) так же аналогично отрядам скиммеров. Кроме того предполагается, что правила высадки из них и посадки к ним на борт юнитов пехоты производятся по обычным для этих случаев правилам.

[45]

### 2.1.20 Вспомогательные корабли

**В:** Могут ли юниты с прыжковыми ранцами быть размещены в пределах 15 см друг от друга при высадке из корабля поддержки?

**О:** Нет.

### **2.1.21 Самостоятельное десантирование на планету**

Самостоятельное десантирование формации на планету производится в соответствии с обычными правилами планетарной высадки (см. 4.4), по которым пребывающая таким способом на игровой стол формация должна быть размещена на нем в течении одного хода. Единственным отличием от обычной планетарной высадки является то обстоятельство, что выполняющая самостоятельное десантирование формация может пребывать в тот же ход в котором прибывает космический корабль противника.

Строго в указанный ход выполняющая самостоятельное десантирование формация активируется в нормальной последовательности активаций, как если бы десантирование выполнялось с борта космического корабля.

Выберите приказ и сделайте бросок на активацию формации. Если активировать формацию не удалось, то ее выход переносится на следующий ход. Если же активация формации прошла успешно, то поместите формацию в заранее намеченное место и определите смещение точки высадки в соответствии с пунктом 4.4 правил, как если бы это была обычная планетарная высадка, включая размещение транспортов в 5 см от места посадки.

Дальнейшие действия такой формации следуют обычным правилам. Другими словами, формация выполняющая самостоятельную планетарную высадку получает «ход вне хода» для размещения орбитальных челноков на игровом поле, а далее следует всем правилам активаций и действует как обычно.

**Примечание:** Действие выполняемое формацией выбирается в момент активации, но до того, как будет брошен кубик определяющий на сколько произойдет смещение. Поэтому мы рекомендуем вам хорошенько подумать какой из приказов будет выполнять формация, так как неудачный бросок кубика смещения может сделать некоторые приказы малоэффективными.

### **2.1.22 «Пушечное мясо»**

Некоторые юниты воспринимаются союзниками как балластные или крайне малоценные и «одноразовые». Такое отношение может быть связано с тем, что некоторые юниты специально создаются для того, чтобы жертвовать собой или потому, что данные юниты просто слишком мало ценятся в армии.

Формация не получает маркер взрыва, когда уничтожается отряд имеющий спецправило «Пушечное мясо», включая и дополнительны маркеры взрыва за первую потерю от перекрестного огня и подразделений, уничтоженных за то, что они находятся вне построения по окончании движения.

Если юнит со спецправилом «Пушечное мясо» был поражен оружием имеющим правило «Разрушение» (Disrupt), он так же не получает маркера взрыва. Если формация полностью состоит из юнитов со спецправилом «Пушечное мясо», то на них не распространяется ни одно из приведенных выше правил.

Юниты со спецправилом «Пушечное мясо» уничтоженные при штурме учитываются при подсчете результата в соответствии с 1.12.7.

### **2.1.23 Тунелепроходчики**

Формации, все юниты которых перевозятся на транспортах, имеющих спецправило «Тунелепроходчики», может не выставляться на игровой стол вместе с остальными, а появляются на нем в начале второго хода или позднее.

Такие юниты определяются до начала игры, одновременно с подготовкой космических кораблей (см. 4.3.1). Запишите тайно место, где бы вы хотели, чтобы появилась данная формация, так же как вы записали бы место планетарной высадки (см. 4.3.1). Так же вы должны тайно записать ход, в котором будет произведен выход формации из-под земли. Если выход формации запланирован вами на «своей» половине игрового стола, то оно может произойти в любой момент, начиная со второго хода. Если же вы запланировали появление формации на стороне стола противника, то это возможно будет сделать не ранее третьего игрового хода.

Установите маркер выхода формации из подземного положения в начале указанного вами до начала игры хода, перед тем как будут выставлены юниты с правилом «Телепортация», на заранее определенном вами месте игрового стола. Как только транспорты с правилом «Тунелепроходчики» появятся на столе юниты перевозимые ими могут беспрепятственно покинуть их, ведь появление «Тунелепроходчиков» не рассматривается как движение в контексте правил. Кроме того, выход транспортов на поверхность не считается как движение в разрезе активации отрядов с приказом «Дозор».

Если в запланированном для выхода на поверхность месте находится непроходимый для транспорта элемент ландшафта, дружеское подразделение или зона контроля вражеской формации, то считается, что навигационное оборудование «тунелепроходчика» дало сбой и направило его к некоей иной точке выхода на поверхность. Место выхода на поверхность в таком случае определяется противником.

Если же выход на поверхность произошел по плану, то игрок должен разместить формацию на игровом столе учитывая следующее: расстояние между транспортами вышедшими на поверхность не должно превышать 5 см

при том, что ни один из транспортов не должен располагаться дальше 15 см от точки выхода.

Транспорты с правилом «Тунелепроходчик», как и юниты перевозимые в них, могут исполнять любые приказы в обычном порядке сразу, как только появились на игровом столе.

## 2.2 Спецоружие

Некоторые экзотические или могущественные виды оружия обладают особыми возможностями, отображающими уникальные свойства такого оружия. Все особые возможности будут указаны в таблице данных отряда.

### 2.2.1 Противовоздушное вооружение

Некоторые виды оружия используются в воздушном бою или для обороны от авиаударов. Эти орудия в целом называются в правилах противовоздушными.

Противовоздушные орудия обладают «AA»-значением огневой мощи, помимо этого могут иметь и значения «AP» или «AT» огневой мощи. К примеру установка «Аркус» Космодесанта обладает огневой мощью АТ 4+ / AA 5+. Правила для выполнения противовоздушной стрельбы полностью описаны в разделе аэрокосмических операций (см. 4.0)

Пример: самоходная установка «Аркус» вооружена противовоздушным оружием.

### 2.2.2 Разрушение (Disrupt) [46]

Некоторые орудия разработаны для нарушения строя вражеских формаций в той же степени что и для уничтожения вражеских сил. Это отображается тем, что подобные виды оружия обладают способностью разрушения, наносящей маркер взрыва вражескому формированию за каждое попадание, а не за каждую уничтоженную цель. Учтите, что защита от нанесенных таким оружием ударов откладывается на кубиках как обычно. Все отряды, провалившие бросок на защиту, снимаются как уничтоженные, но не наносят второй маркеры взрыва формированию.

Пример: ракетные подвески «Валькирии» обладают возможностью разрушения.

[46]

**В:** Кладется ли маркер взрыва, когда попадание с характеристикой «Разрушение» снимает пустотный щит или силовое поле?

**О:** Нет.

**В:** Попадание с характеристикой «Разрушение» уничтожает транспортный юнит, несущий другие юниты. Считаются ли эти юниты получившими так же попадание в характеристикой «Разрушение»?

**О:** Нет. Но обратите внимание, что маркеры взрыва, тем не менее, все равно должны быть размещены, даже если транспортируемые юниты были уничтожены.

### 2.2.3 Дополнительные атаки [47]

Некоторые виды штурмового и рукопашного оружия отмечены как имеющие дополнительные атаки (+x). Вооруженные им отряды получают несколько дополнительных атак, равное x, во время штурма. К примеру штурмовое оружие, имеющее «дополнительные атаки (+2)» позволяет использующему его отряду дважды дополнительно атаковать при штурме. Иногда переменная может предполагать выбрасывание кубика, а не точное значение. Например, оружие с «дополнительными атаками (D)» даст возможность атаковать D раз. Дополнительные атаки могут иметь место в случае стрельбы, рукопашного и огневого боя.

Пример: оружие ближнего боя огринов имеет дополнительные атаки (+1).

[47]

### 2.2.3 Дополнительные атаки

**В:** Как специальные способности применяются к оружию с дополнительными атаками?

**О:** Специальные способности (юнита или оружия), которые имеет оружие с дополнительными атаками, могут быть применены именно к дополнительным атакам и только к ним. Все специальные способности оружия (например, первый удар) юнита также должны быть учтены для оружия с дополнительными атаками, но специальные способности юнита (например, снайпер) учтены не будут.

**В:** Если у юнита есть дополнительная атака из малого стрелкового оружия (SA), можно ли ее использовать, если юнит находится в базовом контакте с вражеским юнитом?

**О:** Да, но только в том случае если юнит является боевой машиной (WE), и такое попадание может быть произведено только по юнитам, сражающимися с боевой машиной (WE).

[46]

### 2.2.2 Разрушение (Disrupt)

**В:** Кладется ли маркер взрыва на юнит с характеристикой «Пушечное мясо» при попадании по нему с характеристикой «Разрушение»

**О:** Нет.

## 2.2.4 Первый удар [48]

Орудия с возможностью первого удара при штурме атакуют первыми. Подсчитай те результат атаки и причиненный урон для этого оружия до того как атакует любой вражеский юнит. Если такой способностью обладает оружие с дополнительными атаками, то способность первого удара будет относиться только к дополнительным атакам; если нет, то будет относиться ко всем рукопашным атакам, если оружие штурмовое, или ко всем огневым схваткам, если оружие стрелковое. Если противостоящие друг другу юниты обладают способностью первого удара, то все такие атаки подсчитываются одновременно, а результаты применяются к обеим сторонам до того как будут подсчитаны остальные атаки.

Пример: Константин Вальдор обладают способностью первого удара.

[48]

### 2.2.4 Первый удар

**B:** Юнит, находящийся в базовом контакте, использует дополнительную атаку «Первый удар», и вражеский юнит оказывается уничтожен. Может ли юнит по-прежнему использовать свою характеристику рукопашного боя (CC) для обычной атаки?

**O:** Да, но только в том случае если он находился в базовом контакте с другим вражеским юнитом, иначе ему придется использовать свою характеристику «Ближний бой» (FF).

**B:** Как работает первый удар в случае с огневой поддержкой?

**O:** «Первый удар» не дает преимущества в этой ситуации, поэтому продолжайте обычный порядок подсчетов.

## 2.2.5 Не обращать внимание на укрытия

Некоторые виды оружия обладают возможностью не обращать внимание на укрытия.

Такое оружие разработано для того, чтобы сводить на нет эффекты укрытий простым их уничтожением, либо их обходом. Такое вооружение не обращает внимание на модификаторы укрытий от огня, и сводит на нет защиту пехоты в укрытии.

Пример: Тифон не обращает внимания на укрытия.

## 2.2.6 Макро-оружие [49]

Некоторые виды используемого в Эпик30К оружия огромны. В общем такие виды в правилах называются макро-оружием. Только отряды с усиленным бронированием или с неуязвимой защитой обладают броском на защиту против попаданий из такого оружия (см. 2.1.6 и 2.1.11). Все прочие виды целей не получают никаких бросков на защиту. Ниже действие макро-оружия детализируется, но вообще достаточно держать в голове то, что такое макро-оружие не дает проводить бросков на защиту, и вы особенно не ошибетесь.

### Стрельба

Используемое для стрельбы макро-оружие не имеет значений огневой мощи, таких как AP или AT. Вместо этого они обладают значением «макро-оружия» (сокращенно MW). К примеру установленная на имперского титана «Ривер» (Reaver) пушка-вулкан обладает значением MW+. Вы должны будете бросить кубик для попадания при стрельбе из макро-оружия. Макро-оружие может поражать любой тип целей, поэтому вышеупомянутая пушка-вулкан поразит любую цель если выброшено 2+. Только отряды с усиленным бронированием или с неуязвимой защитой обладают броском на защиту от попадания из макро-оружия (см. 2.1.6 и 2.1.11). Все остальные виды целей броском на защиту не обладают. Бросок на укрытия также не имеет значения, хотя модификатор -1 к попаданию применяется. Отряды, находящиеся внутри уничтоженного попаданием из макро-оружия транспорта, получают бросок на защиту только в том случае если бы они обладали им при прямом попадании в них из макро-оружия.

### Огонь по площадям

Считается как обычный огонь по площадям за исключением того, что ни одна цель не получает броска на защиту (если не обладает усиленным бронированием или неуязвимой защитой).

### Штурм

При штурме некоторые виды стрелкового и штурмового оружия, дающие возможность проведения дополнительных атак, обладают также и возможностями макро-оружия. В этом случае возможности макро-оружия применяются только к дополнительным атакам.

### Размещение попаданий

Если атакующая формация наносит удар одновременно и обычным и макро-оружием, то его оппонент обязан сначала и посевить все броски из нормального оружия, а только после этого разместить и выбросить все броски на защиту для попаданий из макро-оружия. Попадания из макро-оружия могут применяться только к отрядам, находящимся в зоне его поражения (т.е. в пределах

досягаемости отряда, вооруженного макро-оружием).

Пример: Титаны вооружены макрооружием.

[49]

### 2.2.6 Макрооружие

**В:** Транспортный юнит уничтожен, но транспортируемые юниты выживают и находятся в базовом контакте с бронемашиной (AV), могут ли им быть распределены попадания Макро-оружия?

