


БОИ В ГОРОДЕ

Если Вы знакомы с игрой Warhammer 40,000, то вести городские бои Вам будет просто – для этого следуйте последовательности, приведённой ниже. Каждый шаг будет описан подробно в последующих главах.

1. ВЫБОР ВОЙСК

- Выберите Ваши войска, как делаете обычно, используя соответствующий Кодекс Армии Warhammer 40,000.

Вы можете использовать Вашу обычную армию или же приспособить её под уникальные тактические приёмы, представленные в этой книге.

Любое правило в данной книге, помеченное символом  работает так же, как описано в книге правил Warhammer 40,000.

2. ДОГОВОРИТЕСЬ ОБ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ ИГРЫ И РАССТАВЬТЕ ЛАНДШАФТ

- Исходя из количества имеющихся ландшафтов, решите, на каком уровне сложности будете играть: Альфа, Гамма или Омега. От уровня сложности будет зависеть количество стратегий, которые Вы сможете выбрать (см. Шаг 5).

- Подготовьте поле боя, как описано на странице 14.

3. ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ГОРОДСКОГО БОЯ

- Бросьте кубик, чтобы выбрать определённый сценарий для городского боя, или выберите один из раздела Специальных сценариев.

В описании каждого сценария указываются боевые задачи, победные условия и специальные правила. В каждом сценарии используются стратегии городского боя.

4. ВЫБЕРИТЕ КРАЙ СТОЛА

- Оба игрока бросают кубик, у кого выпало большее значение, выбирает край для выставления своей армии. Другой игрок занимает противоположный край.

5. ВЫБЕРИТЕ И НАЗОВИТЕ ВЫБРАННЫЕ СТРАТЕГИИ

- Решите, какие стратегии городского боя будет лучше использовать, и назовите их, как описано на странице 33.

Стратегии позволяют армиям посылать отряды через канализацию, расставлять на поле боя мины-ловушки, выдавать солдатам специализированное снаряжение и даже минировать здания для подрыва прямо во время боя! Выбранные стратегии могут быть с лёгкостью показаны небольшими примечаниями, значками или маркерами, или же Вы можете конвертировать Ваши миниатюры и собрать ландшафты, отображающие эти обновления и опции.

6. ВЫСТАВЛЕНИЕ ВОЙСК

- Выставьте Ваши войска на поле боя, согласно особенностям выбранного Сценария городского боя.

Помните, что очерёдность выставления войск отличается от обычных правил.

7. И ПУСТЬ НАЧНЁТСЯ БОЙ!

- Сражайтесь до последнего среди руин Городов Смерти!

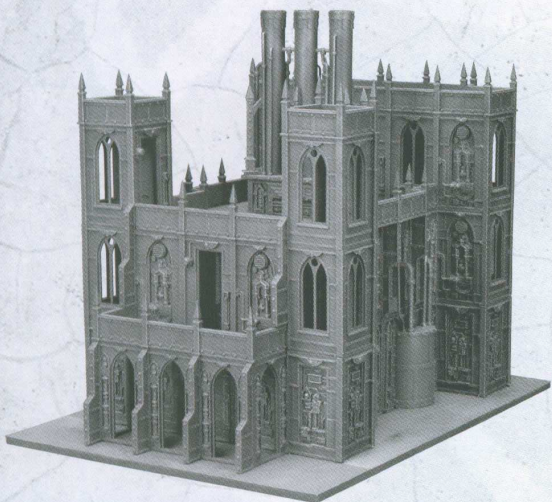


ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЛАНДШАФТА

В городских боях могут быть использованы разные типы ландшафтов, и каждый по-своему будет влиять на игру. Перед началом игры игроки должны договориться, чем именно является каждый из имеющихся у них в наличии ландшафтов. В подавляющем большинстве игр городские руины будут основным типом используемых ландшафтов, они как раз доступны в виде пластикового набора. За дополнительной информацией обращайтесь к разделу Построение Вашего Города.

ЦЕЛЫЕ ЗДАНИЯ

Некоторые здания смогли избежать серьёзных повреждений в ходе боевых действий. Если внутри здания невозможно поставить миниатюры, то здание считается целым.



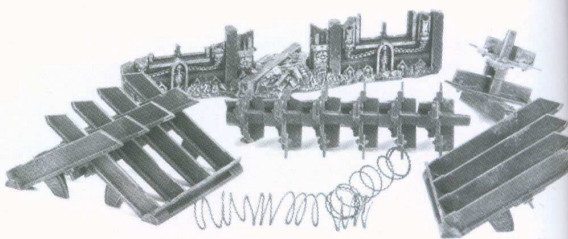
ГРУДЫ КАМНЕЙ

Улицы Городов Смерти завалены грудями камней и искореженной пластики. Груды камней предоставляют укрытие, но также затрудняют передвижение как пехоты, так и боевых машин.



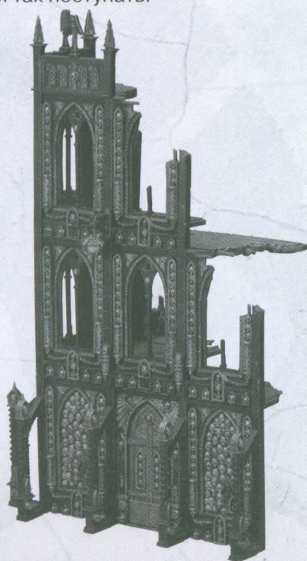
ПРЕПЯТСТВИЯ

В зонах городских боёв встречается множество различных барьеров и препятствий, это может быть и колючая проволока, и противотанковые ежи, и наскоро сооружённые баррикады.



ГОРОДСКИЕ РУИНЫ

Городские руины представляют собой полуразрушенные здания, внутри которых могут находиться и сражаться Ваши воины. Вы можете расставлять модели внутри городских руин, и, учитывая особенности сценариев городских боёв, Вам часто придётся так поступать.

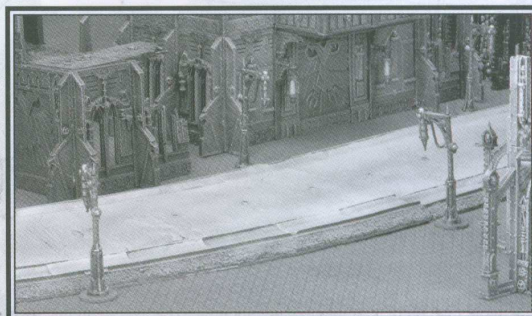


Верхние этажи

Первый этаж

ДОРОГИ

Дороги в разрушенном городе могут быть представлены специальными ландшафтами. Дороги позволяют быстро передвигаться по полю боя.



ПРАВИЛА НА ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

Здесь представлены правила для различных типов ландшафтов, наряду с рекомендациями по их выбору и компоновке. Это важно, так как многие сценарии городских боёв сосредотачиваются на захвате одной или нескольких городских руин.

ЦЕЛЫЕ ЗДАНИЯ

- Обычно целые здания считаются непроходимыми, за исключением тех случаев, когда оба игрока договариваются, что некоторые войска, как, например, пехота с прыжковыми ранцами, могут добраться до крыши здания или, если доступны балконы.
- У некоторых игроков в коллекции могут быть здания, выглядящие как целые, но со съёмными крышами, что позволяет ставить и передвигать модели внутри. О правилах использования таких зданий лучше договориться до начала игры, может статься, что к таким зданиям будет проще применять правила городских руин.

ГОРОДСКИЕ РУИНЫ

- Городские руины предоставляют 4+ спас-бросок за нахождение в укрытии.
- Городские руины – труднопроходимая местность.
- Городские руины являются ландшафтом с определённой площадью, но у них нет фиксированных размеров (см. раздел Определение Линии Видимости на стр. 11)
- Модели на любом этаже руин, кроме первого, могут видеть поверх любых моделей, находящихся на земле.
- Скиммеры не могут въезжать или занимать городские руины, но могут висеть над руинами. Парящий скиммер не может высаживать воинов прямо в городские руины, воины сначала должны десантироваться, а потом войти в руины по земле.

ГРУДЫ КАМНЕЙ



- Груды камней предоставляют 4+ спас-бросок за нахождение в укрытии.
- Груды камней – труднопроходимая местность.
- Если достаточно большие, то груды камней могут быть признаны ландшафтами с определённой площадью. Игроки должны договориться о точных размерах каждого такого ландшафта заранее.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия доступны как одна из стратегий, хотя конечно Вы по обоюдному согласию можете выставить на поле несколько дополнительных. Полные правила смотрите в разделе Стратегии (см. стр. 33).

ГОРОДСКИЕ ДОРОГИ



Влияние дорог на способность передвижения моделей описано в разделе Движение Техники в книге правил Warhammer 40,000.

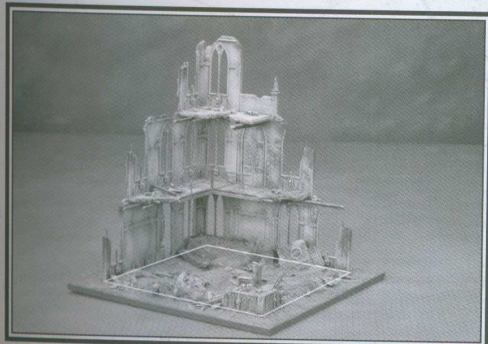
САМОДЕЛЬНЫЕ ЛАНДШАФТЫ

У многих игроков уже есть наборы различных ландшафтов, большая часть из которых может вообще не попадать ни в одну из вышеперечисленных категорий ландшафтов или наоборот, попадать сразу в несколько. Это могут быть: посадочные площадки, заводские резервуары, мосты или гигантские статуи. Договоритесь перед началом боя о том, как они будут влиять на Вашу игру, и получайте удовольствие!

КОНТУРЫ ГОРОДСКИХ РУИН

Очень важно договориться заранее о площади городских руин, то есть – их «контуре», так как существуют различные специальные правила, касающиеся ландшафтов, и игроки должны точно знать, снаружи или внутри их воины.

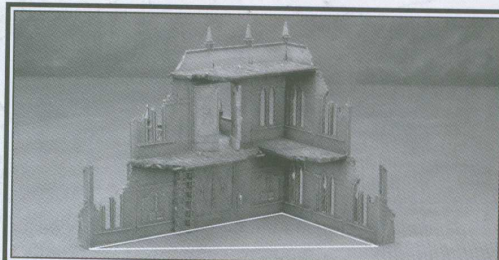
Лучший способ определить площадь конкретной модели руин, это считать границей внешние стены этих руин или линии камней там, где стены обрушились.



На этой модели границы руин чётко определяются по линии камней на подставке.

Здание может быть расположено на подставке, которая может простираться больше, чем внешние стены руин, но по установленным правилам эта часть подставки не считается руинами, если только игроки не решили иначе.

Если нельзя чётко определить границу, то игроки должны договориться, как им определять границы руин. Самый простой способ это представить линию, соединяющую углы руин. Используя эту систему, Вы легко убедитесь, что здание с тремя углами имеет меньшую площадь. Так что всегда лучше договориться насчёт площадей до игры.



У данного здания нет подставки, и его площадь определяется линией, соединяющей углы стен.