**О:** Да.

**В:** Если юнит во время штурма обладающий атакой макро-оружием уничтожен обычным попаданием до того, как будут распределены попадания из макро-оружия, будет ли его атака макро-оружием отменена?

**О:** Нет. Все атаки в штурме одновременны, удары макро-оружием просто распределяются после обычных атак.

### 2.2.7 Единственный выстрел [50]

Некоторые виды оружия обладают способностью наносить только один удар. Такое оружие используется один раз за сражение и вновь не стреляет. Вы можете записывать на бумаге, какое из них уже стреляло.

Пример: ракета «Смертельный удар» (Deathstrike) наносит один удар за игру.

[50]

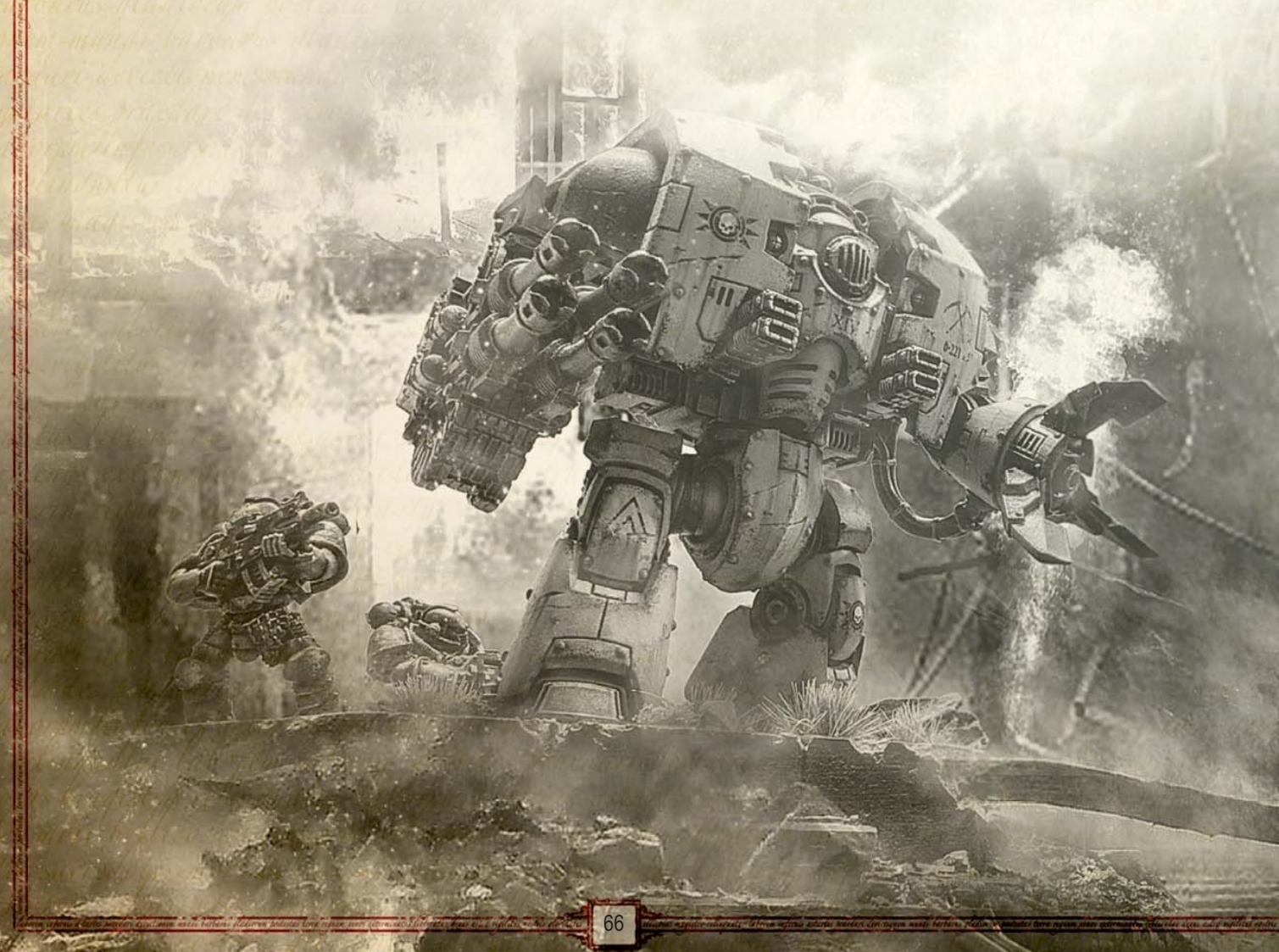
### 2.2.7 Единственный выстрел

**В:** Будет ли выстрелившее однозарядное оружие учитываться в целях подавления?

**О:** Да.

### 2.2.8 Медленная перезарядка [51]

Некоторые виды оружия медленно перезаряжаются. На перезарядку у них уходит целый ход после того, в котором они стреляли. Если они выстрелили, то на следующий ход соответственно, не стреляют. Нам кажется удобным запоминать очередность, поворачивая выстреливший отряд спиной к врагу, и



разворачивая обратно перезарядившийся – но вы можете использовать тот способ, какой вам удобней.

Пример: ракетная установка «Мантикора» медленно перезаряжается.

[51]

### 2.2.8 Медленная стрельба

- B:** Если огневой моши медленно стреляющего оружия предшествует множитель, нужно ли использовать все выстрелы сразу?
- O:** Нет, выстрелы можно сохранить и использовать в следующий ход, пока оружие перезаряжается.
- B:** Может ли медленно стреляющее оружие, которое произвело все свои выстрелы, засчитываться в целях подавления в тот ход, когда оно перезаряжается?
- O:** Да.

### 2.2.9 Истребители титанов

Некоторые отряды являются истребителями титанов. Пораженные таким оружием отряды противника не получают броска на укрытие или на броню, даже если она у них усиленная. Кроме того, данные спецправила применяются в случае если целью является титан (см. 3.0). В остальных случаях истребители титанов рассматриваются как макро-оружие.

Пример: танк «Шэдоусуорд» с пушкой-вулканом – истребитель титанов.

### 2.2.10 Огонь с закрытых позиций

[52]

#### (Indirect Fire)

Юниты имеющие среди своих характеристик опцию "Огонь с закрытых позиций" могут вести огонь по противнику не имея прямой линии видимости до него. Вести огонь с закрытых позиций возможно только в том случае, если юниты выполняют приказ "Непрерывный огонь!". Юниты в формации, провалившей тест на исполнение данного приказа все еще могут вести огонь согласно действиям директив приказа "Удерживать позицию", но без использования опции "Огонь с закрытых позиций".

Так же юниты ведущие огонь с использованием данного приказа должны удвоить дальность своей стрельбы, но так же эти юниты лишаются возможности вести огонь по юнитам противника находящимся от низ на дистанции менее 30 см.

[52]

### 2.2.10 Огонь с закрытых позиций

- B:** Игнорирует ли оружие, стреляющее с закрытых позиций, модификатор -1 к попаданию, если цель находится в укрытии.
- O:** Если цель получит модификатор только как частично укрытая, тогда да. Если цель находится в укрытии, то нет, модификатор -1 к попаданию все равно должен быть учтен.







## Боевые машины



«Как он богоподобен, сей древний механизм, первенец своего племени! Его могучие кулаки, тяжелые как два тарана разрушителя, напиты смертью для непримиримых врагов человечества. Он взирает свысока теперь, в начавшейся битве, и в тени его мы будем наступать на врагов и повергнем их к нашим ногам.»

Литания коллегии  
Адептус Титаникус

На полях сражений Ереси Хоруса присутствуют и гигантские механизмы, многие из которых возвышаются над полем битвы и несут орудийные батареи ужасающей мощности. Самыми известными являются титаны, созданные Адептус Механикус Марса, но помимо них существует еще много других. Все эти творения в правилах Эпик30К именуются боевыми машинами.

Боевые машины включают в себя все механизмы крупных размеров – такие как Капитолисы Милиции Империалис, титаны Марса и «Штурмлорды» Солар Ауксилии, а также судна огневой поддержки «Тандерхок» легионов космодесанта. В силу своего огромного размера и необычайной прочности боевые машины сильно отличаются от прочих отрядов, а из-за этого очень многие правила в отношении боевых машин в значительной степени меняются.

Основным различием между боевой машиной и обычной техникой является наличие у боевой машины значение объема устойчивости к повреждениям (damage capacity, сокращенно DC), отображающее сколько раз боевая машина сможет поглотить «уничтожение» до того как будет разрушена. К примеру, титан класса «Полководец» (Warlord) обладает DC8, следовательно чтобы его разрушить, надо «уничтожить» его восемь раз. Для большинства вопросов в правилах боевая машина «приравнивается» к количеству отрядов, равному ее изначальной устойчивости, поэтому изначальная устойчивость используется для определения того, сколько кубиков надо выбрасывать за машину при штурме, насколько легко ее сковать боем и т.п. Это и прочие модификации основных правил детально описаны ниже.

### 3.1 Передвижение боевой машины

Боевые машины подчиняются тем же правилам передвижения, что и любой другой юнит. Боевые машины, провалившие тест на опасность ландшафта, получают повреждения (см. правила повреждений ниже).

#### 3.1.1 Формации боевых машин [53]

Боевые машины столь велики, что обычно действуют как отдельные юниты. Даже будучи единственным юнитом, боевая машина составляет формацию, и к ней применяются все правила для формаций.

Некоторые боевые машины поменьше – вроде «Бейнблейдов» действуют в формациях более чем из одного юнита. Боевые машины, входящие в состав формации, считаются находящимися в пределах целостности строя, если расстояние между ними меньше DCx5 см. Например, «Бейнблейд» обладает изначальной устойчивостью, равной трем, и будет считаться находящимся в строю, пока находится в (3x5)=15 см от другого юнита формации.

Illustration by Rafał Kowalewski

[53]

#### 3.1.1 Формация боевых машин (WE)

**В:** Как формации, частично состоящие из боевых машин (WE) и юнитов, не имеющих этой характеристики, образуют «цепочку», составляющую «разрешенную» формуацию?

**О:** Каждый юнит, не имеющий характеристики боевая машина (WE), должен находиться в пределах 5 см хотя бы от одного юнита, в то время как боевые машины должны находиться в пределах расстояния, эквивалентного их начальному числу возможных повреждений умноженному на 5 см, от, по меньшей мере одного, юнита формации.



### 3.1.2 Занятая боевой машиной зона

Боевая машина имеет зону контроля так же, как и любой другой юнит в игре. В ходе штурма зона контроля теряется только в том случае, если машина атакована количеством отрядов, равным изначальной устойчивости машины.

### 3.1.3 Транспортные боевые машины [54]

Некоторые боевые машины способны перевозить юниты. Такие машины являются исключением из правила, по которому транспортные средства могут перевозить юниты только из своей формации. Вместо этого боевая машина-транспорт может перевозить юниты из другой формации, если вся формация может уместиться в боевой машине и если вся формация целиком погрузилась за один ход. Учтите, что боевая машина может перевозить и отряды из своей формации, следуя обычным правилам (см 1.7.5). Чтобы формация могла погрузиться, ее юниты

должны быть способны добраться вплотную к боевой машине. Боевая машина может выполнять боевые задачи до того как в нее погрусятся войска, но не после того. При перевозке юниты не могут стрелять и выполнять любые другие задачи за исключением попытки сплотиться в фазе окончания хода (см 1.14.1).

После того как транспортируемый юнит погрузится, боевая машина может перемещаться с ними вместе, выполняя свои боевые задачи, в последующем ходу. Выгрузить войска машина может в конце каждого перемещения так же как и обычный транспорт (т.е. юниты помещаются в 5 см от транспорта в конце перемещения).

Выгруженные формации на этом ходу уже не могут выполнять никаких боевых задач, но они могут стрелять или штурмовать, если штурмовать или стрелять способна сама боевая машина. В обоих случаях боевая машина и перевозимые юниты



рассматриваются как одна формация до конца подсчета итогов штурма или стрельбы. Боевая машина и выгруженное формация рассматриваются как отдельные формации как только боевая машина полностью закончит выполнение своей задачи.

Например, боевая машина может двигаться с удвоенной скоростью и выгрузить войска в конце перемещения. Боевая машина и высаженные юниты могут вместе выстрелить по цели, но все выстрелы будут проводиться с модификатором -1 к стрельбе, т.к. движение выполняется с удвоенной скоростью. Еще вариант – боевая машина может вступить в бой и высадить войска в конце атакующего перемещения. Машина и высадившиеся юниты должны рассматриваться как единая формация при расчете итогов штурма, как если бы они выполнили совместный штурм (см. 2.1.3, параграф 3).



[54]

### 3.1.3 Транспортные боевые машины (WE)

**В:** Может ли боевая машина (WE) перевозить более одной формации?

**О:** Да.

**В:** Может ли формация боевых машин (WE) разделить между собой другую формацию для ее перевозки?

**О:** Нет, боевая машина (WE) из одной формации не может перевозить лишь часть другой формации.

**В:** Являются ли юниты запертными внутри боевой машины (WE), если она находится в базовом контакте с двумя вражескими юнитами?

**О:** Нет, такое может случиться только в том случае, если боевая машина находится в базовом контакте с таким числом юнитов противника, которое равно удвоенному количеству ее начальных очков повреждений.

## 3.2 Стрельба боевых машин

Эти спецправила применяются и при стрельбе боевыми машинами и при стрельбе по ним. В общем боевые машины рассматриваются так же как бронетехника (т.е. удар, который может повредить бронетехнику, повреждает и боевую машину). Исключения из правила приведены ниже.

### 3.2.1 Размещение попаданий по боевым машинам [55]

Обычно вы можете разместить только одно попадание по юниту, до тех пор пока по одному попаданию не получит каждый юнит формации. К боевой машине это не относится. Вместо этого обороняющийся размещает количество попаданий, равное изначальной устойчивости машины, до того как начнет размещать попадания по другим юнитам.

Если формация включается в себя и боевые машины и прочие юниты, то нападающий должен объявить на что направлены его атаки – на боевые машины или на прочие отряды. Направленные на боевые машины атаки могут быть размещены только на боевых машинах, если были попадания – и одновременно удары, направленные на прочие отряды, то эти прочие попадания не могут быть размещены на боевые машины формации.

К боевым машинам, которые атакованы с помощью использующего шаблоны оружия (см. 1.9.8), применяются спецправила. Обычно подобное оружие наносит по одному удару каждому из попавших под шаблон юнитов. Однако из-за огромных размеров боевых машин, попавшая точно под центр шаблона боевая машина будет атакована столько раз, сколько составляет половина изначальной устойчивости машины (с округлением вверх до целого, если нужно). К примеру, «Бейнблейд» (DC3), попавший под центр шаблона будет атакован дважды. Вы можете удостовериться, что у шаблона в центре есть небольшое отверстие, следовательно вы сможете понять, попала ли машина под полную мощь бомбардировки или же попадание будет только одно.

[55]

### 3.2.1 Распределение попаданий по боевым машинам (WE)

**В:** Как подсчитать число боевых машин (WE) в целевой формации при размещении шаблона заградительного огня?

**О:** Число машин считается равным начальному числу повреждений.

**В:** Если боевая машина (WE) находится под несколькими шаблонами одного и того же обстрела, подвергается ли она большему количеству атак, чем обычно?

**О:** Нет.

### 3.2.2 Значение устойчивости к повреждениям боевой машины

В отличие от остальной техники боевые машины способны выдержать более одного попадания до того как будут разрушены. Число попаданий, выдерживаемое машиной, отображается значением устойчивости. Каждое попадание, от которого не удалось защититься, убавляет устойчивость машины на 1, а уничтоженной машина будет считаться только при достижении нулевого значения устойчивости. Разместите один маркер взрыва на формации боевой машины за каждое очко урона, нанесенного ей.

### 3.2.3 Критические попадания [56]

Используемое в Эпик30К оружие столь разрушительно, что имеет способность уничтожать или повреждать даже самую крупную цель, если попадут куда надо. Это отражается тем, что любое попадание в боевую машину (неважно,

каким образом причиненное) имеет шанс нанести критический урон. Бросьте D6 за каждое удачное попадание в боевую машину.

При значениях 1-5 цель несет обычный урон, и ее устойчивость уменьшается на единицу. При значении 6 цель получает критический урон; боевая машина теряет единицу устойчивости, и вдобавок получает критическое попадание. Действие критического попадания описывается в таблице данных боевой машины, и у разных типов машин оно будет различным. К примеру, у имперских титанов уязвимы к попаданиям их нестабильные термоядерные реакторы и т.д. Если машине нанесен более чем один критический удар, то их действие будет складываться.

[56]

### 3.2.3 Критические попадания

**В:** Относится ли здесь слово «попадания» к попаданиям, которые были назначены боевой машине (WE), или это слово тут означает, те попадания которые снижают очки целостности боевой машины на 1?

**О:** «Попадания», это то, что снижает очки целостности боевой машины на 1.

**В:** Если эффект критического попадания вызывает дополнительные попадания, есть ли у этих новых попаданий шанс стать «Критическими»?

**О:** Да.

**В:** Если эффект критического попадания проявляется в фазе окончания, и это приводит к еще одному критическому попаданию, немедленно ли наступают его последствия?

**О:** Нет, эффект от такого критического попадания будет определен в фазе окончания следующего хода.

**В:** Если эффект критического попадания уничтожает юниты в другом построении, получает ли это построение маркер взрыва за то, что находится под обстрелом?

**О:** Нет.

**В:** Если эффект критического попадания уничтожает юниты во время штурма, учитываются ли эти юниты при подсчете результата штурма?

**О:** Если юниты были частью формации участковавшей в штурме, то да.

**В:** Эффекты критического попадания суммируются?

**О:** Да.

### 3.2.4 Маркеры взрыва

Каждый раз, когда боевая машина получает единицу урона, формация получает один маркер взрыва. Если боевая машина критическим попаданием уничтожена, формация, к которому она принадлежала, получает количество дополнительных маркеров взрыва, равное значению устойчивости машины, бывшему до ее уничтожения. Так, например, если неповрежденный "Бейнблейд" из роты сверхтяжелых танков был уничтожен единственным критическим попаданием, то его рота получает три маркера взрыва.

Чтобы подавить или сломать боевую машину, требуется равное ее изначальной устойчивости количество маркеров взрыва. Для того чтобы определить, сколько маркеров требуется для разбития формации, сложите изначальную устойчивость всех действующих в формации боевых машин. Если в формацию входят прочие отряды, не являющиеся боевыми машинами, то сложите изначальную устойчивость машин и количество не-машинных отрядов вместе, и тогда получите значение разбития. Например формация из "Бейнблейда" (DC3) и восьми отрядов Милиции Империалис будет разбито  $3+8=11$  маркерами взрыва. Сплочение боевых машин проходит по обычным правилам.

Для всех аспектов правил, боевая машина с количеством маркеров взрыва, равным ее изначальной устойчивости, считается разбитой в бою. Если после отхода машины в 15 см от нее все равно есть вражеские отряды, то машина получает дополнительно единицу повреждений (бросок на защиту запрещен) за каждый отряд врага, находящийся на этом расстоянии от машины. Дополнительные попадания, полученные из-за поражения в штурме или из-за получения маркеров взрыва уже разбитой боевой машине наносят дополнительно по единице повреждений каждый. Бросайте на критическое попадание за каждое из дополнительных попаданий, как обычно.

**3.2.5 Оружие истребителей титанов** Некоторые отряды вооружены оружием, отмеченным как истребитель титанов (см. 2.2.9). Многие виды такого оружия способны разнести боевую машину одним выстрелом. Вражеские отряды, пораженные таким орудием не могут

бросать бросок на укрытие или на броню, даже при наличии усиленного бронирования. Учтите, что модификаторы укрытия от попаданий все равно применяются. Кроме того, оружие-истребитель титанов обычно имеет выбрасываемое значение, записанное в его таблице данных. К примеру, пушка-вулкан, установленная на танке Имперской гвардии «Шэдоусуорд» подписана как оружие-истребитель титанов (DC3). Если из этого орудия попасть в боевую машину, то машина несет урон, равный выброшенному на соответствующем кубике значению. Каждая единица повреждений уменьшает устойчивость машины на единицу. За каждую единицу нанесенного урона бросайте на критическое попадание. Не имеющее выбрасываемого значения в таблице данных оружие наносит только одну единицу урона.

## 3.3 Штурм боевыми машинами [57]

Боевая машина при штурме производит опустошительное воздействие, что отражается в нижеследующих специальных правилах.

[57]

### 3.3 Атака боевой машины (WE)

**B:** Может ли боевая машина, перевозящая разбитую формацию, атаковать?

**O:** Да, но любые перевозимые разбитые формации не могут высаживаться и сражаться при штурме.

Если формация оказывается вынуждена высадиться из-за уничтожения боевой машины, то она считается уничтоженной так же. Однако обратите внимание, что перевозимая разбитая формация тоже считается участвующей в штурме и ее наличие влияет на модификаторы штурма при подсчете результата.

**B:** Может ли подразделение, высадившееся из боевой машины для участия в штурме, использовать движение консолидации, чтобы вернуться в боевую машину?

**O:** Да, но сама боевая машина не имеет движения консолидации.

### **3.3.1 Атакующие перемещения (Charge Moves) [58]**

В атаке боевой машине позволено «сметать на своем пути» любой не являющийся боевой машиной юнит, принадлежащий к атакованной формации, и продолжать атакующее движение. Переместите боевую машину насколько посчитаете нужным, а затем поместите разбросанные юниты насколько возможно близко к их изначальному положению, но так чтобы они касались основы боевой машины, которая столь грубо отбросила их в сторону. Максимальное количество юнитов, сметенных на пути машиной, равняется двум за единицу ее изначальной устойчивости. Учтите, что друг друга боевые машины на своем пути смети не могут.

Правило, по которому более двух юнитов не могут касаться вражеского юнита при атаке, к боевым машинам не применяется. Вместо этого боевую машину могут атаковать по два юнита за каждую единицу изначальной устойчивости.

Например «Бейнблейд» (DC3) может войти в контакт максимум с шестью юнитами противника.

[58]

### **3.3.1 Атакующие перемещения (Charge Moves)**

**В:** Могут ли боевые машины (WE) отбрасывать юниты с пути встречным атакующим перемещением (counter charge)?

**О:** Да.

**В:** Может ли боевая машина (WE) провести атакующее движение к одной формации, а атаковать другую?

**О:** Нет, юнит не может войти в зону контроля противника, если только он не атакует юнит этой формации.

**В:** Может ли боевая машина (WE) в ходе штурма совершить "продавливающее" перемещение, а затем переместиться к другим юнитам для осуществления атак?

**О:** Да, но только если боевая машина(WE) не войдет таким образом в зону контроля других юнитов. При этом боевой машине (WE) по-прежнему требуется для установления базового контакта с вражеским юнитом войти в его зону контроля.

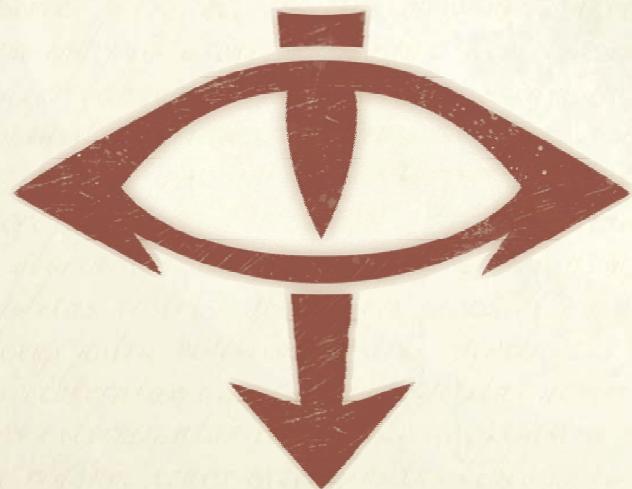
### **3.3.2 Ближний и огневой бой**

Вместо броска одного кубика попаданий за каждую машину при штурме, бросьте количество кубиков, равное изначальной устойчивости этой машины. Вы можете делить эти кубики между ближним и огневым боем (как вам будет удобнее), но ближний бой вовлечет только юниты, соприкасающиеся с машиной, а огневой бой поразит несоприкасающиеся отряды в радиусе 15 см.

### **3.3.3 Броски на результат**

При расчете результата штурма, включавшего боевую машину, считайте каждую единицу нанесенного ей урона как «потерю». При подсчете, не превосходит ли одна сторона другую по численности, каждая уцелевшая боевая машина будет считаться за число юнитов, равное ее изначальной устойчивости. Если боевая машина проиграла штурм, то она получит по одной дополнительной единице урона за каждую снятую при штурме единицу устойчивости.

Критические попадания выбрасываются обычным образом.





### Велитарий

из состава 905-й когорты Солар Ауксилии “Пепельные Скорпионы”

Элитные отряды велитариев “Пепельных Скорпионов” сформировали острие атаки 905-й когорты на предателей, захвативших стратегически важный опорный пункт Порт May. Сражаясь с боевыми автоматонами Архимагоса-астра Меркурика эти отважные воины ценой своих жизней и безмерной отвагой смогли вывести из строя плазменные катушки, чем полностью лишили предателей возможности управления реактором Порта May.





# Аэрокосмические операции



«Крукфанг отжал от себя ручку и бросил «Коготь волка» в брею щий полет, одновременно давя на спуск.

В памяти всплывали заумные слова Гргни, т е х н о д е с а н т н и к а , который научил его летать, о н е разумности такой тактики.