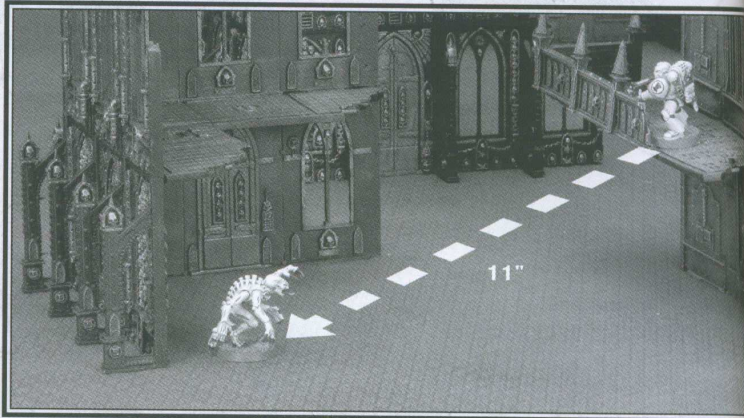
ГОРОДСКИЕ РУИНЫ

Высота и многэтажность руин могут вызвать дополнительные вопросы по правилам Warhammer 40,000. На пример, как будет работать Построение Подразделения, или какие модели попадают по шаблон, а какие – нет. Следующие несколько страниц ответят на эти вопросы.

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Периодически Вам будет нужно определять радиус действия оружия для моделей, находящихся на различных этажах. Просто измерьте расстояние от подставки до подставки этих моделей, прикладывая рулетку под требуемым углом. Расстояние всегда определяется от подставки до подставки, даже, если модели находятся на разных этажах.

Расстояние между Генестиллером и Космическим Десанником равно 11".



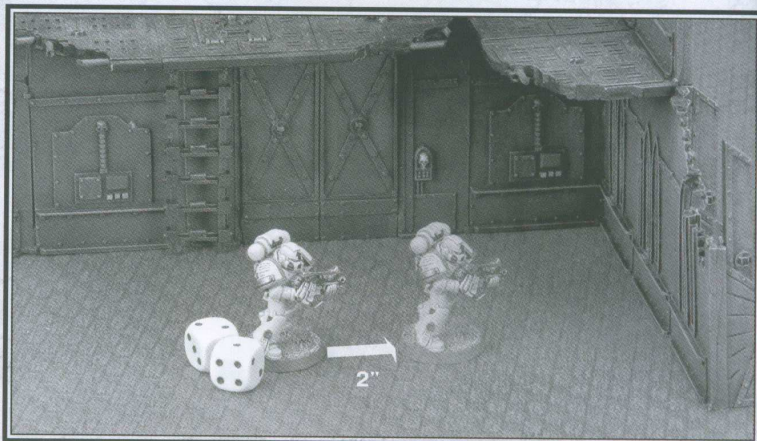
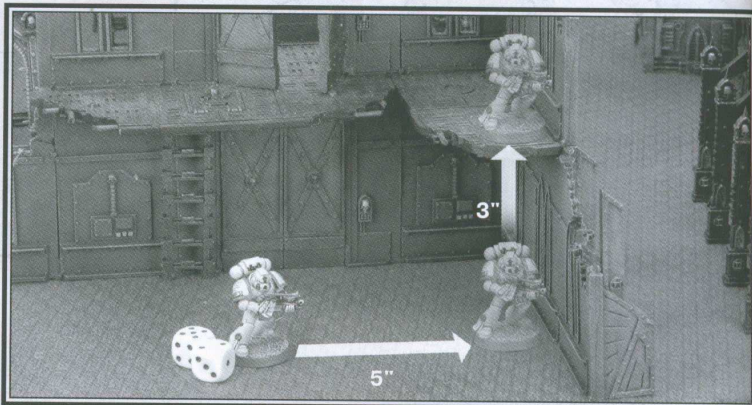
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

При ведении городских боёв приходится много перемещаться вверх и вниз, поэтому важно, чтобы модели не заканчивали свой ход, зависнув между этажами. После броска на Труднопроходимую Местность любое количество оставшихся «свободных» очков на вертикальное передвижение отбрасывается, так как модели не могут останавливаться между этажами. Горизонтальное движение остаётся без изменений.

Результат броска на Труднопроходимую Местность позволяет этому Космическому Десаннику пройти 5" горизонтально и на один уровень вверх.

В случае моделей зданий фирмы Citadel расстояния между этажами фиксировано и равно 3". Это значит, что если у Вас осталось 1" или 2", то модель не может перемещаться вертикально. Если выпало 3, 4 или 5, то можно подняться/спуститься на один этаж. Если выпало 6, то можно переместиться сразу на два этажа.

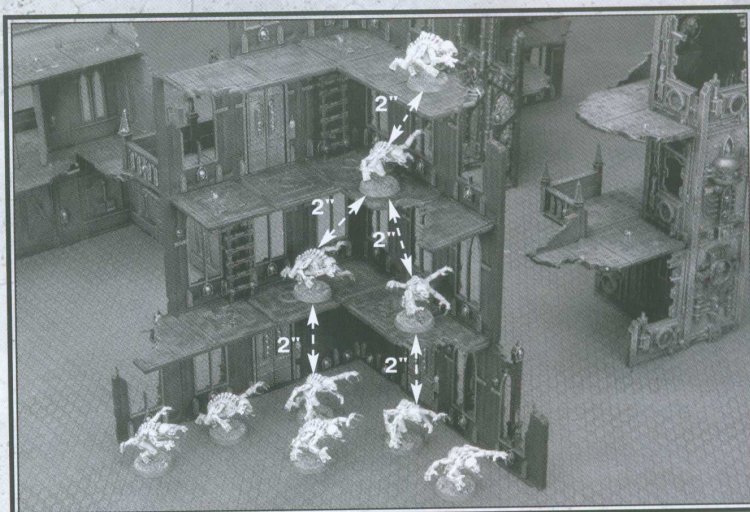
В данном случае Космический Десанник может двигаться только горизонтально.



ПОСТРОЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Допускается моделям одного подразделения заканчивать ход, находясь на разных этажах городских руин. Когда это происходит, модели отряда соблюдают построение до тех пор, пока хотя бы часть тела или головы модели, располагающейся на нижнем уровне, находится в 2" от подставки или ног модели, стоящей выше. Это означает, что например, Вы можете отмерить 2" от головы модели, стоящей на одном этаже, до подставки или ног модели, стоящей этажом выше, и так далее.

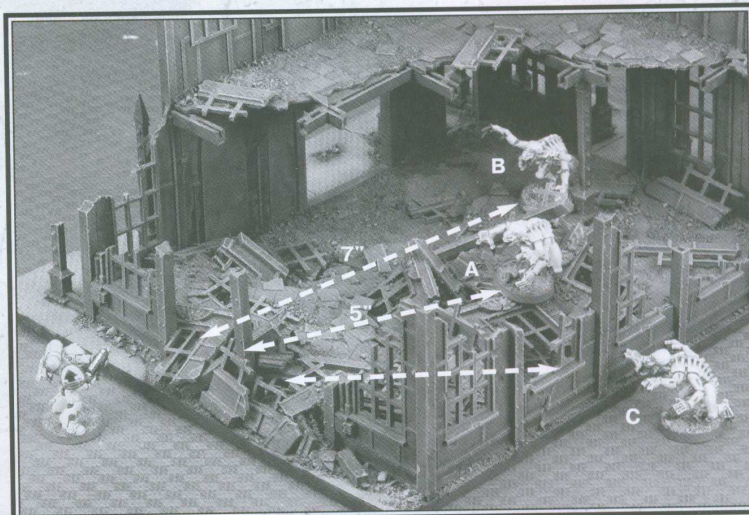
Построение моделей, находящихся на разных этажах, измеряется от головы самой нижней до подставки модели, находящейся выше.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЛИНИИ ВИДИМОСТИ

К городским руинам применяются обычные правила линии видимости. Это означает, что линия видимости проходит до 6" вглубь городских руин, а цели, находящиеся глубже или на противоположной стороне руин, не могут быть видны.

Космический Десантник может стрелять в Генокрада А, так как линия видимости не углубляется в руины больше, чем на 6". Космический Десантник не может стрелять в Генокрада В, так как до него 7" от края городских руин. Генокрад В также не может быть атакован Десантником, так как находится на дальней стороне руин.



Единственным исключением является случай, когда модель находится достаточно высоко, чтобы видеть поверх руин модель, находящуюся на дальнем краю руин. Лучший способ убедиться в такой возможности, это наклониться и посмотреть «глазами модели» – видна ли цель.

Городские руины не перекрывают Космическому Десантнику линию видимости до Генокрада.

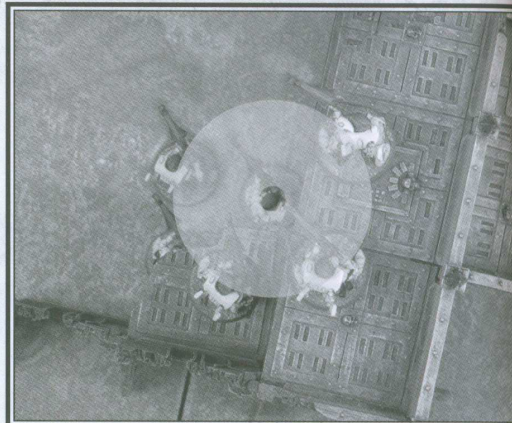


ШАБЛОННОЕ ОРУЖИЕ

При стрельбе из оружия, использующего шаблоны, по моделям, находящимся в руинах, могут возникнуть проблемы с определением моделей, попадающих под шаблон. Лучший способ определить, какие модели попадают под шаблон, это, просто удерживая его над всем зданием, посмотреть сквозь отверстие в его центре. Как показано на рисунке.

Такой метод размещения шаблонов над зданиями требует определённой степени доверия между игроками. Необходимо быть честным и дружелюбным при определении задетых моделей, особенно когда промежуточные перекрытия закрывают обзор.

Не забывайте, что после того, как Вы определили количество попавших под шаблон моделей, Вы можете, убирая убитых, выбирать любые модели из отряда.



Проще всего держать шаблон над зданием.

ОРУЖИЕ, ИСПОЛЗУЮЩЕЕ ШАБОНЫ ВЗРЫВОВ

При стрельбе по городским руинам из этого вида оружия, объявите, по какому этажу целитесь, и продолжайте дальше как обычно. Если маркер сместился в сторону, то его действие все равно распространяется только на модели, находящиеся на заявленном этаже.



Игрок за Имперскую Гвардию, объявляет, что целится в Орков, находящихся на первом этаже. Шаблон смещается в сторону и, не смотря на то, что под ним оказываются модели Орков, на первом этаже ни одной нет.



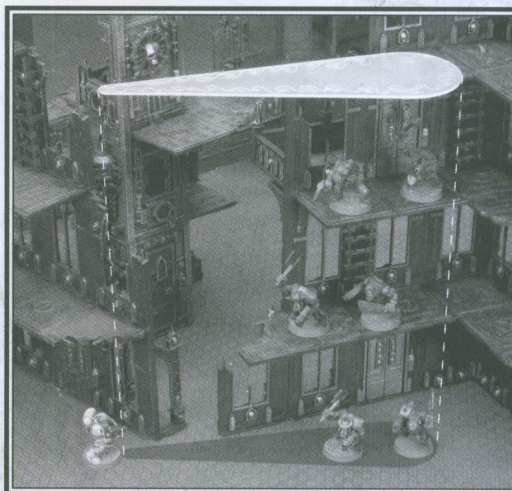
Игрок, играющий за Космических Десантников, объявил, что целится по Оркам, находящимся на первом этаже, поэтому Орки находящиеся на верхних этажах, остаются невредимы, даже не смотря на то, что они тоже находятся под маркером.