И сразу же за этим всплыли и воспоминания о подзатыльниках, коими награждал его Гргни за беспорядочные очереди, которыми Крукфанг первое время пытался уничтожать противников.»

- сказание 24е  
из старой эдды  
«Клыка»

Большинство армий Эпик30К располагают летающими юнитами, действующими либо в атмосфере либо в космосе. Эти юниты могут быть самыми различными – от обычных самолетов, с единственным пилотом, до гигантских космолетов с экипажем в тысячи и даже в десятки тысяч человек. Летающие юниты сильно выделяются среди прочих юнитов Эпик30К. По сравнению с любыми наземными юнитами они намного быстрее, прекрасно подходят для захода на игровой стол и выход с него – даже если стол кажется огромным – за один ход. Такая огромная скорость означает, что только специальные наземные или другие летающие юниты способны с ними сражаться. Кроме того летающие юниты зачастую несут на себе целый арсенал оружия огромной мощности, которое вкупе с их невероятной скоростью позволяет провести опустошительный налет практически в любой точке игрового поля. И последнее (но не по значению) – некоторые виды летающих юнитов способны перебрасывать наземные отряды, высаживая их на поле боя, и доставляя им необходимые грузы.

Правила раздела аэрокосмических операций являются одними из самых сложных среди всех разделов свода правил Эпик30К. Поэтому мы советуем сыграть несколько игр без привлечения летающих юнитов до того как взяться за них, и брать на первых порах как можно меньшее их количества. Пытаться сыграть сразу с самолетами, посадочными модулями и орбитальными аппаратами в первой же игре крайне не рекомендуется!

## 4.1 Аэрокосмические юниты

В Эпик30К существует два типа летающих юнитов: самолеты и орбитальные аппараты.

**Самолеты:** в этот тип юнитов входят все «крылатые» летательные аппараты, способные действовать в планетарной атмосфере. Большинство самолетов оснащается мощными реактивными двигателями и способны нести большую нагрузку, а также пролетать тысячи километров в час. Самолеты могут иметь размер от мелких одноместных истребителей до громадных транспортов, перевозящих войска целыми формациями. Самолеты разделяются по способности закладывать при движении виражи на три класса: истребители, бомбардировщики и истребители-бомбардировщики. Класс маневренности самолета указывается в таблице данных вместо скорости.

**Орбитальные аппараты:** в эту категорию входят все виды межзвездных судов, используемых армиями для перелета с одной звездной системы на другую. По размеру они различаются от небольших кораблей эскорта до необъятных линкоров, огневой мощи которых хватит для того, чтобы сровнять с землей город-улей! В Эпик30К они считаются действующими с низкой орбиты, откуда высаживают посадочные модули и оказывают орбитальную поддержку наземным частям.

### 4.1.1 Аэрокосмические формации

Аэрокосмические юниты сведены в формации, так же как любой прочий вид юнитов. Однако хотя летные формации и получают маркеры взрыва, разбить или подавить их таким способом нельзя. Кроме того их нельзя взять штурмом, нельзя оказать поддержку штурму или объявлять их попавшими под перекрестный огонь, и т.д. пока они находятся в воздухе.



«Я выразил желание принять участие в одной из обычных операций аэрокосмического звена.

Наш командующий флотом, адмирал Зее, отнесся к этому моему желанию как к наиболее естественной вещи и лишь спросил желаю ли я идти на истребителе или штурмовике. После ответа моего на мостик флагмана был вызван командир эскадрона штурмовиков и меня поручили ему.

Не могу передать словами то чувство, что появилось во мне, когда я оказался наконец за штурвалом. Надо испытать то чувство уверенности в силе, желание встречи с противником, которое явилось мне, в то мгновение, когда под моим управлением оказалось совершенное оружие, качественно превосходящее таковое у противника. Именно таким и был мой первый Авенджер...»

Воспоминания  
командира полка  
авиакосмических  
сил Второго  
флота  
планетарной  
обороны Макрагга



Приземлившееся аэрокосмическое судно может быть взято штурмом, или попасть под перекрестный огонь, а маркеры взрыва действуют на них обычным образом.

## 4.2 Самолеты

[59]

Формации самолетов вместе с прочими отрядами не выставляются. Их держат вне игрового поля (представьте, что они находятся на орбите или на ближайшей авиабазе), но при выполнении боевой задачи они на столе появляются. Самолеты, способные перевозить наземные юниты, могут выставляться с уже погруженными юнитами. Самолет (со всеми перево-зимыми юнитами) может вступать в игру лишь согласно приводимым далее правилам. Авиаформации могут выполнять только следующие боевые задачи: **Перехват** (interception), **Штурмовка наземных целей** (ground attack), **Боевое патрулирование** (combat air patrol) или **Оставаться на авиабазе** (standdown). Провалившая тест на активацию авиаформации обязана остаться на авиабазе.

**Перехват:** выполнить эту задачу могут только истребители и истребители-бомбардировщики. Бросьте тест на активацию формации, и в случае успеха выставьте формацию на краю игрового поля. Затем формация имеет право выполнить заход на цель и атаковать вражеские авиаотряды. В фазе окончания хода формация обязана выполнить выход из боя и покинуть игровой стол. **Штурмовка наземных целей:** Бросьте тест на активацию формации, и в случае успеха выставьте формацию на краю игрового поля. Затем формация имеет право выполнить заход на цель и атаковать вражеские наземные отряды. В фазе окончания хода формация обязана выполнить выход из боя и покинуть игровой стол.

**Боевое патрулирование:** выполнять эту задачу могут только бомбардировщики и истребители-бомбардировщики. Бросьте тест на активацию формации, и в случае успеха выставьте формацию на краю игрового стола. Формация, выполняющее боевое патрулирование, имеет право выполнить задачу по перехвату в ответ на проведение врагом штурмовки. Теста на инициативу для перехвата не требуется. Перехват производится после выполнения захода на цель авиаформации противника, но до того как по нему откроет огонь зенитная артиллерия или противник сам начнет атаку целей. Штурмующая наземные цели вражеская формация может быть атакована только одной формацией, выполняющей патрулирование. По факту патрулирование позволяет прервать штурмовку противника и «отогнать» его авиацию до того как та сможет ударить.

Перехват следует обычным правилам, по своим действиям являясь «боевой задачей внутри задачи». После выполнения перехвата игра переходит к штурмовке.

**Оставаться на базе:** формация не имеет права ничего делать в этот ход.

Провалившее тест на активацию формация обязана выполнить именно эту задачу.



[59]

## 4.2 Самолеты

**B:** Может ли формация на патрулирующих самолетах выбрать выполнение действия по контр-перехвату в ответ на перехват вражеской формации?

**O:** Нет.

**B:** Каков порядок действий в отношении авиационных/противовоздушных/зенитных атак, действий групп патрульных самолетов и десантирования?

**O:** 1. Группа самолетов активируется и совершает выход на игровое поле.

2. Если предпринятое действие было наземной атакой, группа вражеских патрульных самолетов может выбрать выполнение действия по перехвату.

Если выбран перехват, то формирование на патруле сближается и все зенитные атаки защитника (со стороны штурмующих самолетов, любых других самолетов штурмующего игрока, и любые свои наземные подразделения со значением ПВО в пределах досягаемости стрельбы по подлетевшим самолетам патруля) разрешаются против патруля. Перед броском любого спасброска противник может решить выполнить маневр уклонения (Jink).

3. Все атаки «Воздух – Воздух» и зенитные атаки (любых групп самолетов принадлежащих «патрульному» игроку и любых наземных частей ПВО (если оно не обстреляло штурмующих ранее), находившихся и находящихся в пределах досягаемости на момент завершения сближения самолетов,) разрешаются против совершающей штурмовку наземных целей авиации. Перед броском любых спасбросков штурмующая формация может выполнить маневр уклонения (Jink), если только не относится к классу «Бомбардировщик».

4. Если авиационная формация имеет транспортную вместимость и выполняет наземную атаку, она может решить приземлиться, после чего станет наземной формацией.

Если какой-либо юнит высаживается, то он и группа самолетов могут попасть под зарезервированный огонь (overwatch).

5. Формирование самолетов завершает свои атаки или ведет штурм, если принято решение о проведении атаки с воздуха.

#### 4.2.1 Заход самолетов на цель

Самолеты, выполняющие задачи по перехвату или штурмовке, размещаются на "своем" краю игрового поля (либо на случайном, если по условиям сценария "своей" стороны у них нет). После размещения формация выполняет задачу по заходу на цель.

Заходящий на цель самолет имеет право пролететь неограниченное расстояние по игровой зоне. Считается, что самолет пролетает высоко над поверхностью планеты и поэтому перелетает через элементы ландшафта, зоны контроля вражеских отрядов и прочие юниты (иными словами, игнорирует при движении три этих фактора!). Точно так же и наземные отряды игнорируют авиатехнику при движении. Учтите, что самолеты не имеют права штурмовать прочие отряды. Самолет должен двигаться главным образом прямо в том направлении, куда он направлен, и направление меняет только путем выполнения виражей.

Самолеты по способности закладывать такие виражи делятся на три нижеописанных класса. Это истребители, бомбардировщики и истребители-бомбардировщики. Класс маневренности самолета указывается в таблице данных вместо скорости.

**Истребители:** могут повернуть на 90 градусов после каждого 30 см полета. После выполнения виража истребитель должен пролететь 30 см прежде чем сможет повернуть вновь.

**Бомбардировщики:** могут повернуть на 45 градусов после каждого 30 см полета.

После выполнения виража бомбардировщик должен пролететь 30 см прежде чем сможет повернуть вновь.

**Истребители-бомбардировщики:** маневрируют как бомбардировщики при выполнении штурмовки (из-за большой ракетно-бомбовой нагрузки) и как истребители во всех прочих случаях.

#### 4.2.2 Атака самолетами [60]

После выполнения захода на цель самолеты имеют право атаковать. Выполняющий штурмовку самолет может атаковать наземные формации. Выполняющий перехват самолет может атаковать авиаформации. Считается, что самолеты находятся в воздухе достаточно высоко, чтобы игнорировать любые элементы местности, перекрывающие линию видимости при стрельбе по любой цели, а правило перекрестного огня к атакам самолетов не применяется. За этим исключением результат атаки обсчитывается по обычным правилам стрельбы.

После выполнения атаки формации миссия завершается. Формация остается в игре до фазы окончания хода, в которой она должна выполнить выход из боя и покинуть игровой стол (см. 4.2.6).

[60]

#### 4.2.2 Атаки самолетами

**В:** Может ли самолет завершить движение на, на середине вражеского построения, чтобы обеспечить попадание по конкретной цели а не по всей формации?

**О:** Нет, если воздушное судно завершает движение выхода на поле таким образом, то считается, что огонь ведется с направления движения выхода на игровое поле.

**В:** Должны ли самолеты, атакующие наземные формации, получать модификаторы на попадание за то, что цель находится в укрытии?

**О:** Только в том случае, если атакуемая цель полностью скрыта. Во всех же остальных случаях модификаторы не применяются, т.к. считается, что самолет видит всех и нет почти ничего на земле, что могло бы блокировать его линию видимости.

#### 4.2.3 Атака воздушных целей [61]

Некоторые виды оружия имеют противовоздушный тип ведения огня (АА-тип), который используется только и исключительно для атаки воздушных целей. Самолет имеет право стрелять по самолету либо в случае ведения зенитного огня, либо во время выполняемой в рамках перехвата атаки. Наземные отряды могут атаковать только в случае ведения зенитного огня и не имеют права обстреливать авиаотряды во время выполнения своих боевых задач (это правило предотвращает «вынос» авиации наземными силами до того как самолеты смогут выйти из боя). Бросьте кубик на попадание согласно значению АА. Если выстрел попал, то самолет должен бросить кубик на защиту и выяснить, не уничтожен ли он. Правило перекрестного огня к самолетам неприменимо. Самолеты выполняющие приказ "боевое патрулирование" или "перехват" улучшают свое значение АА атаки на +1. При броске на защиту истребители и истребители-бомбардировщики имеют право «уклониться от огня». Уклонение от огня означает, что пилот отчаянно меняет курс самолета в надежде избежать вражеского обстрела. Выбрать «уклонение от огня» обязаны все юниты формации, либо его не выбирает ни один юнит. Уклоняющийся от боя самолет получает бросок на защиту 4+ вместо обычного броска на броню, но теряет возможность атаковать, если еще не сделал этого (т.к. занят уклонением от вражеского огня).

Поместите на самолет подходящую метку в знак того, что стрелять он не может.

[61]

#### 4.2.3 Атака воздушных целей

**В:** Можно ли использовать оружие со специальными правилами «ПВО» для атаки приземлившимся самолетов?

**О:** Нет.

#### 4.2.4 Зенитный огонь

[62]

Зенитное (AA-) оружие разрабатывалось с целью защиты от самолетов противника, и потому способно вести огонь по зашедшему на цель самолету до того как он атакует. Это называется зенитным огнем. Учите, что выполняющий штурмовку самолет с AA-вооружением на борту имеет право атаковать им перехватчики противника, оказавшиеся в секторе обстрела этого оружия. Ведение зенитного огня не снимает с наземной формации статуса дозорного. Отряды, относящиеся к идущей походным порядком или разбитой формации, не могут вести зенитный огонь. За этим исключением зенитный огонь является «внеплановой» атакой и ведение зенитного огня не мешает позже на том же ходу атаковать этим юнитом. Более того, зенитное орудие имеет право нанести любое количество зенитных атак за ход по различным авиаформациям, не превышающее однако одного удара орудия по каждой из атакующих формаций. При стрельбе по авиаотрядам не требуется проверки линии огня, т.к. считается, что высоколетящие самолеты видны всем юнитам. Проводите зенитные атаки одним юнитом за раз в любом порядке. Вооруженные зенитным оружием наземные юниты могут обстреливать самолеты, когда те пролетают над ними. Это отображается тем, что зенитное орудие имеет право выстрелить в авиаформацию, попавшую в пределы досягаемости в ходе выполнения захода на цель или выхода из боя, даже если после окончания атаки самолеты уже не находятся в пределах досягаемости. Результаты атак, нанесенных при выполнении выхода из боя, рассчитываются по достижении самолетами края зоны, перед снятием с игрового поля «в связи с убытием на авиабазу». Юнит, стрелявший по самолетам в ходе выполнения ими захода на цель, в ходе их выхода из боя обстреливать их права не имеет. Если юнит двигался, он получает модификатор -1 к значению зенитной стрельбы (AA) до конца хода.

[62]

#### 4.2.4 Зенитный огонь

**В:** Могут ли юниты с оружием, не имеющим значения AA, подавлять воздушные цели?

**О:** Да, и им нужно только находиться в пределах досягаемости, так как все наземные юниты имеют линию огня для летающих самолетов.

**В:** Применяются ли модификаторы попадания для двойного действия, марша к зенитным атакам?

**О:** Нет, единственный модификатор, который имеет значение, - это (-1) к попаданию в конечной фазе, если построение юнита выполнило какое-либо действие, связанное с движением.

**В:** Самолет во время движения подвергается зенитным атакам одного юнита формации. Когда он совершает движение по выходу из боя, он попадает в зону досягаемости другого юнита из той же формации, может ли этот юнит атаковать самолет зенитной артиллерией?

**О:** Да, каждый юнит может стрелять по самолёту только один раз за ход.

#### 4.2.5 Транспортировка наземных войск [63]

Обладающий транспортной вместимостью самолет называется транспортным и способен подбирать и высаживать наземные юниты. Перебрасываемые юниты находятся вне игрового поля погруженными на транспортный самолет до того момента как он будет выставлен на игровом поле. Любые подобранные и увезенные из игровой зоны транспортным самолетом юниты имеют право позже вернуться в игру на том же самолете. Перевозящий войска транспортный самолет должен считаться выполняющим штурмовку наземных целей. Транспортные самолеты рассматриваются как боевые машины-транспорты и могут перебрасывать юниты из других формаций, в том случае если вся формация способна уместиться в транспорте (см. 3.1.3). Если транспортный самолет гибнет при переброске юнита, то все перевозимые им войска тоже погибают (перебрасывать спасбросок на защиту в этом случае нельзя!). Транспортные самолеты могут подбирать и высаживать груз двумя способами: после посадки или в ходе авиаштурма.

**Посадка:** транспортный самолет может сесть после захода на цель и обстрела всеми зенитными орудиями врага. При посадке на опасный ландшафт необходимо бросать тест на опасность местности. После приземления все перебрасываемые юниты имеют право выгрузиться и разместиться в радиусе 5 см от самолета (скиммеры и юниты с прыжковыми ранцами можно размещать в радиусе 15 см, т.к. они считаются высаживающимися при заходе самолета на посадку). Соответственно, севший транспортный самолет имеет право взять на борт все (умещающиеся внутри, разумеется) юниты в радиусе 5 см. После погрузки или выгрузки любых юнитов самолет имеет право провести штурмовку наземных целей.

Помните, что применяющиеся к высадившимся из боевой машины-транспорта юнитам ограничения применяются и к высадившимся из транспортного самолета (т.е. на том ходу, на котором высадились, они не имеют права выполнять боевые задачи, но могут стрелять вместе с самолетом – см. 3.1.3).

Будучи на земле самолет рассматривается во всех аспектах как наземный отряд с равной нулю скоростью (т.е. не имеющий права перемещаться). На том ходу, на котором выполнена посадка, самолет не имеет права



выполнять боевые задачи. Если самолет вовлекается в штурм и проигрывает его, то автоматически уничтожается. Будучи на земле самолет имеет право выполнить выход из боя и покинуть игровое поле в фазе окончания любого хода, в том числе и того, на котором приземлился.

**Авиаштурм:** транспортный самолет имеет право сесть как описано выше, а затем он вместе с выгрузившимися юнитами имеет право вместо стрельбы провести штурм. В этом случае самолет и все юниты имеют право входить в зону контроля врага как в ходе штурма. Самолет и выгрузившиеся из него юниты рассматриваются как единая формация на все время штурма, так же как выгрузившиеся из боевой машины-транспорта юниты. Если самолет в штурма проигрывает, то считается уничтоженным, однако все выгрузившиеся юниты могут отступить обычным образом.

[63]

#### 4.2.5 Транспортировка наземных юнитов

**B:** Может ли приземлиться самолет без свойства «Транспорт»?

**O:** Нет.

**B:** Если приземлившийся самолет уничтожается до высадки перевозимых наземных юнитов, они погибают вместе с ним?

**O:** Нет, их ситуация решается согласно 1.7.5.

**B:** Могут ли юниты, у которых есть особая способность, позволяющая им войти в игру, использовать ее, если самолет уносит их за край поля?

**O:** Нет, они могут снова войти в игру, только высадившись из приземлившегося самолета.

**B:** Может ли транспортный самолет сделать уклонение, но при этом все-таки провести авиаштурм?

**O:** Да, если только он не Бомбардировщик.

**B:** Возможен ли воздушный десант в формацию, полностью перекрытую зоной контроля другой формации?

**O:** Вы можете отыграть данную ситуацию любым образом, просто договоритесь об этом с оппонентом за пять минут перед игрой

**B:** Самолет имеющий способность «бессстрашие», проиграв штурм, автоматически уничтожается?

**O:** Нет.

**B:** Может ли подразделение, высажившееся из самолета в рамках воздушного десанта, использовать движение консолидации, чтобы вернуться в самолет?

**O:** Да, но самолет может и не совершить маневр консолидации.

#### 4.2.6 Выход самолетов из боя [64]

В фазе окончания хода все не приземлившиеся самолеты обязаны покинуть игровое поле. Имеют право покинуть поле боя и севшие самолеты. Покинуть игровое поле можно через любую сторону игрового стола. Просто перемещайте самолет как в ходе выполнения захода на цель до тех пор пока он не достигнет края игровой зоны. Это называется выходом из боя, и осуществляется в самом начале фазы окончания хода, до сплочения наземных формаций.

[64]

#### 4.2.6 Выход самолетов из боя

**B:** Если самолет пролетел более 30 см во время движения для захода на посадку и не завершил движение разворотом, может ли он развернуться сразу после выполнения движения по выходу из боя?

**O:** Нет, он все равно должен переместиться как минимум еще на 30 см, прежде чем ему будет позволено повернуться.

**B:** Что происходит, когда приземлившийся самолет не делает движения для выхода из боя?

**O:** В конечной фазе он сплачивается, как наземная формация, и может активироваться, как наземная формация, на следующем ходу.

#### 4.2.7 Маркеры взрыва

[65]

Самолеты получают маркеры взрыва сходным с прочими юнитами образом, однако действуют они по-другому. Приведенные ниже несложные правила отражают время, необходимое на довооружение и на дозаправку авиатехники после выполнения боевых задач.

Самолеты получают маркеры взрыва при следующих обстоятельствах:

- Все авиаформации, подвергшиеся зенитному обстрелу, получают маркер взрыва за «попадание под огонь». Формация может получить только один маркер при заходе на цель и еще один при выходе из боя, вне зависимости от того сколько юнитов из разных формаций его атаковали.

- Авиаформация получает по одному маркеру взрыва за каждый сбитый юнит формации (или за каждую единицу урона, нанесенного боевой машине).

- Авиаформация получает дополнительную маркер взрыва за выход из игровой зоны не через свою сторону (так отражается вероятность быть атакованными при пролете над вражеской территорией). Маркеры взрыва не разбиваются и не подавляют авиаформации, но и не дают им сплотиться в фазе

окончания хода. Вместо этого при следующей активации как обычно брасывается тест на активацию, но за каждую маркер взрыва формация получает модификатор -1 к броску (этот модификатор заменяет тот, которыйдается за наличие одного или нескольких маркеров взрыва).

После теста на активацию (вне зависимости от результата) все маркеры взрыва с формации снимаются. Если тест пройден, боевая задача выполняется; если провален – не выполняется. На севшие самолеты полученные ими маркеры взрыва действуют обычным образом, и они могут сплотиться в фазе окончания хода. Все дополнительные маркеры взрыва при последующем взлете будут самолетом «унесены» с собой.

[65]

#### 4.2.7 Маркеры взрыва

**В:** Получают ли самолеты маркер взрыва за неудачную активацию?

**О:** Нет.

### 4.3 Орбитальные аппараты

Большинство армий может использовать космические корабли для высадки отстреливаемых посадочных средств и нанесения потенциально опустошительных орбитальных ударов. Каждый тип космических аппаратов имеет таблицу данных, в которой приводится количество имеющихся на нем десантных модулей и оружия.

Космические суда времен Ереси Хоруса громадны. Даже модель маленького имперского крейсера класса «Лунар» была бы в масштабе Эпик30К пяти метров в длину. Поэтому ни одна из сторон не имеет права включать в свои силы более одного космического корабля.

Орбитальные аппараты в ходе выполнения боевых задач имеют право осуществлять орбитальные бомбардировки, наносить точечные удары и высаживать юниты, у которых имеется способность к орбитальному десантированию. Они могут выполнять все три задачи (если в принципе они могут их осуществить) одновременно, как часть одной боевой задачи – огромный экипаж позволяет выполнять одновременно множество действий.

#### 4.3.1 Планирование операций космического корабля

Для выполнения орбитальных операций вам потребуется модель из Battlefleet Gothic, которая будет изображать космический корабль.

Орбитальные операции должны быть заранее спланированы как следует, поэтому каждая модель космического корабля должна быть выставлена в самом начале битвы до выставления любых наземных

отрядов. Если космическими кораблями располагают оба игрока, то выставляют они их по очереди, и первым аппарат выставляет тот, у кого выше стратегический рейтинг. Космические корабли размещаются на своем краю игрового поля (либо на случайном, если по условиям сценария своей стороны у них нет) носом в любую сторону. По выставлении каждого космического аппарата игрок обязан вслух объявить, на каком ходу аппарат прибудет. Учтите, что этот ход не может быть секретным – космический корабль слишком велик, чтобы ускользнуть от внимания противника! Выбрать можно любой ход, начиная с самого первого. Однако ход, уже выбранный для другого аппарата, использовать нельзя, таким образом за один ход пройти над полем боя имеет право только один корабль.

В дополнение к сообщению о том, на каком ходу прибывает корабль, вы должны втайне от противника записать координаты зоны высадки, могущих десантироваться с орбиты отрядов (см. 4.4), а также координаты точек, по которым будут нанесены удары орбитальных бомбардировок. Игроκи записывают данные по очереди, не подглядывая друг за другом.

Просто запишите на листке бумаги координаты зоны высадки и/или орбитальной бомбардировки, взяв за начало координат модель орбитального аппарата. Выбранные вами координаты определят центральную точку зоны высадки и проводимых кораблем орбитальных бомбардировок. Например, вы можете записать «Зона высадки в 60 см выше и в 30 см правее; а орбитальная бомбардировка в 45 см выше и в 30 см левее». Это означает, что вы отсчитаете 60 см от корабля вверх по игровой зоне, а затем еще 30 см вправо от этой точки – и получите координаты центра зоны высадки. А если отсчитаете вверх по игровой зоне 45 см от корабля, а затем еще 30 см влево от этой точки, то получите центр попадания орбитальной бомбардировки.

[66]

#### 4.3.1 Планирование операций космического корабля

**В:** Должны ли все юниты, высаживающиеся на планету, иметь одну и ту же зону высадки?

**О:** Нет, вам просто нужна одна зона сброса для каждой формации, вступающей в игру через высадку на планету.

#### 4.3.2 Выполнение операций на орбите [67]

Орбитальные операции выполняются в фазе выполнения боевых задач. Просто пройдите тест на выполнение задачи аппаратом как за любое другое формация. Если тест пройден, орбитальный аппарат имеет право выполнить орбитальную бомбардировку, нанести точечный удар или выполнить орбитальный десант по описываемым ниже правилам (см. 4.3.3, 4.3.4

и 4.4). После окончания всех атак и высадок модель космического корабля убирается. Если тест не пройден, то корабль не смог прибыть и его появление откладывается; вы вновь можете бросить тест на следующем ходу, если только на этот ход не назначено прибытие другого корабля. Если ход занят, опаздывающий корабль может попробовать прибыть в ближайший свободный ход.