ОРУЖИЕ, ИСПОЛЗУЮЩЕЕ ОГНЁМНЫЕ ШАБОНЫ

При стрельбе по городским руинам из оружия, использующего шаблоны, такого как, на пример, огнёмт, под его действие попадают модели, находящиеся на одном этаже. Это может быть этаж, на котором находится сам стреляющий, или этаж на один уровень выше или ниже. Этаж, по которому стреляете, объявите заранее.

Скиммер, оснащённый оружием, использующим шаблон, может стрелять по любому этажу.

Космический Десантник, находящийся на первом этаже, стреляет из огнёмта по шести Оркам. Все Орки попадают под шаблон, но так как Десантник стрелял по первому этажу, то попал только по двум Оркам.

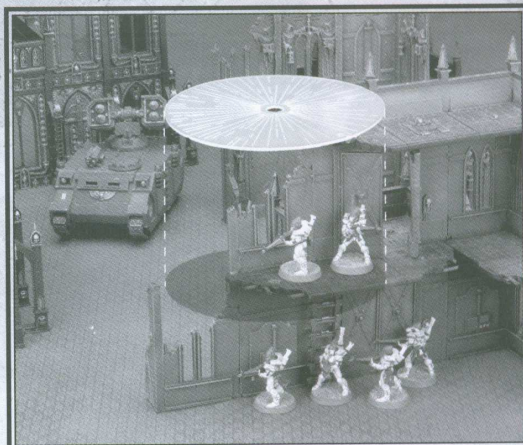


НАВЕСНОЕ ОРУЖИЕ

Навесное оружие выпускает снаряды высоко вверх, неся врагам смерть с высоты. Преимущество такого оружия заключается в том, что оно может поразить врага, находящегося вне поля видимости. Недостаток же заключается в том, что такие снаряды взрываются в момент, когда попадания в здание, следовательно, войны могут укрыться от такого огня в глубине здания.

Такой неприцельный огонь всегда поражает самый верхний уровень, над которым оказывается отверстие в центре маркера. Только модели, находящиеся на этом этаже и под шаблоном, считаются попавшими под удар.

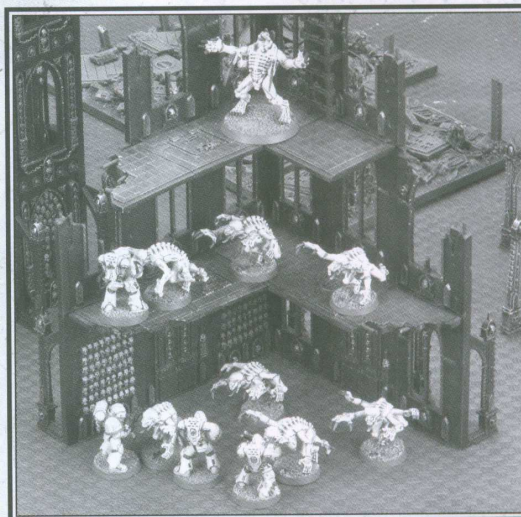
В этом примере отряд Гвардейцев Эльдар был обстрелян «Смерчем» Космических Десантников. И хотя игрок, играющий за «Смерч», предпочёл бы атаковать модели на первом этаже, он может поразить только модели, находящиеся на самом верхнем этаже, так как отверстие в центре шаблона находится именно над ним. Так как городские руины являются ландшафтом с определённой площадью, то Эльдар получают спас-бросок за нахождение в укрытии.



БЛИЖНИЙ БОЙ

Исход городского боя часто решается в ожесточённой рукопашной. Здесь для определения моделей, способных участвовать в ближнем бою, используются те же правила, что и при определении Построения подразделения. Однако, чтобы считаться находящимися в «базовом контакте», подставки моделей должны касаться друг друга.

Генестилеры и Космические Десантники ведут ближний бой, включая все модели, находящиеся этажом выше. Лидер Выводка, однако, сражается как независимая модель, поэтому должен находиться в базовом контакте с противником, чтобы принимать участие в бою.



Рекомендации в данном разделе основываются на высоте и размерах пластиковых зданий для игры Warhammer 40,000, однако они будут верны и для Ваших самодельных зданий, если будут примерно таких же размеров.








ГОРОДСКОЙ БОЙ

В данном разделе описывается устройство городского боя, а именно, как выбираются войска, расставляются ландшафты на поле боя и как выбираются сценарии. Многие аспекты игры не отличаются от обычной игры Warhammer 40,000, однако существуют несколько ключевых отличий, описанных в данном разделе. Основными являются: размещение ландшафтов на поле и объявление стратегий.

ОРГАНИЗАЦИЯ БИТВЫ

1. Выбор войска 
2. Выбор уровня сценария, размещение ландшафта
3. Выбор сценария
4. Выбор края стола 
5. Выбор и объявление стратегий
6. Расстановка войска
7. Начало игры 

1. ВЫБОР ВОЙСКИ

Выберите Ваши войска, как делаете обычно, используя соответствующий Кодекс Армии Warhammer 40,000. Сценарии городских боёв используют Стандартную Диаграмму Организации Армии из книги правил Warhammer 40,000, в которой указано минимальное и максимальное количество различных отрядов, которые Вы можете выбрать, и представляет собой единое отделение или армию. В больших играх Вы можете, если захотите, договориться с оппонентом использовать большее количество отделений.

2. ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ СЦЕНАРИЯ И РАЗМЕЩЕНИЕ ЛАНДШАФТА

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В сценариях, представленных в книге правил Warhammer 40,000, уровни сложности Альфа, Гамма и Омега используются для определения специальных правил. В городских боях уровень сложности сценария также связан с размером игрового стола и количеством городских руин (как в прочем, и количеством стратегий, дополнительно см. стр. 16)

Поэтому уровень сложности, который Вы можете выбрать, зависит от размера стола и количества ландшафтов в наличии. За подробностями обратитесь к диаграмме справа.

Как Вы можете видеть, рекомендуется, чтобы городские бои сложности Альфа и Гамма игрались на столе размером 4'x4'. Это делает создание необходимого количества ландшафтов не сложным и быстрым, а также добавляет изрядной доли клаустрофобии к атмосфере игры. Игроки, в прочем, вольны играть и на столах большего размера, если того пожелают, правда, при соблюдении должной плотности размещения ландшафтов.

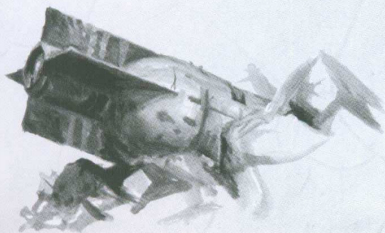
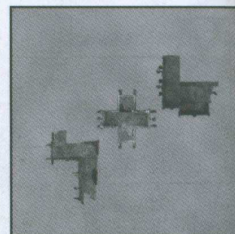
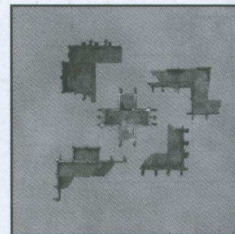


ДИАГРАММА УРОВНЕЙ СЛОЖНОСТИ

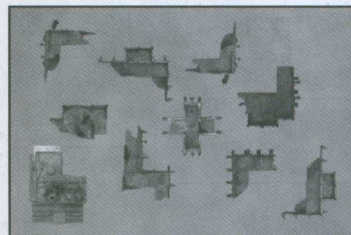
Альфа: Городские бои сложности Альфа играют на столе размером 4'x4' с 2-3 городскими руинами (см. пример на стр. 18).



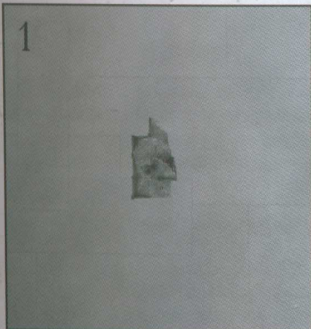
Гамма: Городские бои сложности Гамма играют на столе размером 4'x4' с 4-6 городскими руинами (см. пример на стр. 19).



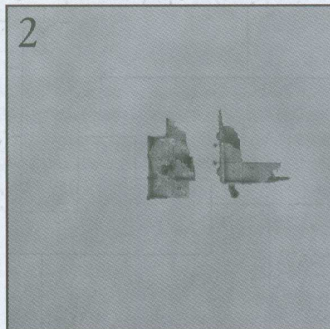
Омега: Городские бои сложности Омега играют на столе размером 4'x6' с таким количеством городских руин, какое только возможно. Чем больше, тем лучше. (см. пример на стр. 28).



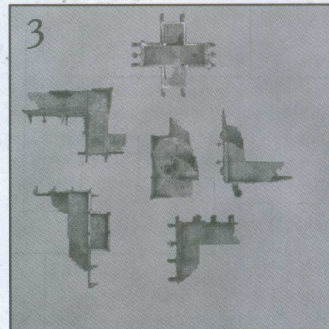
РАЗМЕЩЕНИЕ ЛАНДШАФТА



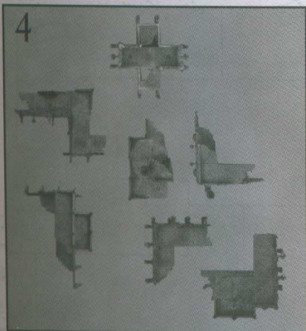
1
Оба игрока бросают кубик. Тот, кто выбросит больше, ставит самые высокие из имеющихся руин в пределах 6" от центра стола.



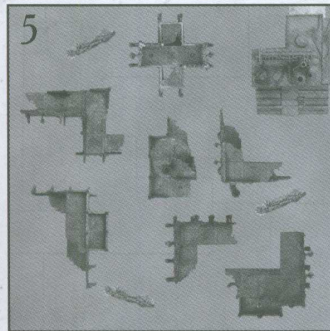
2
Другой игрок выставляет на стол самые высокие из оставшихся руин и ставит их на расстоянии от 2" до 6" от первых руин.



3
Теперь игроки выставляют руины по очереди, ставя каждую последующую на расстоянии от 2" до 6" от самой первой. Если у Вас кончились руины или их количество достигло подходящего для уровня сложности сценария, то переходите к шагу 5.



4
Когда в радиусе 6" вокруг центральных руин больше нет места для новых руин, продолжайте по очереди выставлять руины где угодно на поле, но не ближе, чем 2" к уже выставленным руинам.



5
Как только количество выставленных руин достигает количества, подходящего для уровня сложности сценария, или оба игрока удовлетворены количеством выставленных руин, по очереди выставляйте на поле все оставшиеся ландшафты такие, как груды камней, целые здания, дороги и т.д.

Альтернативная расстановка

Расстановка ландшафтов, представленная в данном разделе, гарантирует, что городские руины располагаются достаточно близко друг к другу и к центру стола. Это подталкивает армии к быстрому выполнению поставленных боевых задач, перед тем, как ввязаться в жесточайший ближний бой.

Некоторые игроки скорее будут использовать своё воображение и выдумку, нежели строго следовать данным правилам, фокусируясь больше на сюжетности или этических аспектах ландшафтов. В этом нет ничего плохого! Всегда можно использовать сколь угодно много ландшафтов, на каком угодно столе, главное, чтобы это устраивало обоих игроков.

Использование данной системы гарантирует, что бой будет проходить в городе или любом другом населённом пункте. Если у Вас всего 3 или 4 городских руин, то можно предположить, что это просто небольшое поселение с очень уплотнённой жилплощадью. Какая бы ни была расстановка, бой всегда будет проходить внутри и вокруг зданий, в отличие от боёв на больших открытых пространствах.



3. ВЫБОР СЦЕНАРИЯ

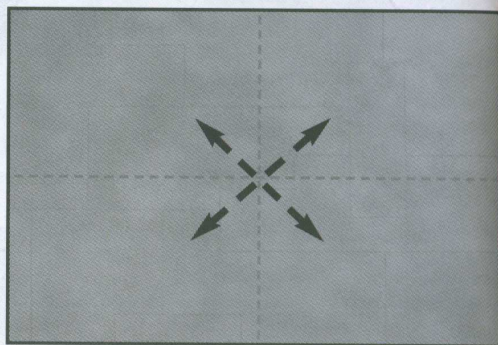
Сценарии играют как обычно, но только в декорациях Город Смерти. Чтобы определить, какой сценарий будет играть, можно либо бросить кубик и определить сценарий по таблице внизу, либо просто договориться с оппонентом. Каждый сценарий использует специальные правила, описанные на стр. 45-46.

D6 СЦЕНАРИЙ

- 1 Зачистка
- 2 Высокая позиция
- 3 Доминирование
- 4 Максимальные потери
- 5 Городской штурм
- 6 Бросьте ещё раз или играйте специальный сценарий (см. стр. 48-50).

4. ВЫБОР КРАЯ СТОЛА

Оба игрока бросают кубик, у кого выпало большее значение, выбирает край для выставления своей армии. Другой игрок занимает противоположный край



5. ВЫБОР И ОБЪЯВЛЕНИЕ СТРАТЕГИЙ

Расставив ландшафты и выбрав край стола, можно объявлять стратегии, которые Вы будете использовать. Стратегии позволяют Вам обыграть соперника при помощи грязных приёмов, ключевых зданий и специализированного снаряжения. Количество стратегий на прямую зависит от уровня сложности сценария, выбранного игроками.

Подробное описание стратегий Вы найдёте на стр. 33-40.

Уровень сложности	Количество стратегий
Альфа	1
Гамма	2
Омега	3

6. РАССТАНОВКА ВОЙСК



Следующий шаг – выставление войск согласно соответствующим инструкциям каждого сценария. Процесс аналогичен выставлению войск в обычной игре Warhammer 40,000 со следующими исключениями:

- Отряды выставляются в другом порядке. Сначала выставляются Основные Боевые Подразделения, потом Тяжёлая Огневая Поддержка, Элитные Подразделения, Командные Подразделения и, наконец, Быстрая Атака.
- Ни один из сценариев не использует специальные правила Глубокого Удара и Разведчиков. Эти специальные правила могут быть выбраны как стратегемы (см. стр. 40).

7. НАЧАЛО ИГРЫ!

Всё, что остаётся, это начать игру. Бросьте кубик, чтобы определить, кто ходит первым и смело начинайте кровопролитие!

СТОЛ СЛОЖНОСТИ АЛЬФА

Два или три здания вам вполне хватит для того, чтобы провести игру на уровне сложности Альфа. Потратив небольшое время на приготовления вы можете быстро провести свои первые несколько игр. В разделе этой книги под названием «Городской Бой», описаны правила размещения ландшафта.

Боевые аксессуары могут быть использованы для придания столу реализма, а также они могут отображать Стратегию.

Самое высокое здание ставится первым в центре стола.

Другие руины ставятся не далее чем в дюймах друг от друга.

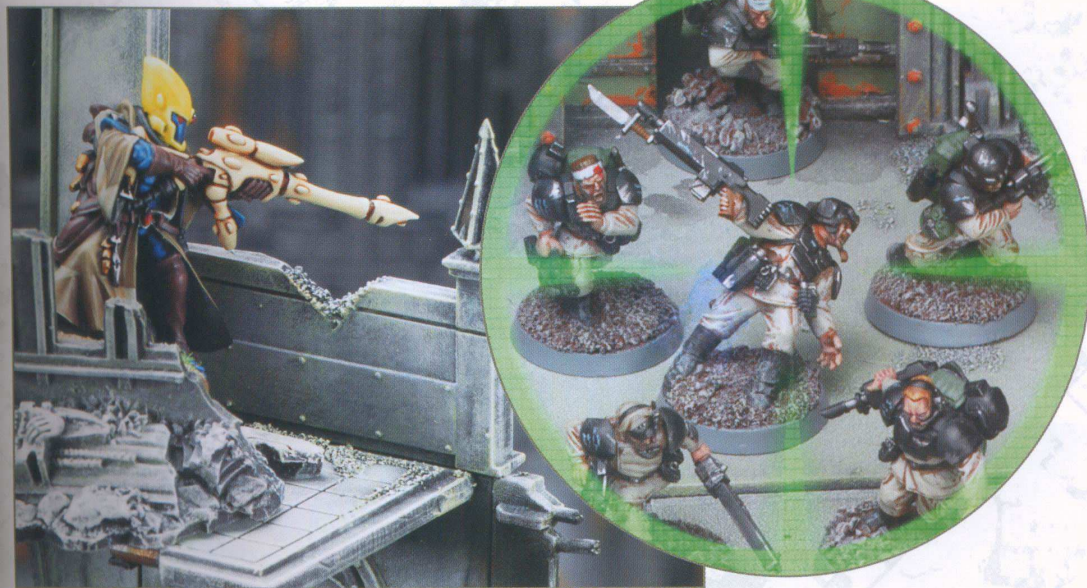
В качестве стола использует панель ДСП размеров 4x4 фута (120x120 см), которая покрашена серым спреем.

Баррикады и противотанковые ежи являются препятствием и могут давать укрытие.

Модели на более высокой позиции имеют лучшие условия для стрельбы.

Ракетный танк типа «Вихрь» может обстреливать врага из относительной безопасности тыла.

Большое количество ландшафта, выставлено на игровой столе размером 120x120 см создает ту самую клаустрофобичную атмосферу, которая отличает бои в городах.

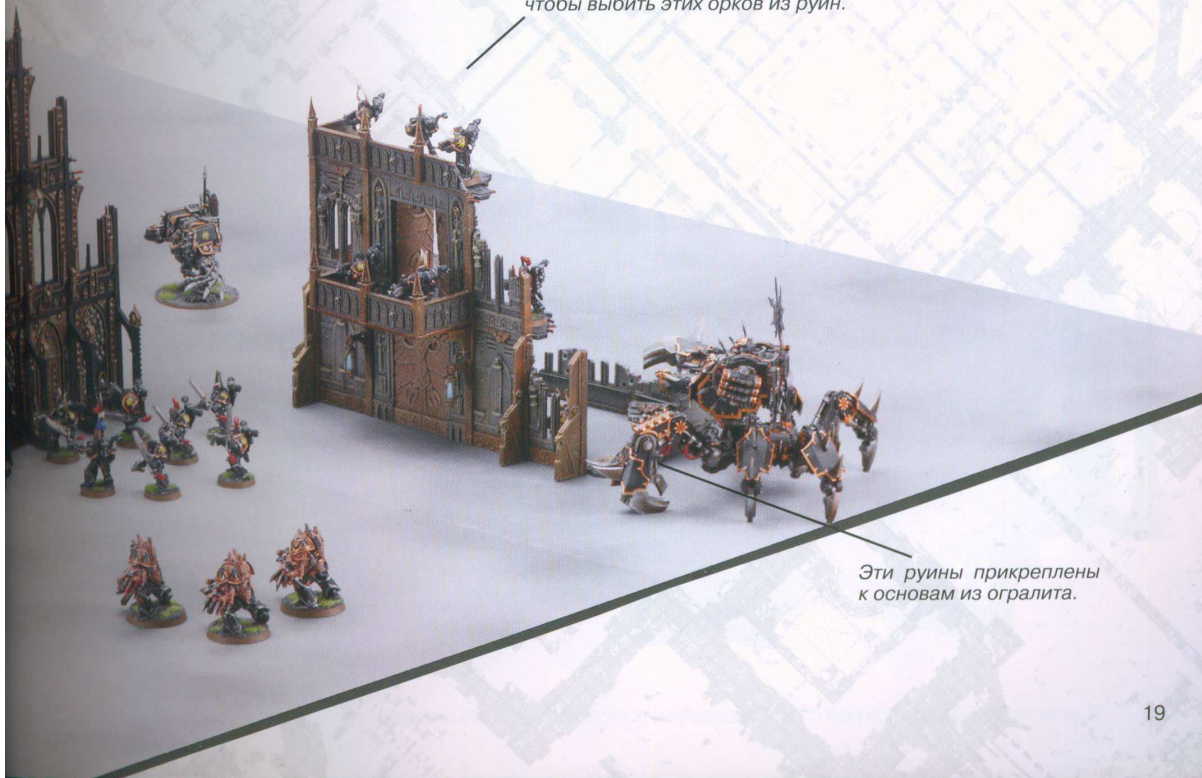


Прежде чем гвардейцы успели перебежать от одного укрытия к другому, Эльдарский Рейнджер нашел свою цель.

СТОЛ ДЛЯ ИГРЫ СЛОЖНОСТИ ГАММА.

Для игры на сложности Гамма используется игровой стол размером 120 на 120 см и от 4 до 6 элементов городского ландшафта. Это сильно ограничивает сектора обстрела и приводит к совершенно иной, кровавой и отчаянной, игре.

Со спас броском за укрытие на 4+, который дают руины, требуется сокрушительная огневая мощь или целенаправленная атака для того чтобы выбить этих орков из руин.



Эти руины прикреплены к основам из огралита.



СТРАТЕГИИ В ГОРОДСКОМ БОЮ

Представляют собой специальные ландшафты, предметы снаряжения и экипировки или дополнительные правила игровых сценариев. Эти тактические хитрости и грязные приёмы добавляют совершенно новый оттенок играм Warhammer 40,000. Стратегии могут быть представлены на игровом столе обычными маркерами или же специально конвертированными моделями.

Каждый игрок выбирает количество стратегий, которые будет использовать, и объявляет их перед началом игры. Стратегии используются во время и перед игрой.

ВЫБОР СТРАТЕГИЙ

Стратегии городского боя выбираются из приведённого ниже списка прямо перед игрой. Стратегии бесплатны.

Вы можете выбрать количество стратегий, соответствующее уровню сложности игаемого сценария (см. главу Организация Городского Боя). Игрок может выбрать каждую стратегию только один раз.

Стратегии бесплатны, и их свободно можно использовать даже без подготовки. Вы можете выбрать стратегии, когда составляете лист своей армии или же их в самый последний момент. Выбор полностью за Вами.

Уровень сложности Кол. стратегий

Альфа	1
Гамма	2
Омега	3

СТРАТЕГИИ

Стратегии делятся на 5 категорий, различающихся по принципу их использования.