[67]

#### 4.3.2 Выполнение операции на орбите

**В:** Каков порядок действий в отношении операций космического корабля.

**О:** 1. Космический корабль выполняет все свои орбитальные бомбардировки и точечные атаки, при условии, что боевой тест пройден.

2. Каждая формация, вступающая в игру через орбитальное десантирование, размещается на поле (установка маркера на место сброса и его смещение по правилам, после чего отыгрываются все специальные способности юнитов, например, имеющиеся у десантных капсул космодесанта). Размещение производится в любом порядке по желанию игрока с космическим кораблем.

3. Проверьте, не оказались ли спомлены какие-либо из формаций подвергшихся орбитальной бомбардировке, точечным ударам и особым способностям (при наличии).

#### 4.3.3 Орбитальная бомбардировка [68]

Если орбитальный аппарат в состоянии осуществить орбитальную бомбардировку, это будет отражено в его таблице данных.

Орбитальная бомбардировка накрывает существенно больший район чем артобстрел, а поэтому требуется шаблон диаметром 12 см. По счастливому стечению обстоятельств это тот же размер, что и у

артиллерийского шаблона (ordnance template), используемого в Warhammer40k, и если вдруг у вас такой есть, то мы советуем им воспользоваться (да-да, выглядит так, будто мы это нарочно придумали). Если такого нет, то шаблон можно изготовить из пластика или картона.

Возьмите такой шаблон и выложите его так, чтобы центр был в точке с записанными вами в начале игры координатами. Второй тест на активацию брасывать не надо – достаточно пройденного ранее.

Как только положение орбитальной бомбардировки становится известным, атакуйте все попавшие под шаблон отряды так же как и в случае с артиллерийским огнем по площадям (см. 1.9.8)

[68]

#### 4.3.3 Орбитальные бомбардировки

**В:** Все ли формации, находящиеся под шаблоном орбитальной бомбардировки, получают маркер взрыва за попадание под обстрел?

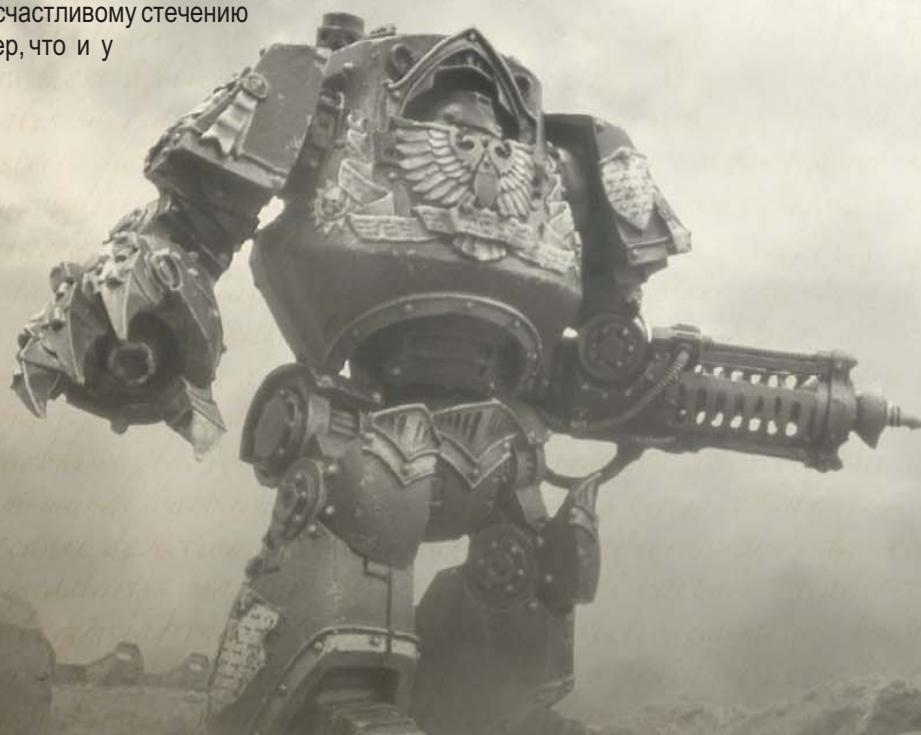
**О:** Да.

**В:** Есть ли ограничения на размещение шаблона дополнительной орбитальной бомбардировки?

**О:** Нет.

#### 4.3.4 Точечные удары [69]

Точечные удары можно наносить по боевым машинам (это единственная по своим размерам цель, которую можно увидеть из космоса). Выберите цель в любом месте стола, а затем атакуйте всеми атаками, доступными космическому кораблю. Вы можете атаковать несколько различных боевых машин, а можете сосредоточить огонь на одной из них по своему желанию. Учтите, что записывать перед игрой координаты точечных ударов не надо.



[69]

#### 4.3.4 Точечные удары

**В:** Если космический корабль имеет несколько точечных атак и использует их для атаки разных формаций, получает ли каждая из них маркер взрыва за попадание под обстрел?

**О:** Да.

### 4.4 Орбитальный десант [70]

Некоторые армии располагают возможностью высадить из космического корабля на поверхность планеты наземные отряды с помощью специально переделанных транспортных средств. Эти транспортные средства используются главным образом для доставки войск с космического корабля на поверхность планеты. Некоторые больше напоминают ракеты с экипажем, а не самолеты и разработаны специально для выстреливания с большой скоростью в планетарную атмосферу. В последний момент мощные реактивные тормозные двигатели гасят скорость приземления транспорта и позволяют транспорту с грузом успешно опуститься на поверхность. Высокая скорость, с которой движутся такие транспорты делает их практически неуязвимыми для огня противника вплоть до приземления. Это называется орбитальным десантом.

Любой способный десантироваться с орбиты юнит имеет об этом запись в своей таблице данных. Таблицы данных космического корабля содержат данные о типе и количестве способных к орбитальному десанту юнитов, которые корабль может нести на борту. Считается, что корабль перевозит и все грузы, необходимые для десантирующихся с орбиты юнитов. Десантирующие в игру с орбиты юниты и их груз (если он есть) до момента приземления находятся вне игровой зоны.

Орбитальный десант можно высадить на том же ходу, на котором вошел в игру перевозящий высаживаемые юниты корабль. Орбитальный десант осуществляется после выполнения всех орбитальных бомбардировок и/или точечных ударов. Возьмите один из десантируемых юнитов и выставьте его где-нибудь в радиусе 15 см от центра зоны высадки, координаты которого были записаны в начале игры (см. 4.3.1). Затем юнит смещается в случайном направлении на

2D6 см (для определения этого направления мы советуем использовать кубик разброса (scatterdice) от Games Workshop, но подойдет и любой другой метод, используемый по обоюдному согласию). Все десантированные юниты имеют право сразу же выгрузиться, а могут остаться на борту и выгрузиться позже. Посадка не вызывает дозорный огонь. Выгрузка считается перемещением при определении, вызывают ли они огонь дозорных формаций противника.

Продолжайте, пока не приземлятся все юниты, обладающие способностью десантироваться с орбиты и находившиеся на борту корабля. Юниты, выпавшие из боевого строя (вследствие разброса при посадке), обязаны вернуться в строй в ходе своей очереди выполнять боевые задачи (см. 1.2.1 и 1.6.1) Попадающие в игру в ходе орбитального десанта юниты, которые оказались за пределами игровой зоны, считаются погибшими. Если юниты высадился на опасный или непроходимый тип местности, или на голову любого другого юнита (своего или чужого), или же в зоне контроля противника, то считается что срабатывают бортовые автоматические навигационные системы и отклоняют курс посадки в сторону безопасной посадочной зоны, а сам юнит игроком-противником перемещается в ближайший подходящий район, где и считается приземлившимся.

Юниты, приземлившиеся в ходе орбитального десанта, вправе в последующих фазах хода выполнять боевые задачи. В самом деле, отряды десантировались в ходе выполнения боевой задачи космическим кораблем, и вправе выполнять свои задачи в тот же ход. Помните, что рассеявшись в ходе десантирования юниты должны в ходе выполнения боевых задач восстановить боевой строй. Приземлившиеся в ходе орбитального десантирования транспорты рассматриваются как приземлившиеся самолеты (см. 4.2.5) и могут взлететь по общим правилам.

[70]

### 4.4 Орбитальный десант

**В:** Могут ли быть нанесены зенитные удары по самолету, вошедшему в игру через орбитальный десант?

**О:** Нет.





# Правила ЭпикЗОК для турниров



*«Мы испытаем каждую из теорий на практике. Один раз вас могут превзойти, ибо у вас не было знаний, которые например учитывали бы предательство, также вы не имели готового практического ответа на него. Однако второй раз победа не дастся противнику так же легко. Практика... Теория... Все это лишь пустые слова. Новое видение должно преобладать над этиими устаревшими понятиями. Ваше постоянное самосовершенствование - вот истинная вершина и сумма всех практических знаний и их применений. Если война и научит вас чему-нибудь, так это тому, как опасно отчаяние. »*

*- вступительное слово*

*Примарха Робаута  
Жиллмана к ученикам  
военной академии  
Макрага*

Игры по турнирным правилам являются самой популярной формой игр в Эпик30К. В том числе это связано с тем обстоятельством, что турнирные игры - самый простой способ игры. Все, что вам нужно сделать, это с помощью листов армий собрать армию, придумать как использовать ее и с удовольствием поиграть в сбалансированную игру, даже против совершенно незнакомого человека, что порой может быть попросту невозможно в сценариях или кампаниях.

Чтобы достичь такого счастливого положения дел, для турнирной игры вам потребуется три вещи: листы армий, оговоренная очковая стоимость армии и свод правил турнирной игры. Лист армии, как следует из его названия, представляет собой список юнитов и формаций, которые могут использоваться данной армией. Чем же лист армий для турнирной игры отличается от такого же листа, используемого в кампании или сценарии, спросите вы? Основное отличие турнирного листа от листов армий для иных игр состоит в том, что он описывает не только то, что доступно вам в конкретном сценарии, но и все юниты которые могут быть использованы выбранной вами армией. Так, например, в листе армии Космического Десанта будет что-то вроде: «В вашей армии могут быть следующие юниты: Тактические отряды, Штурмовые отряды, отряды Терминаторов ...» и так далее.

Обычно лист армий непосредственно касается только одной, конкретной, армии, например, Космических Десантников, Милиции Империалис или Механикум, хотя некоторые из этих листов могут включать и союзные силы. Кроме того, листы армий могут быть либо «общими» и охватывать все армии данного типа, либо «конкретными» и предназначаться для какой-то определенной армии или одного известного полка.

Например, общий лист армии Космодесанта позволит вам собрать любой легион, в то время как лист армии легиона Кровавых Ангелов позволит использовать только юниты доступные легиону Кровавых Ангелов. Преимущество листов для конкретных армий состоит в том, что в них почти всегда есть более интересные и уникальные юниты, в то время как в общих листах армий отсутствует такой уровень детализации. Зато армия, собранная по общему листу дает игроку больше свободы в плане окрашивания и моделирования.

Конечно, если бы игрокам было позволено просто выбирать из своего списка армии любые юниты или формации, которые им понравились, турнирные игры не были бы до конца честными – ведь тогда игрок с самой большой коллекцией моделей всегда имел бы большое преимущество!

Из-за этого каждая формация и юнит в листе армии имеет очковую стоимость. Очковая стоимость показывает, насколько эффективны юнит или формация в турнирной игре. Так, например, могучий танк «Бейнблейд» (Baneblade) будет стоить гораздо больше очков, чем скромный боевой танк «Леман Расс» (Leman Russ), так как «Бейнблейд» однозначно окажет гораздо большее влияние на ход игры, чем «Леман Расс».

Далее игрокам предстоит выбрать себе войска из своего листа армии на оговоренное

заранее число очков стоимости. Например, если игроки решили разыграть сражение на 4000 очков, то каждому из них нужно будет набрать себе армию именно на 4000 очков используя свой лист армии. Если листы армий составлены правильно, то любые две армии с одинаковым количеством очков будут иметь равные шансы на победу, хотя фактический состав каждой армии может радикально различаться, даже если обе эти армии выбраны из одного листа.

Возвращаясь к нашему предыдущему примеру, один игрок может выбрать несколько «Бейнблейдов», в то время как его противник решит взять орду «Леман Рассов», но до тех пор, пока значения очковой стоимости для двух юнитов будут рассчитаны правильно, каждый из игроков будет иметь одинаковые шансы на победу в игре. Заключительный фрагмент головоломки это собственно правила.