КЛЮЧЕВЫЕ ЗДАНИЯ

- Склад боеприпасов
- Командный центр
- Склад горючего
- Наблюдательный пункт
- Энергогенератор
- Госпиталь
- Священная земля

ГРЯЗНЫЕ ТРЮКИ

- Мины-ловушки
- Подрыв
- Фортификации
- Снайперские позиции
- Артиллерийская подготовка
- Прицельный обстрел

ПРЕПЯТСТВИЯ

- Баррикады
- Колючая проволока
- Протivotанковые ежи

МАНЕВРЫ

- Глубокая атака
- Разведчики
- Канализационные крысы

АРСЕНАЛ

- Военные инженеры
- Десантные фаллы
- Осадные снаряды
- Расчистители

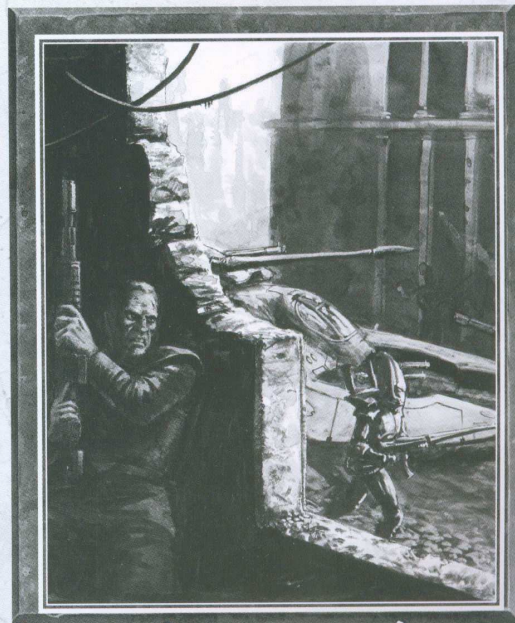
ОБЪЯВЛЕНИЕ СТРАТЕГИЙ

Стратегии объявляются в течение фазы Подготовки. Определив зоны выставления, оба игрока бросают кубик D6. Игрок, выбросивший больше, решает объявлять стратегии первым или вторым. Оба игрока объявляют стратегии по очереди, расставляя необходимые маркеры на игровом столе или показывая какой отряд или отряды подвержены действию стратегии.

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ СТРАТЕГИЙ

Для этого игроки могут использовать всё, что угодно, начиная от надписанных ярлыков и заканчивая специально сделанными моделями ландшафтов. К примеру, если Вы выбрали стратегию склада боеприпасов, Вы можете написать соответствующую записку и положить её в руинах. Если же вы хотите придать больше реалистичности, то можете сделать груды ящиков и разместить их на ландшафте.

Игроки могут смело фантазировать, как им лучше представить стратегии, исходя из концепции своей армии, ведь то, что будет идеальным командным центром Тиранидов, вряд ли подойдёт для Имперской Гвардии. На страницах 66-69 Вы найдёте множество полезных советов.




СТРАТЕГИИ – КЛЮЧЕВЫЕ ЗДАНИЯ

Многие разрушенные здания продолжают выполнять специальные задачи, начиная перераспределения энергии и заканчивая замаскированными командными пунктами. Каждая стратегия ключевого здания добавляет городским руинам специальное правило, от которого выиграют дружественные модели. Подробности универсальных специальных правил находятся на стр. 74 основной книги правил Warhammer 40,000.

Следующие правила применяются ко всем стратегиям ключевых зданий:


- Стратегию ключевого здания можно применить к любым городским руинам на поле боя.
- К одним и тем же руинам можно применять не больше одной стратегии ключевого здания.
- Стратегия ключевого здания может быть использована только один раз за ход.
- Действие стратегии ключевого здания будет распространяться на один отряд, если хотя бы одна из его моделей находится внутри здания или радиуса действия стратегии.
- Отряд может воспользоваться только одной стратегией за ход.
- Могут использоваться только свои стратегии ключевых зданий, захваченные ключевые здания использоваться не могут.

Стратегия склада боеприпасов

 Ящики с патронами хранятся внутри здания, готовые к применению. Подразделение, имеющее доступ к такому хранилищу, может стрелять без оглядки на количество боезапасов, встречая врага шквальным огнём.

- Склад боеприпасов используется в свою очередь Стрельбы.
- Подразделение, находящееся в зоне действия данной стратегии может перебрасывать проваленные спас-броски на Попадание.

Стратегия командного центра

 Это может быть передатчик, установленный на верхних ярусах здания, или аналитический терминал, помогающий управлять войсками.


У данной стратегии есть два эффекта, но за ход можно использовать только один из них.

- Командный центр предоставляет отряд, находящемуся в 12" от него, универсальное специальное правило Контратака.

ИЛИ

- Командный центр предоставляет отряд, находящемуся в 24" от него, автоматический проход тест на Приоритет Цели.

Стратегия склада горячего

 В городах встречается очень много нефтеперерабатывающих заводов и, соответственно, обширных топливных хранилищ и трубопроводов, которые могут быть использованы войсками огнемётным оружием, для сжигания врагов смертоносным химическим пламенем.

- Подразделение, находящееся в 6" от городских руин с данной стратегией, получает +1 к Силе (S) любого оружия, использующего шаблон или маркер.



Стратегия госпиталя

В здании хранятся запасы медицинского снаряжения: средства автомедпомощи, целебные мази, стим-шприцы и другие средства, используемые для оказания медицинской помощи раненым, чтобы быстро вернуть их в строй.

- Данная стратегия предоставляет отряду универсальное правило "Нечувствительность К Боли".

Стратегия энергогенератора

Многие расы обеспечивают свои войска готовой энергией или же напрямую подключаются к источникам энергии, попадающим в руинах. Энергия используется для работы автоматических зарядных механизмов, перезарядки лазерного оружия, различных батарей, а также позволяет оружию вести непрерывный огонь.

- Энергогенератор используется в свою фазу Стрельбы.
- Один отряд, находящийся в зоне действия стратегии, может перебросить любые проваленные броски на Пробивание.

Стратегия наблюдательного пункта

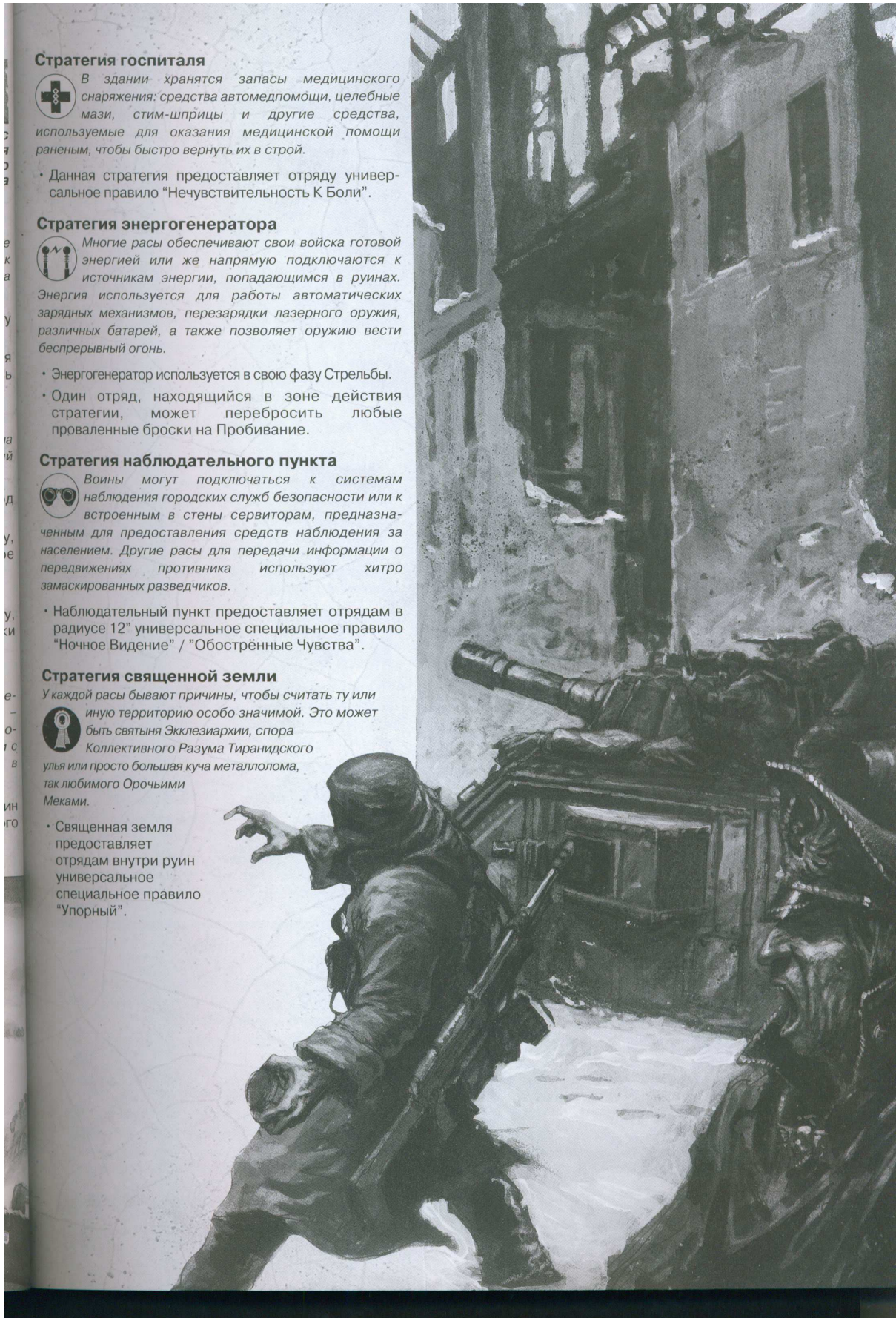
Воины могут подключаться к системам наблюдения городских служб безопасности или к встроенным в стены сервиторам, предназначенным для предоставления средств наблюдения за населением. Другие расы для передачи информации о передвижениях противника используют хитро замаскированных разведчиков.

- Наблюдательный пункт предоставляет отрядам в радиусе 12" универсальное специальное правило "Ночное Видение" / "Обострённые Чувства".

Стратегия священной земли

У каждой расы бывают причины, чтобы считать ту или иную территорию особо значимой. Это может быть святыня Экклезиархии, спора Коллективного Разума Тиранидского улья или просто большая куча металлолома, так любимого Орочьими Меками.

- Священная земля предоставляет отрядам внутри руин универсальное специальное правило "Упорный".



СТРАТЕГИИ – ГРЯЗНЫЕ ТРЮКИ

Войска, участвующие в городских боях, вскоре становятся обстрелянными опытными умудрёнными королями улиц. Стратегии грязных трюков предоставляют широкий выбор тактических приемов от установления мин-ловушек до подрыва зданий.

У каждой из стратегий грязных приёмов есть свои специальные правила, описанные ниже.

Стратегия мин-ловушек



Городские бои славятся своими грязными приёмами. Тесные условия городского боя позволяют воинам расставлять на пути атакующих всевозможные смертоносные устройства, о большей части которых те узнают лишь в момент срабатывания. Устройства бывают самыми разными, начиная с грубо сделанных и порой даже смешных Орочьих ловушек и заканчивая автоматическими сторожевыми дронами Тау.

- В городских руинах и препятствиях (см. Стратегию препятствий) можно расставить D3+3 маркеров мин-ловушек. Расставлять их в зоне Выставления противника нельзя.
- Если руины или препятствие, в которых был установлен маркер, уничтожены или убраны, то маркер считается потерянным.
- Игрок, контролирующий мину-ловушку, может решить активировать её, когда вражеская модель проходит через городские руины или препятствие с маркером мины-ловушки. Бросьте D6: на 4+ мина-ловушка срабатывает, на 1-3 мина-ловушка не срабатывает и убирается с поля. Игрок, контролирующий отряд, выбирает одну модель, которая получает одну рану с Силой (S) 8 и Бронейбойностью (AP) 2 без спас-броска за укрытие. Техника получает удар по передней броне. Мины-ловушки используются только один раз, после чего убираются с поля.



ОПАСНЫЕ ГОРОДСКИЕ РУИНЫ



Такие городские руины находятся на грани обрушения, в них очень опасно находиться, того и гляди, пришибёт упавшим булыжником или провалится пол под ногами. Существует несколько способов городским руинам стать опасными, на пример, атака здания расчистителем (см. Стратегию расчистителя) или обработка всего поля боя из артиллерийских орудий.

В дополнение к правилам городских руин к опасным городским руинам применяются следующие правила:

- Опасные городские руины являются опасным ландшафтом для всех моделей. Подробно смотрите в разделе Ландшафты книги правил Warhammer 40,000.
- Для техники, проходящей через опасные городские руины, необходимо бросать дополнительный кубик Опасной Местности. Например, если «Носорог» проезжает через опасные городские руины 12", то необходимо бросить 3 кубика Опасной Местности. Если выпала одна 1, то «Носорог» – обездвижен, если выпало две и больше 1, то «Носорог» – уничтожен.

Стратегия подрыва



Расы, использующие приёмы инженерной войны, могут принять решение взорвать или заминировать важнейшие здания. Подобная тактика сопряжена с риском, так как данный путь лишь в возможности дружественным моделям использовать такое здание, однако бывают ситуации, когда взрывчатка является лучшим решением проблемы.

- Стратегия подрыва объявляется как обычно в время фазы Выставления, однако конкретное здание не называется до тех пор, пока стратегия не будет использована. Целью стратегии могут быть любые городские руины, не находящиеся в зоне Выставления противника.
- Игрок записывает здание, к которому будет применена стратегия, и номер хода, в котором произойдёт его подрыв, и держит эту информацию в секрете до момента подрыва.
- Во время фазы Стрельбы игрока назначенного хода бросьте D6. При выпадении 1 считается, что произошла осечка, и заряд не взорвался. На 2 городские руины уничтожаются, как описано в пункте Уничтожение Городских Руин.

Стратегия фортификаций



Несмотря на то, что город в руинах предоставляет воинам огромное количество прочных укрытий, многие армии не упускают возможности укрепить здания под своим контролем. Подобные укрепления разнятся от обычных толстых досок, которыми заколачивают окна, до мешков пехом и серьёзного армирования.

- Стратегия фортификаций может быть применена одному зданию, находящемуся в зоне Выставления игрока. Это здание может быть Ключевым.
- Укрепленные городские руины улучшают спас-бросок за укрытие ещё на +1.
- Модели, находящиеся внутри укрепленного здания, игнорируют действие вражеских гранат при определении инициативы.

Стратегия снайперских позиций



Разрушенные города представляют собой идеальную зону для охоты снайперов. Здесь ценятся все меткие стрелки, способные поразить врага, прячущегося в укрытии.

Стратегия господства снайперов применяется ко всем отрядам, вооружённым хотя бы одним оружием со специальным правилом "Снайперское оружие".

- Против попаданий из такого оружия нет спасбросков за укрытие.

Стратегия прицельного обстрела



Закалённые в городских боях воины знают, что выгоднее занимать позиции на верхних этажах, так как оттуда поле боя выглядит как на ладони.

- На расстоянии 18" от любого отряда с данной стратегией, противник получит -1 штраф к спасброску за укрытие, при условии, что он находится ниже.
- Если цель – не скиммерная техника и является сокрытой, то она будет считаться сокрытой, только если при броске D6 выпадет 6, а не 4+ как обычно.

Стратегия артиллерийской подготовки



Артиллерия используется для обработки вражеских позиций перед штурмом, заставляя врага лежать лицом вниз, вжимаясь в землю, в то время, когда надо было быть на чеку. Артподготовка ещё больше повреждает городские руины, делая их опасными.

Подробнее о предварительной артподготовке можно прочитать в разделе Боевых Сценариев в книге правил Warhammer 40,000. Также применяется следующее дополнительное правило:

- Если по отряду, укрывавшемуся в городских руинах, нанесён удар, бросьте D6. На 4+ городские руины становятся опасными городскими руинами.



УНИЧТОЖЕНИЕ ГОРОДСКИХ РУИН

Существует множество причин, по которым городские руины могут быть полностью уничтожены, начиная с минирования, орбитальной бомбардировки или большого количества взрывчатки, хранившейся внутри руин, и заканчивая деструктивными игроками, которым лишь бы только что-нибудь взорвать!

Выражаясь игровым языком, есть несколько разных способов уничтожить городские руины. Как и в случае опасных городских руин это сопряжено с использованием специальных стратегий.

Когда городские руины уничтожаются, они моментально обрушиваются. И ландшафт должен быть убран с поля боя, а на его место поставлена подходящая по размеру модель груды камней. Из-за облаков дыма и пыли, вызванных обрушением, гряда камней считается ландшафтом с размером 3 до конца игры.


- За каждую модель, не являющуюся техникой и находящуюся внутри руин в момент их разрушения, включая модели находящиеся в ближнем бою, бросьте D6. На 4+ модель получает рану, которую может попытаться спасти.
- Все выжившие модели, не являющиеся техникой и не ведущие ближний бой, автоматически считаются Увязшими. Это то же самое, что и специальное правило "Залегание". Однако оно применяется даже к отрядам, иммунным к Залеганию.
- Техника, находившаяся в руинах в момент их разрушения, получает Скользящее Повреждение.
- У любой выжившей техники, не участвующей в ближнем бою, в дополнение к любым полученным повреждениям, экипаж автоматически считается Оглушённым.
- Любой имевший место в момент разрушения руин ближний бой продолжается как обычно. Среди рушащихся стен и падающих обломков воины продолжают вести смертельный бой.

СТРАТЕГИИ – АРСЕНАЛ

Многие подразделения становятся адептами городских боёв и экипируются невероятным количеством спецоборудования, это и Космические Десантники - Ветераны Осад, и специально выведенные Тиранидские мутанты, и Орочи Комбат-Саппы и многие-многие другие. Арсенальные стратегии представляют собой предметы, которые могут быть взяты отрядами, персонажами или техникой Вашей армии.

Каждая Арсенальная стратегия предоставляет специальное оборудование почти, как и обычное вооружение. Сделайте соответствующие пометки на листе Вашей армии и объясните оппоненту, какие из отрядов находятся под влиянием данных стратегий.

Стратегия боевых инженеров


 Неважно, для отдельной операции или длительной кампании, армия экипируется специальным вооружением, начиная с простых кусочек и заканчивая дымовыми гранатами. Они всегда используются во время атак на вражеские укрепленные позиции.

Данная стратегия предоставляет широкий спектр средств для экипировки Вашей армии различными инженерными приспособлениями. Это относится ко всем правилам, описанным ниже, не взирая на вооружение независимых моделей.

Все пешие модели экипируются как боевые инженеры. Действуют все следующие правила, если только отряд не отступает:

- Атакуя противника, находящегося в укрепленных городских руинах (см. стратегию фортификаций), модели, экипированные пробивными зарядами, сражаются с Инициативой (I) 10, то есть наносят удары одновременно с защищающимися. Эффекты фортификации теряются до конца игры.
- При пересечении ключей проволоки, отряд, экипированный кусачками, может убрать её с поля боя на 4+ при броске D6.
- Дымовые гранаты (или их эквиваленты) могут быть использованы каждым отрядом один раз за игру в фазу Стрельбы вместо стрельбы. Дымовые гранаты предоставляют, вплоть до начала следующего хода, спас-бросок 5+ за укрытие. Стратегия прицельного огня не модифицирует спас-бросок, предоставляемый дымовыми гранатами. Отряд не считается находящимся в укрытии, если будет атакован.
- Подавители позволяют вражеским минам-ловушкам срабатывать, только если на D6 выпадает 6, а не 4+ как обычно. Любой другой результат считается осечкой. За подробностями обратитесь к Стратегии с использованием мин-ловушек.


Стратегия десантных фаллов

 Техника, способная парить над городскими руинами, часто используется для быстрой переброски войск по всей зоне боевых действий. Некоторая такая техника оборудуется специальными фалами, позволяющими воинам высаживаться прямо на цель.

Все Ваши скиммеры оборудованы десантными фалами.

- Скиммер может высаживать солдат прямо на верхние этажи руин. Каждая десантирующаяся модель должна пройти тест на Опасную Местность.

Стратегия осадных снарядов

 Осадные снаряды наполняются самой мощной взрывчаткой, какая только есть в сорок первом тысячелетии. Они используются не для того, чтобы освободить здания от войск, а для того, чтобы освободить город от зданий!


Все Ваши танки помимо обычных снарядов несут осадные снаряды, имеющие Силу (S) 10 и исполняющие артиллерийский шаблон.

- Перед стрельбой объявите об использовании осадного снаряда. Осадный снаряд имеет следующие параметры:

Дальность	Сила	Бронепробивность	Тип
18"	10	-	Артиллерия 1; Взрыв

- Если центр артиллерийского шаблона попадает на городские руины, то на 4+ при броске D6, руины становятся опасными городскими руинами. Если руины уже были опасными, то на 4+ они будут уничтожены. Стреляя осадными снарядами, обязательно целиться по вражеским моделям, можно целиться прямо в здание.

Стратегия расчистителя

 Некоторая техника оборудуется приспособлениями, позволяющими ей расчищать уличные завалы, это могут быть: демонтажные гидравлические буры или усовершенствованные лазерные резаки. Ксенозвери, такие как Карниферы, отращивают специальные конечности, способные наносить повреждения такого же рода.

Все Ваши Монстроидальные существа, а также все модели, имеющие дредноутское оружие ближнего боя, экипируются расчистителями.

- Если отряд, экипированный расчистителем, входит в соприкосновение с Препятствием, он может убрать его, на 4+ при броске D6. Если отряд входит в соприкосновение с городскими руинами, то, на 4+ они становятся опасными городскими руинами, если руины уже были опасными, то на 4+ они считаются уничтоженными. Отряд не может стрелять или атаковать в тот ход, когда был использован расчиститель.

Моделирование арсенальных стратегий

Данные стратегии взаимодействуют только с правилами, описанными в этой книге (например, с правилами городских руин), поэтому, если Вы смоделируете эти предметы, то в обычных играх на них можно будет либо вообще не обращать внимания, либо использовать как нечто другое. Вы можете собрать отряд экипированный дымовыми гранатами и не обращать на гранаты внимания в обычных играх, или Вы можете установить на Дредноут расчиститель и в нормальной игре использовать его, как обычное оружие ближнего боя.


СТРАТЕГИИ - ПРЕПЯТСТВИЯ

Располагая достаточным временем и средствами, войска могут расставить баррикады, колючую проволоку или противотанковые ежи, чтобы препятствовать продвижению противника. Стратегии препятствий позволяют Вам выставлять на поле дополнительные ландшафты, которые могут серьёзно помешать перемещениям противника или предоставить дополнительное укрытие для Ваших воинов.

Следующие правила применяются ко всем Стратегиям препятствий:


- Препятствия могут быть выставлены где угодно на поле боя.
- Существует три разновидности препятствий: колючая проволока, противотанковые ежи и баррикады. Игрок получает D3+3 препятствий выбранного вида, до 6" в диаметре каждая.

Стратегия баррикад

 Для обороны широких проспектов и главных площадей могут быть использованы наскоро возведённые баррикады, за которыми могут укрываться войска.