Чтобы создать честную и сбалансированную игру, турнирные правила должны иметь метод расстановки местности, развертывания армий и определения победителя которые обеспечат равные шансы обоим игрокам. И такие правила существуют, и мы считаем, что их стоит изложить до того, как игроки дойдут в изучении данной игры до книг посвященных описанию армий. Такой порядок изложения позволит игрокам выбирать юниты и формации в свою армию уже имея представление о том, как будут действовать эти юниты на игровом поле.

С целью создания для игроков равных условий турнирные правила обычно довольно просты. Игровой ландшафт обычно сводится к необходимому минимуму и не включает каких либо специальных особенностей, а обе армии размещаются в расположенных зеркально друг к другу областях на противоположных сторонах стола. Так же и условия победы хотя и могут казаться довольно сложными, тем не менее являются одинаковыми для обоих игроков. Самым распространенным способом определения победителя в игре это подсчет очков за уничтоженные юниты по прошествии заранее оговоренного количества ходов. Кто набрал больше, тот и объявляется победителем.

Другим распространенным вариантом является победа по числу контролируемых в конце игры маркеров целей. В предыдущих версиях Эпик30К использовалась комбинация этих двух методов, когда игроки получали очки за уничтожение врага и захват объектов, чтобы определить победителя. Однако, какие бы правила ни использовались на самом деле, цель всегда состоит в том, чтобы создать как можно более равное состязание между двумя армиями, выбранными из листов армий. Такое «выравнивание» обычно приводит к довольно прямолинейным битвам типа «выстройтесь и сражайтесь» на игровом поле с минимумом ландшафта и одинаковыми для обоих игроков условиями победы.



В каждом турнире главным должен быть принцип равенства, благодаря которому любые два игрока, возможно раньше никогда не видевшие друг друга, должны провести равную и интересную для обоих игру. Турнирные игры позволяют игроку просто собирать армию, выбирая модели, которые ему нравятся, в рамках ограничений листа армий, а затем появляться в клубе или на игровом мероприятии, находить соперника и играть, зная, что игра будет максимально комфортной и справедливой.

## 5.1 Правила турнирных игр

Правила турнирной игры в Эпик30К разработаны для использования их в сочетании с турнирными расписками армий Эпик30К. Правила позволяют двум игрокам вести равную битву практически без под готовки. Они идеально подходят для игр в клубах или на "Днях игры", а также обеспечивают равную борьбу на турнирах. Во многих смыслах турнирные игры представляют собой «базовую» форму игрового процесса и разработаны максимально простыми и доступными, чтобы позволить игрокам Эпик30К разыгрывать сражения с минимальными затратами времени и сил. И именно поэтому правила сделаны максимально простыми и понятными – вам понадобится всего лишь выбрать войска из списка армий, которые сделаны так, чтобы было максимально удобно использовать наборы произведенные Games Workshop, или любые другие, для создания боеспособных армий. Последующие разделы так же содержат в себе сведения необходимые для того, чтобы опытные игроки могли самостоятельно создавать уникальные формации и юниты необходимые им при проведении кампаний и разыгрывании сценариев собственной разработки.

### 5.1.1 Войска

Перед началом игры оба игрока должны подобрать себе состав армии с оговоренным заранее общим количеством очков. Наше сообщество Epichammer рекомендует собирать ростер на стоимость от 4000 очков. Набор армии производится в соответствие с имеющимися расписками участвующих армий. Их вы можете найти в одноименной группе в контакте (<http://vk.com/epichammer>).

### 5.1.2 Подготовка.

Для начала вам стоит подготовить игровое поле к игре разместив на нем элементы ландшафта любым взаимоприемлемым способом. Если один игрок, например, устанавливает местность, то его противник может выбрать, где будет его зона

расстановки. Если вы установили ландшафт совместными усилиями или он был создан организатором турнира, то игрок с более высоким стратегическим рейтингом может первым выбрать край стола, на котором он начнет расстановку. Если у обоих игроков одинаковый стратегический рейтинг, то мы советуем просто бросить игровые кости, пусть они определят кто получит преимущество в расстановке. Вне зависимости от того, какой способ расстановки вы выберете ваш противник будет расставлять свои силы на другой стороне игрового стола. Правила турнирной игры были разработаны для проведения игр на столах шириной 120 см и длиной от 180 см. Мы считаем, что идеальным для игр является стол с размерами около 120 см на 180 см (4 фута на 6 футов). Можно играть в Эпик30К на столах, которые значительно длиннее 180см (без каких-либо ограничений, в т.ч. два-три стола), но увеличение стола в ширину может благоприятствовать определенным армиям и привести в итоге к несбалансированной игре. Однако, рекомендуем Вам исходить из того, что попробовать поиграть в эпик намного лучше, чем не попробовать!

### 5.1.3 Пять минут перед игрой

[71]

Игра в варгейм с миниатюрами не является точной наукой. Линия видимости свободная по мнению одного человека может быть, по мнению другого заблокирована. Некоторые люди любят предварительно все измерить, а другие, в пику первым, могут ненавидеть измерения всей душой, и т.д., и т.д. По этой причине после расстановки игрового ландшафта мы рекомендуем вам потратить пять минут на изучение спорных вещей, как-то, например, каким образом будут работать правила линии ведения огня, как будут работать используемые особенности местности и так далее.

Вот лишь некоторые моменты, которые вы, возможно, захотите обсудить:

Правило «Считается как» (см. 5.2.1).

Линия видимости и линия огня.

Сектора обстрела юнитов.

Возможность предварительных измерений. Шаблоны и как определить находится ли юнит под или вне него.

Особенности местности и как понять находится ли юнит на определенной местности.

Как вы покажете, что построение формации нарушено, находится ли она в «Дозоре» или марширует в этом ходу.

Все, что вы можете придумать!

[71]

### 5.1.3 Пять минут перед игрой

**В:** Есть ли полный список того, что нужно обсудить за пять минут до игры?

**О:** Мы советовали перед началом игры обсудить следующее:

Должны ли выбросать кубики за каждую способность, используемую в начале хода?

Считаются ли транспортируемые юниты находящимися в конкретных транспортных единицах формации?

При выгрузке транспортируемые юниты полностью размещаются в пределах 5 см от транспорта или достаточно что хотя бы один юнит формации находился в 5 см от транспорта?

Когда юнит считается находящимся в укрытии?

Сколько юнитов может претендовать на укрытие от бронетранспортера, боевой машины (WE) или рельефа местности?

Должен ли атакующий строй находиться в пределах 15 см от первоначальной цели или он может находиться в пределах 15 см от любого смешанного строя?

Как распределяются атаки со специальными способностями, такими как игнорирование укрытия и копье (Lance), при штурме?

Возможен ли воздушный десант (Air assault) в формацию, полностью расположенную в зоне контроля другой формации?

Откуда должны производиться измерения для захвата/оспаривания цели?

С применением каких «домашних» правил вы обычно играете?

Используете ли вы правило «Считается как»?

На что способна ваша армия (юниты, оружие и особые правила)?

### 5.1.4 Размещение маркеров цели [72]

По очереди, начиная с игрока с более высоким стратегическим рейтингом, поставьте на стол первый маркер цели.

Если у обоих игроков одинаковый стратегический рейтинг, бросьте кубик, чтобы решить, кто поставит первый маркер цели.

Первый маркер цели, который ставит игрок, должен быть размещен на его собственном краю стола. Оставшиеся две цели должны быть установлены на половине стола противника, таким образом, чтобы она находились на расстоянии не менее 30 см от края стола противника и 30 см от любых других целей, которые уже были размещены до этого.

Продолжайте размещать маркеры цели до тех пор,

пока на столе не будет размещено в общей сложности шесть маркеров целей.

Конечно можно использовать в качестве данных маркеров все что угодно, но мы рекомендуем использовать, при возможности конечно, какие-либо строения или элементы ландшафта для их отображения.

Играя множество раз мы обнаружили, что сражаться за бункер или склад ГСМ гораздо интереснее, чем воевать за кусочки картона!

Цель считается захваченной, если в конечной фазе у вас есть юнит находящийся в пределах 15 см от нее, а у противника подобного юнита рядом с целью нет.

Цель считается оспариваемой, если обе стороны имеют юнит в пределах 15 см от нее в конечной фазе хода.

Юниты из разбитых формаций или из формаций, сплотившихся в этой конечной фазе, не могут захватывать или оспаривать цели.

Самолет совершивший посадку в текущем ходу не может захватить цель в этом ходу. Однако приземлившийся самолет может в этом же ходу оспорить цель.

Обязательно проверяйте в конце каждого хода сколько целей находится под вашим контролем. Цели не имеют эффекта «памяти», и вы будете терять контроль над ними если в конце хода в радиусе 15 см от них не будет находиться хотя бы один ваш юнит.

[72]

### 5.1.4 Разместить маркеры целей

**В:** Может ли игрок с более высоким рейтингом стратегии сделать так, чтобы его противник начал размещение маркеров целей первым?

**О:** Нет.

**В:** Насколько большими могут быть маркеры целей?

**О:** Сколько угодно большими, просто помните, что они являются только маркерами и поэтому не считаются местностью и не блокируют линию огня.

**В:** Откуда должны производиться измерения для захвата/оспаривания цели?

**О:** Этот вопрос следует решить вместе с вашим оппонентом перед началом игры. Для целей, размещенных на краю стола, мы обычно в большинстве случаев измеряли расстояние до центра области, которой цель соприкасается с краем стола, в то время как для всех расположенных иначе целей измерения обычно проводятся до центра маркера или определенной изначально точки на нем.

## КОНЦЕПЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

### Ландшафты для игр по правилам турниров

Правила турниров совместимы с любым игровым ландшафтом.

Тем не менее, очень плотная застройка или чрезвычайно малое количество элементов местности могут быть предпочтительными для каких-то армий или войск. Например, армия орков с большим количеством «парней» будет отлично чувствовать себя на столе, с большим количеством элементов местности, в то время как армия Белых шрамов с большим количеством мотоциклов и другой быстрой техники однозначно предпочла бы игровой стол с малым количеством элементов местности.

Кроме того, определенные особенности местности могут благоприятствовать некоторым армиям, не давая таких же преимуществ другим. Например, если вдоль всего стола протекает река, то это однозначно даст преимущество армии с большим количеством скимеров и самолетов. Думаю, идею вы поняли.

Именно по этой причине мы рекомендуем вам использовать следующие рекомендации при расстановке игрового ландшафта для турнирных игр. Наши рекомендации конечно же не набор жестких и обязательных правил, но применение наших рекомендаций наверняка обеспечит хорошо сбалансированную игру, независимо от того, какая армия или юниты будут взяты вами и вашим оппонентом.

Мы рекомендуем использовать отдельные элементы местности во время турниров, а не модульную местность.

Рельеф может быть практически любого типа, но каждый его элемент должен быть примерно 15–30 см в поперечнике. Холмы могут быть в два раза больше.

См. ниже примечание о том, как поступать с реками и дорогами.

Разделите игровой стол на квадратные области по 60 см (2 фута). Общее количество размещенных на игровом столе элементов игрового ландшафта и строений должно быть равно удвоенному количеству таких квадратов. Например, если вы играете на поле размером 120 на 180 см, у вас будет шесть областей по 60 см и вы должны будете на игровом столе не менее 12 элементов рельефа.

После того, как количество элементов игрового ландшафта определено, поместите от 0 до 4 элементов на каждый квадрат со стороной 60 см.

Рельеф игрового стола может включать в свой состав одну реку. Реки считаются элементом местности для каждого из квадратов, через который они протекают. Река должна входить с одного края стола и выходить с другого, при этом река не должна быть длиннее самого короткого края стола. Кроме того, через каждые 30 см реки должен быть расположен мост или брод. Например, на столе размером 120 на 180 см длина реки не должна превышать 120 см, и должна иметь не менее 4 переправ.

Дороги могут быть добавлены после размещения всех элементов игрового ландшафта. Количество дорог на игровом столе может быть любым, но при этом они должны начинаться на одном краю стола оканчиваться на другом. Так же допустимо окончание дороги в элементе игрового ландшафта (например, обвал или здание).

## 5.1.5 Расстановка космических кораблей и гарнизонов

[73]

Если один или оба игрока используют в игре космические корабли, то их расстановка должна быть осуществлена перед расстановкой любых иных юнитов в игре (см. 4.3).

Юниты, вступающие в игру через орбитальное десантирование, также должны быть выделены из армии в это время (см. 4.4).

Выставление гарнизонов производится после того, как будут выставлены космические корабли. В качестве "гарнизонов" могут быть выбраны следующие формации в начале игры:

- Формация, в которой половина или более (с учетом округления) юнитов имеют спецправило "Разведчики";  
ИЛИ
- Формация, в которой не более одного юнита имеет скорость движения более 15 см, и ни один из юнитов не является "Боевой машиной" (WE);  
ИЛИ
- Любая формация в составе которой находятся юниты со скоростью движения ноль "0 см".