- Баррикады предоставляют 4+ спас-бросок за укрытие.
- Баррикады считаются труднопроходимой местностью.
- Баррикады считаются труднопроходимой местностью для любой техники, кроме скиммеров, и должны быть убраны, если через них проехала не скиммерная техника.

Стратегия колючей проволоки

 Большинство зон боевых действий опутано многими километрами колючей проволоки. В частности, важные здания обычно окружены несколькими поясами колючки.

- Колючая проволока считается труднопроходимой местностью для любых моделей, не являющихся техникой, техника же может передвигаться свободно.

Стратегия противотанковых ежей

 Экипажи бронетехники больше всего боятся узких городских улиц, перегруженных всевозможными препятствиями, так как за каждым могут таиться истребители танков, готовые напасть в любой момент.

- Противотанковые ежи считаются непроходимой местностью для любой техники за исключением скиммеров.
- Противотанковые ежи не влияют на передвижение моделей, не являющихся техникой, однако предоставляют 5+ спас-бросок моделям, укрывающимся за ними.



СТРАТЕГИЯ – МАНЕВРЫ

Большинство войск используют различные методы высадки на поле боя, одни телепортируются с космического корабля, зависшего на орбите, другие под покровом ночи подкрадываются вплотную к врагу, третьи используют для этого канализацию и трубопроводы. Подобная стратегия является альтернативным способом для войск появиться на поле боя.

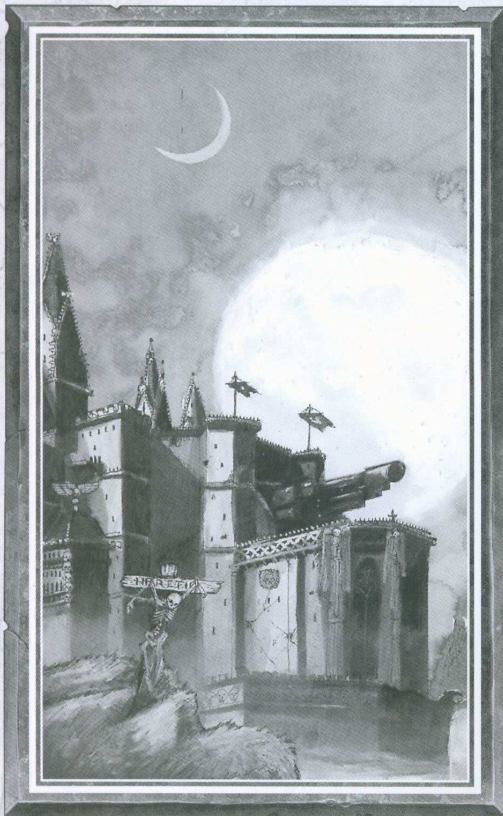
Применение такой стратегии добавляет игровому сценарию дополнительное специальное правило, позволяя приспособить метод расстановки войск на поле боя под Ваши нужды.

Стратегия глубокого удара



Надо быть очень смелым командиром, чтобы рискнуть десантировать с орбиты или телепортировать свои войска прямо в гущу городских руин. Отчаянные времена требуют отчаянных мер.

- Применение данной стратегии позволяет всем войскам со специальным правилом Глубокого Удара выставляться на поле боя в соответствии с ним. Обратите внимание, что для отрядов, которые могут использовать правило Глубокого Удара вне зависимости от того, позволяет это сценарий или нет, выбирать данную стратегию не нужно, так как они и так могут использовать правило Глубокого Удара.



- Если Вы желаете использовать данную возможность, то выбранные отряды начнут игру в резерве вне зависимости от того, позволяет это сценарий или нет. Бросьте кубик, чтобы определить время прибытия их появления на поле, как это описано в правилах Резервов.

- Подробности правил Глубокого Удара можно прочитать в книге правил Warhammer 40,000.

Стратегия разведчиков



Многие отряды специализируются в скрытном преодолении линии фронта. Многие армии имеют элитные подразделения, способные выбрать и перед боем занять удобную позицию.

- Применение данной стратегии позволяет всем войскам со специальным правилом Скрытного Проникновения выставляться на поле боя в соответствии с ним. Обратите внимание, что для отрядов, которые могут использовать правило Скрытного Проникновения вне зависимости от того, позволяет это сценарий или нет, выбирать данную стратегию не нужно, так как они и так могут использовать правило Разведчиков.

- Подробности правил Скрытного Проникновения можно прочитать в книге правил Warhammer 40,000.

Стратегия канализационных крыс



Многие воины могут передвигаться по городу, используя экстраординарные способы, протискиваясь через ужасно узкие щели, проползая по старым трубам или воздуховодам. Самый лучший способ удивить противника – внезапно на него напасть прямо из-под земли.

- Данная стратегия используется в связке со специальным правилом Резервов, что позволяет держать дружественные отряды пехоты, не имеющие своего транспорта, в резерве.
- Во время выбора стратегий, расставьте где угодно на поле боя (на наземном уровне) D3+3 канализационных маркера. Они будут обозначать канализационные люки, старые трубы и т.п.
- Как только резервы становятся доступными, они могут появиться на поле боя, используя любой из канализационных маркеров, как будто это край стола, при условии, что на расстоянии 1" от выбранного маркера нет вражеских моделей. Отряд не может атаковать противника в ход своего появления на поле боя.
- Если только один игрок выбрал данную стратегию, то только его войска могут выставляться на поле подобным способом. Если данную стратегию выбрали оба игрока, то их резервные войска могут выставляться на поле используя любые канализационные маркеры.
- Если в определённый ход резервов оказалось доступно для выставления больше, чем имеется на поле канализационных маркеров, то они не выставляются в этот ход. Бросьте кубик для каждого отряда на следующий ход.
- Через определённый канализационный маркер каждый ход может быть выставлен только один отряд.



СЦЕНАРИИ ГОРОДСКОГО БОЯ

Пять сценариев городских боёв представлены в таком же формате, что и в книге правил Warhammer 40,000. Каждый сценарий использует стратегии городского боя (см. стр. 33-40), а также дополнительные правила, описанные ниже. Описания специальных правил сценария представлены на стр. 45-46.



ЗАНЯТИЕ ГОРОДСКИХ РУИН

Большинство сценариев, представленных здесь, относится к «заниманию городских руин». Городские руины считаются занятыми, когда один или несколько Значимых Отрядов больше, чем половину находятся внутри руин, при условии, что в таких же условиях не находятся вражеские Значимые Отряды.

Городские руины, которые были уничтожены, всё ещё могут быть занятыми.

БОЕСПОСОБНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Какой отряд считается Боеспособным подробно описано в разделе Победные Очки Городского Боя на стр. 46. Используется такой же игровой стол, что и в обычных играх Warhammer 40,000, но с одним исключением, отряды, не являющиеся техникой, перестают быть Боеспособными, когда численность сокращается ниже 25% от начальной, вместо обычных 50%. Городские бои – грязное дело, здесь бьются до конца.

1. ЗАЧИСТКА

Обе стороны двигаются вперёд, занимая как можно больше городских руин, пробегая из комнаты в комнату, от здания к зданию, от улицы к улице в своём стремительном броске друг на друга. Каждая сторона должна попытаться занять как можно больше зданий, зачищая территорию от противника.

ЗАДАЧА: УСТАНОВИТЬ ФЛАГ

Обе стороны стремятся очистить данный сектор от присутствия противника. Это достигается путём занятия городских руин. Когда городские руины заняты, отряд, занявший их, «ставит флаг» и может двигаться дальше, чтобы поставить флаг в других зданиях. «Флаг» остаётся в руинах до тех пор, пока Значимый отряд противника не займёт руины, установив уже свой флаг.

Каким бы ни был уровень сложности сценария, игрок, поставивший большее количество флагов, побеждает в игре.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Альфа: Стратегии городского боя

Гамма: Стратегии городского боя, Восход и Закат

Омега: Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры

РАССТАНОВКА

1 Сначала необходимо разделить игровой стол на четыре равные части, после чего оба игрока должны бросить кубик D6; игрок, выбросивший больше, выбирает одну из частей стола для выставления своей армии. Оппоненту для расстановки достаётся противоположная часть стола.

2 Объявите используемые стратегии, как описано в главе Стратегии Городского Боя.

3 Начиная с игрока, выбросившего меньше, играющие по очереди выставляют отряд за отрядом до полной расстановки армий. Отряды выставляются в следующем порядке: Основные Боевые Подразделения, потом Тяжёлая Огневая Поддержка, Элитные Подразделения, Командные Подразделения и, наконец, Быстрая Атака. Ни один отряд в начале игры не может быть выставлен в 18" от противника или в 12" от центра стола.

4 Бросьте D6. Игрок, выбросивший больше, решает, кому ходить первым.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Игра длится 6 ходов. Игра сложности Омега может длиться дольше.

2. ВЫСОКАЯ ПОЗИЦИЯ

Стратегически важное здание находится в центре города. Каждая сторона стремится занять здание и удержать его до конца игры. За обладание зданием разгорается битва.

ЗАДАЧА: ЗАХВАТИТЬ ВАЖНОЕ ЗДАНИЕ

Оба игрока стремятся захватить стратегически важное здание. Это первое здание, которое было выставлено на стол. Игрок, чей отряд будет занимать это здание в конце игры, выиграет бой. Если по окончании игры здание не занято ни одним из отрядов сражающихся сторон, то игра считается закончившейся вничью.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Альфа: Стратегии городского боя

Гамма: Стратегии городского боя, Восход и Закат

Омега: Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры



РАССТАНОВКА

1 Сначала необходимо разделить игровой стол на четыре равные части, после чего оба игрока должны бросить кубик D6; игрок, выбросивший больше, выбирает одну из частей стола для выставления своей армии. Оппоненту для расстановки достаётся противоположная часть стола.

2 Объявите используемые стратегии, как описано в главе стратегии Городского Боя.

3 Начиная с игрока, выбросившего меньше, играющие по очереди выставляют отряд за отрядом до тех пор, пока обе армии не будут полностью выставлены. Отряды выставляются в следующем порядке: Основные Боевые Подразделения, потом Тяжёлая Огневая Поддержка, Элитные Подразделения, Командные Подразделения и, наконец, Быстрая Атака. Ни один отряд в начале игры не может быть выставлен в 18" от противника или в 12" от центра стола.

4 Бросьте D6. Игрок, выбросивший больше, решает, кому ходить первым.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Игра длится 6 ходов. Игра сложности Омега может длиться дольше.

3. ДОМИНИРОВАНИЕ

Обе стороны пытаются добиться своего превосходства в данном районе города, используя численное превосходство и грубую силу. И только, когда все здания надёжно удерживаются, может начаться планомерное вытеснение противника раз и навсегда.

ЗАДАЧА: УДЕРЖАТЬСЯ

Каждая сторона пытается вытеснить противника с занимаемых им позиций и удержать свои от возможных контратак. Игрок, занимающий большее количество руин в конце игры считается победителем.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Альфа: Стратегии городского боя

Гамма: Стратегии городского боя, Восход и Закат

Омега: Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Игра длится 6 ходов. Игра сложности Омега может длиться дольше.

РАССТАНОВКА

1 Сначала необходимо разделить игровой стол на четыре равные части, после чего оба игрока должны бросить кубик D6; игрок, выбросивший больше, выбирает одну из частей стола для выставления своей армии. Оппоненту для расстановки достаётся противоположная часть стола.

2 Объявите используемые стратегии, как описано в главе Стратегии Городского Боя.