Игроки по очереди создают по одному гарнизону, начиная с игрока с более высоким стратегическим рейтингом армии. Каждый из гарнизонов должен располагаться так, чтобы хотя бы один юнит формации в "Гаризоне" находился в пределах 15 см от цели на половине стола игрока. Никакие юниты не могут быть выставлены на половине стола противника или в непроходимой местности. Юниты формации могут быть размещены в опасной местности (предполагается, что им потребовалось время, чтобы занять позицию безопасным доля себя способом!) Каждый игрок может отдать приказ "Дозор" не более чем двум из своих формаций с приказом "Гаризон". Эти формации отображают собой патрульные подразделения армии, развернутые на поле боя с целью раннего предупреждения о противнике и обеспечения безопасности целевых объектов. Предполагается, что они получают приказ на "Дозор" в предыдущей фазе игры и "переходит" на начало первого хода.





[73]

### 5.1.5 Выставление космических кораблей и гарнизонов

**B:** Может ли игрок с более высоким рейтингом стратегии выбрать, чтобы его противник первым поставил гарнизон?

**O:** Нет.

**B:** Могут ли Боевые Машины (WE) охранять гарнизон?

**O:** Только в том случае, если они находятся в формации, включающей юниты со скоростью 0 см или неподвижны сами, или если принадлежат формации, где половина или более юнитов (с учетом округления) являются имеют спецправило "Разведчики".

**B:** Может ли транспортный самолет быть гарнизоном?

**O:** Нет, данный тип юнита всегда начинает игру в резерве.

### 5.1.6 Расстановка оставшихся формаций [74]

Все оставшиеся формации в армиях игроков должны быть расставлены в пределах 15 см от своего края стола или оставаться «в резерве». Игроки по очереди выставляют эти формации на игровое поле, начиная с игрока с более высоким стратегическим рейтингом.

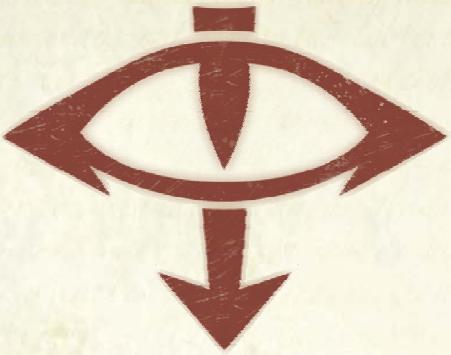
В резерве должны оставаться самолеты, транспортируемые самолетами юниты и юниты, выходящие на игровое поле используя телепортацию. Резервные формации, вступающие в игру с помощью самолетов или посредством телепортации, должны быть размещены в стороне от юнитов, которые войдут в игру через высадку на планету.

Эти расстановки не являются «секретными» и ваш оппонент может проверить их в любое время. Транспортируемые юниты должны начать игру уже загруженными в транспортное средство, которое доставит их в игру (например, самолет или юнит со способностью высадки на планету).



Формации, входящие в игру на самолетах или космических кораблях, могут сделать это в любой ход, следуя правилам для транспортных самолетов и орбитального десантирования (см. 4.2.5 и 4.4).

Формации, находящиеся в резерве, не могут выполнять какие-либо игровые функции или использовать имеющиеся у них особые способности до своего появления на игровом поле.



[74]

#### 5.1.6 Расстановка оставшихся формаций

**В:** Необходимо ли заранее объявлять, какие из формаций останутся в резерве, а какие будут выставлены на поле в пределах 15 см от своего края стола?

**О:** Нет, игроки сначала говорят, какие формации будут оставлены в резерве, а затем по очереди расставляют оставшиеся формации, начиная с игрока с более высоким стратегическим рейтингом.

**В:** Может ли игрок с более высоким стратегическим рейтингом передать противнику право выставлять свои войска первым?

**О:** Нет.

**В:** Когда необходимо заявить о том на каком ходу формация выходит из резерва?

**О:** Ход во время которого из резерва выходят формации объявляется в тот же момент, когда формация перемещается в резерв.

**В:** Можно ли оставить в резерве формации, не являющиеся самолетами или входящими в игру не с помощью транспортных самолетов или телепортации?

**О:** Да, но только в том случае, если они могут войти в игру с помощью какой-либо другой специальной способности (туннелирование, самостоятельная высадка на планету и т. д.).

**В:** Может ли формация в резерве активироваться?

**О:** Да, и после этого она должна войти в игру.

**В:** Ограничена ли формация находящаяся в резерве в каких либо действиях которые доступны ей в обычной игре?

**О:** Да, формация сначала должна выполнить действия, позволяющие ей войти в игру. Иногда этому могут мешать некоторые игровые события (например, формация Эльдар в резерве с порталом Паутины в зоне контроля вражеского отряда).

**В:** Должна ли формация в резерве активироваться?

**О:** Нет, но вы можете пропустить активацию формации только в том случае, если все неактивированные на этом ход формации так же находятся в резерве.

**В:** Может ли формация в резерве, не имеющая возможности войти в игру, решить «пропустить» активацию (например, некроны в резерве, у них нет доступных порталов)?

**О:** Нет.

**В:** Что происходит, когда формация в резерве не проходит проверку на активацию?

**О:** Формация входит в игру с приказом «Держать позицию».

**В:** Что происходит, когда формация в резерве не проходит тест на активацию, но не может войти в игру (например, формация Эльдар в резерве, при этом Портал Паутины в зоне контроля вражеского отряда)?

**О:** Положите к формации маркер взрыва и не выполняйте действие по входу в игру с приказом «Держать позицию». Фактически формация теряет свою активацию.

### 5.1.7 Условия победы [75]

Если все сделана правильно, то обычно игра должна закончиться по окончании либо третьего, либо четвертого игрового хода победой одного из игроков. Однако если в конце четвертого хода победитель не выявлен, то для его определения используется правило «Тай-брейк».

Оно чрезвычайно простое - каждый игрок пытается достичь пяти вещей, известных как цели. Вы выигрываете, если достигли хотя бы двух из этих целей в конечной фазе третьего или четвертого хода и при этом ваш противник достиг меньшего. Всего существует 5 целей которых нужно постараться достичь: «Блицкриг», «Сломить их дух», «Защитить флаг», «Взять и удержать» и «Враг не пройдет».

**«Блицкриг»:** вы достигаете этой цели, захватывая цель, которая была поставлена на краю стола противника в начале игры (т. е. вам удалось захватить ту цель, которую ваш противник поставил первой).

**«Сломить их дух»:** вы достигаете этой цели, уничтожая (но не сломив) формацию, имеющую наибольшую очковую стоимость в армии противника. Если несколько формаций стоят равно-максимальное количество очков, то вы достигаете этой цели, уничтожая любое из них.

**«Защитить флаг»:** Вы достигаете цели, если контролируете все три цели на своей половине стола.

**«Взять и удержать»:** Вы достигаете этой цели, захватив в общей сложности две цели на половине стола вашего противника.

**«Враг не пройдет»:** Вы достигнете этой цели, если все расположенные на вашей половине стола формации противника разбиты.

Если ни один из игроков не оказывается победителем и в конце четвертого или любого последующего хода, оба игрока бросают D6, чтобы определить, продолжается ли игра еще один ход или заканчивается «тай-брейком».

Если оба игрока выбрасывают одно и то же число, то игра продолжается еще один ход, после чего необходимо провести подсчет выполненных целей и, в случае равенства, игрокам снова придется бросать кубики, чтобы увидеть, заканчивается ли игра или продолжается еще на один ход. И так далее, до победы одного из игроков.

Если игроки выбрасывают разные числа, игра заканчивается тай-брейком.

Каждый игрок получает количество победных очков, равное полному количеству очков стоимости любых вражеских формаций, которые были полностью

уничтожены + полное количество очков стоимости любых вражеских формаций, которые были разбиты и ослаблены до половины или меньше + половина очков стоимости любой формации, ослабленной наполовину или менее, но не разбитой + половина очков стоимости любой формации, которая разбита, но имеет силу больше половины. Тот игрок, у кого оказывается большее количество очков, по итогам подсчета, тот и объявляется победителем. Для целей этого правила «сила» формации равна количеству юнитов в формации плюс оставшиеся хиты любых боевых машин.

[75]

### 5.1.7 Условия победы

**В:** Учитываются ли в подсчетах формации, находящиеся вне стола (космические корабли) или находящиеся в резерве, для достижения цели «Сломить их дух»?

**О:** Нет. Однако формация, которая входит в игру и уничтожается (например, самолет), засчитана будет.

**В:** Должна ли вся формация находиться на половине стола соперника, чтобы быть учтена для не выполнения им цели «Враг не пройдет»? Или достаточно одного юнита?

**О:** Даже одной подставки вашего юнита на половине стола противника достаточно, чтобы лишить его цели «Враг не пройдет».

**В:** Если формация сплачивается в конечной фазе, может ли она лишить соперника цели «Враг не пройдет»?

**О:** Да.

## 5.2 Листы турнирных армий

Приведенные далее листы армий разработаны нашей командой с использованием доступных на настоящий момент мод елейерговой системы Эпик30К и позволят Вам, воспользовавшись ими (см. 6.1), отлично провести время за игровым столом. Хотя каждая игровая фракция в нашей игре является уникальной боевой силой, они тем не менее являются типичными для многих других подобных армий, и позволяют войти в игру даже людям, собравшим свои армии по предыдущим редакциям правил.

Чтобы воспользоваться листами армий, вы и ваш противник должны согласовать общее количество игровых очков ваших армий, а затем выбрать из листов армий формации, которые хотели бы использовать в игре.

Например, вы решили сыграть в игру на 4000 очков, то вам нужно набрать армию общей стоимостью не более 4000 очков.

В предлагаемых нами листах армий указана очковая стоимость каждого юнита, которым вы можете воспользоваться в игре.

Правило «Считать их за...» напротив облегчит вам использование нестандартных моделей в ваших играх.

Кроме того, размещенные в конце книги приложения содержат разделы о том, как использовать модели, которые больше не производятся, но существовали в более ранних версиях Эпик30К. Наша цель сделять так, чтобы игрокам было как можно проще использовать все модели из своей коллекции, не получая при этом необоснованного преимущества, и пока вы используете правила в этом ключе, ваши игры лишь приобретут новые грани.

## СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРАВИЛО «Считать их за...»

Вы можете, если хотите, решить, что определенные части в вашей армии «считываются» чем-то другим из армейских списков, примерно такого же размера и функции.

Это особенно полезно, если вы используете модели, которых больше нет в ассортименте и, следовательно, они не входят в армейские списки.

Например, вам, возможно, удалось заполучить некоторые из старых металлических моделей роботов, которых сделали много лет назад, но которых больше нет в ассортименте магазинов.

Вместо того, чтобы оставлять эти модели томиться на полке, вы можете просто решить, что они «считываются» боевыми автоматаами «Кастеллакс» механикум, которые примерно такого же размера, как роботы, и имеют аналогичную функцию.

Или, например, у вас есть отлично покрашенная армия Стального Легиона, но вы хотите отобразить ими совершенно другой полк Милиции Империалис с совершенно другой цветовой схемой.

Опять же, было бы большим позором не иметь возможности использовать вашу великолепно раскрашенную армию, и правило «Считать их за...» позволит вам это сделать.

Однако, если вы решите использовать правило «Считать их за...», то необходимо помнить о трех очень важных вещах:

Прежде всего, перед началом игры вы должны сообщить своему противнику, что решили использовать правило «Считать их за...», а также разъяснить ему, что считается за что.

Во-вторых, это правило создано для того, чтобы позволить вам использовать все модели из вашей коллекции, но оно не может являться методом тонкой настройки вашей армии для каждой игры, в которую вы играете.

Поэтому вы не можете использовать правило «Считать их за...» для частей, которые действительно включены в листы армий.

Например, если у вас есть модель лэнд спидера, то вы должны использовать ее как лэнд спидер и заплатить очки за лэнд спидер. Таким образом вы не можете использовать его как лэнд спидер типа «Джавелин», танк «Предатор» или любой другой юнит. Точно так же лэнд спидер типа «Джавелин» должен использоваться только в качестве себя и не может заменять собой никакие другие юниты.

Это правило обеспечивает нам отсутствие путаницы и сделает игру максимально комфортной и сбалансированной.

Обратите внимание, вы можете раскрасить юнит как угодно, но это не даст вам право считать его другим юнитом из вашего листа армий.

Наконец, если вы решите, что какой-либо отряд в вашей армии «считается» чем-то другим, то все отряды этого типа в вашей армии должны будут считаться тем же самым.

Например, вы решили, что ваша старая модель робота была боевым автомatonом «Кастеллакс». Следовательно, все роботы в вашей армии должны быть боевым автомatonом «Кастеллакс». Не допустимо называть одного робота боевым автомatonом «Кастеллакс», а другого дредноутом типа «Контемптор».