3 Начиная с игрока, выбросившего меньше, играющие по очереди выставляют отряд за отрядом до полной расстановки армий. Отряды выставляются в следующем порядке: Основные Боевые Подразделения, потом Тяжёлая Огневая Поддержка, Элитные Подразделения, Командные Подразделения и, наконец, Быстрая Атака. Ни один отряд в начале игры не может быть выставлен в 18" от противника или в 12" от центра стола.

4 Бросьте D6. Игрок, выбросивший больше, решает, кому ходить первым.

4. МАКСИМАЛЬНЫЕ ПОТЕРИ

Обе стороны готовы начать массированное встречное наступление, стремясь, ни много, ни мало, стереть друг друга в порошок, не взирая на любые потери.

ЗАДАЧА: ПОЛНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ

Для определения победы используются Победные Очки. См. специальные правила Победные Очки Городского Боя.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Альфа: Стратегии городского боя

Гамма: Стратегии городского боя, Восход и Закат

Омега: Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Игра длится 6 ходов. Игра сложности Омега может длиться дольше.

РАССТАНОВКА

1 Сначала необходимо разделить игровой стол на четыре равные части, после чего оба игрока должны бросить кубик D6; игрок, выбросивший больше, выбирает одну из частей стола для выставления своей армии. Оппоненту для расстановки достаётся противоположная часть стола.

2 Объявите используемые стратегии, как описано в главе Стратегии Городского Боя.

3 Начиная с игрока, выбросившего меньше, играющие по очереди выставляют отряд за отрядом до тех пор, пока обе армии не будут полностью выставлены. Отряды выставляются в следующем порядке: Основные Боевые Подразделения, потом Тяжёлая Огневая Поддержка, Элитные Подразделения, Командные Подразделения и, наконец, Быстрая Атака. Ни один отряд в начале игры не может быть выставлен в 18" от противника или в 12" от центра стола.

4 Бросьте D6. Игрок, выбросивший больше, решает, кому ходить первым.

5. ГОРОДСКОЙ ШТУРМ

Обе стороны начинают штурм укреплённых позиций противника, но должны не забывать и о защите собственных, иначе могут потерять больше, чем захватить!

ЗАДАЧА: ЗАНЯТЬ ВРАЖЕСКИЕ ПОЗИЦИИ

Оба игрока должны пытаться привести свои отряды в защищаемое противником здание (см. инструкции в разделе Расстановка).

В конце игры игрок, занявший здание, выбранное противником для защиты, является победителем. Если ни одна или сразу обе стороны занимают данное здание, то игра считается закончившейся вничью.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Альфа: Стратегии городского боя

Гамма: Стратегии городского боя, Восход и Закат

Омега: Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ: Игра длится 6 ходов. Игра сложности Омега может длиться дольше.

РАССТАНОВКА

1 Сначала необходимо разделить игровой стол на четыре равные части, после чего оба игрока должны бросить кубик D6; игрок, выбросивший больше, выбирает одну из частей стола для выставления своей армии. Оппоненту для расстановки достаётся противоположная часть стола.

2 Объявите используемые стратегии, как описано в главе Стратегии Городского Боя.

3 Игрок, выбросивший в шаге №1 больше, выбирает одно здание, расположенное где угодно на игровом столе, за исключением зоны выставления противника, которое будет защищать. Затем такое здание выбирает его противник.

4 Начиная с игрока, выбросившего меньше, играющие по очереди выставляют отряд за отрядом до тех пор, пока обе армии не будут полностью выставлены. Отряды выставляются в следующем порядке: Основные Боевые Подразделения, потом Тяжёлая Огневая Поддержка, Элитные Подразделения, Командные Подразделения и, наконец, Быстрая Атака. Ни один отряд в начале игры не может быть выставлен в 18" от противника или в 12" от центра стола.

5 Бросьте D6. Игрок, выбросивший больше, решает, кому ходить первым.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЕВ

СТРАТЕГИИ ГОРОДСКОГО БОЯ

Всего одна стратегия доступна игрокам на уровне сложности Альфа, две – на уровне Гамма и три – на уровне Омега. (См. главу Стратегии Городского Боя).



ВОСХОД И ЗАКАТ

Иногда битва начинается еще до восхода солнца, и может закончиться в глубокой ночной тьме. После окончания расстановки, но до броска на то, кто ходит первым, киньте D6. На 1 правила Ночного Боя применимы в первый раунд боя (обоих игроков). На 6 правила «Ночного боя» применимы в последний ход.

НОЧНОЙ БОЙ

Ночью гораздо труднее правильно идентифицировать противника, и солдаты ведут себя гораздо осторожнее, не открывая огонь по всему, что движется, из опасения накрыть своих. После того, как вы выбрали цель для стрельбы, но до всех бросков на попадание, киньте 2D6 и умножьте результат на 3. Это расстояние в дюймах. Если цель находится дальше, чем это расстояние, то подразделение теряет возможность пострелять.

Навесное - как обычное, так и артиллерийское, - оружие может стрелять по таким целям без ограничений, но если цель находится за пределами дальности стрельбы, для смещения кидается один дополнительный кубик.

СЛУЧАЙНАЯ ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В конце последнего по условиям сценария раунда игры киньте кубик. На 1-3 игра заканчивается, на 4+ игра продолжается еще один раунд. В конце этого дополнительного раунда снова киньте D6, чтобы посмотреть, продолжается игра или нет. Это продолжается до тех пор, пока не выпадет 1-3. Если в последний раунд игры были применимы правила «Ночного боя», то они применимы и во все последующие раунды.

РЕЗЕРВЫ

Подразделения, которые остаются в резерве, не выставляются на поле боя в начале игры, а становятся доступными потом, в последующие раунды игры. В начале каждого раунда, начиная со второго, киньте кубик за каждый выбор в Таблице организации армии. Смотрите таблицу далее.

Таблица резервов

	Ход 1	Ход 2	Ход 3	Ход 4+
Выход из резерва:	N/A	4+	3+	2+

Как только подразделение становится доступно из резерва, оно прибывает на стол по правилам, описанным в соответствующем разделе сценария. Если подразделение было оставлено в резерве для того, чтобы высаживаться с использованием правила «Глубокий удар», то оно высаживается с использованием этого правила. Если подразделение в резерве имеет прикомандированный транспорт, то на них делается один бросок, но они не обязаны прибывать вместе.

Примечание: Вы ДОЛЖНЫ делать броски на резервы и ДОЛЖНЫ выводить на поле доступные подразделения при первой же возможности. Вы не можете оттягивать броски на прибытие резервов или держать висящими в воздухе уже доступные подразделения!

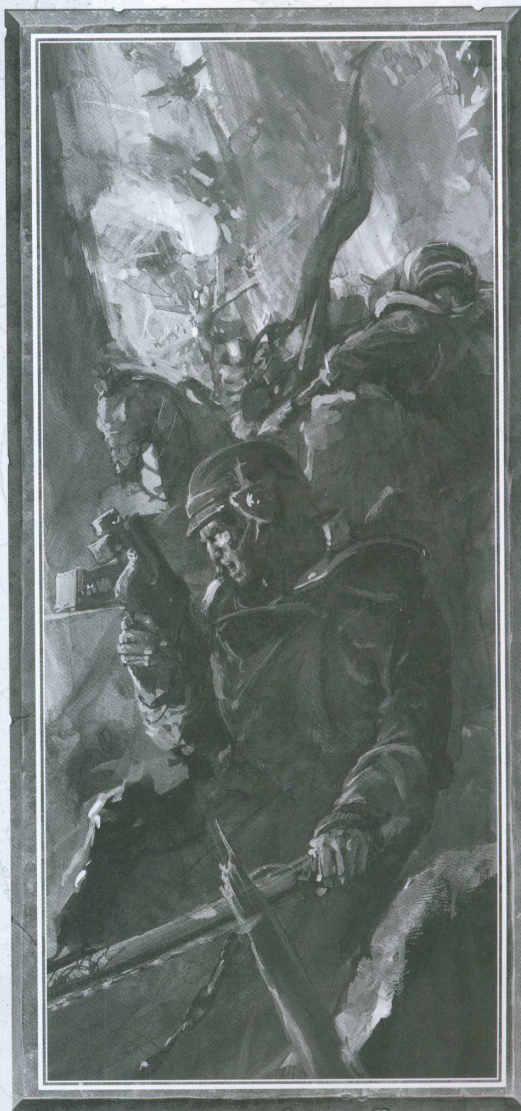


ТАБЛИЦА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ГОРОДСКОГО БОЯ

ТИП ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	СОСТОЯНИЕ НА КОНЕЦ ИГРЫ	СЧИТАЕТСЯ ЛИ ОТРЯД БОЕСПОСОБНЫМ?	СКОЛЬКО П.О. ПОЛУЧИТ ПРОТИВНИК
Подразделение, которое не является машиной*	25% и более от начальной численности	Да	Не получает
	Менее 25%	Нет	1/2 стоимости
	Уничтожено бежит или сбежало	Нет	Полную стоимость
Машина	На ходу	Да	Не получает
	Потеряла подвижность	Нет	1/2 стоимости
	Выведена из строя, взорвана или разрушена	Нет	Полную стоимость
Транспортная машина отряда	На ходу	Нет	Не получает
	Потеряла подвижность	Нет	1/2 стоимости
	Выведена из строя, взорвана или разрушена	Нет	Полную стоимость
Эскадрон машин	50% и более на ходу	Да	Не получает
	Менее 50% на ходу	Нет	1/2 стоимости
	Выведены из строя, взорваны или разрушены	Нет	Полную стоимость
Независимый пресонаж**	Не ранен	Нет	Не получает
	Ранен	Нет	1/2 стоимости
	Мертв, отступает или сбежал	Нет	Полную стоимость
Артиллерийское подразделение	50% и более от начальной численности	Да	Не получает
	Менее 50% или все орудия уничтожены	Нет	1/2 стоимости
	Уничтожено, бежит или сбежало	Нет	Полную стоимость

Примечание: * Если не-машинное подразделение включает модели с несколькими ранами в запасе, то численность подразделения считается по сумме ран всех моделей в подразделении.

** Все независимые персонажи используют эту графу, вне зависимости от своего типа.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

В сценарии «Максимальные Потери» победитель определяется по победным очкам. Каждый игрок получает количество победных очков, равное стоимости уничтоженных им отрядов противника. Игрок также получает количество очков, равное стоимости его Боеспособных подразделений, которые к концу игры остались на столе. Это значит, что в этом сценарии вы должны уничтожить как можно больше подразделений противника, не понеся при этом больших потерь. Иногда даже не полное уничтожение подразделения или повреждение машины принесёт вам победные очки. Используйте таблицу Победных Очков Городов Смерти для определения того, за что какие победные очки вы получаете.

Имейте в виду: чтобы получить половину стоимости эскадрона машин, в нём должно остаться 25% и менее начальной численности.



Комбинированные отряды

Некоторые подразделения могут состоять нескольких отдельных элементов, каждый из которых оценивается в победных очках по разным правилам. Это может быть, например, подразделение Космического Десанта со своим прикомандированным транспортом или выводок Зоантропов из трех моделей, каждая из которых действует на поле боя самостоятельно. В таком случае элементы одного подразделения в отношении победных очков считаются отдельно. То есть Капеллан Космического Десанта со свитой на «Носороге» считается как независимый персонаж, подразделение Космических Десантников и прикомандированный транспорт.

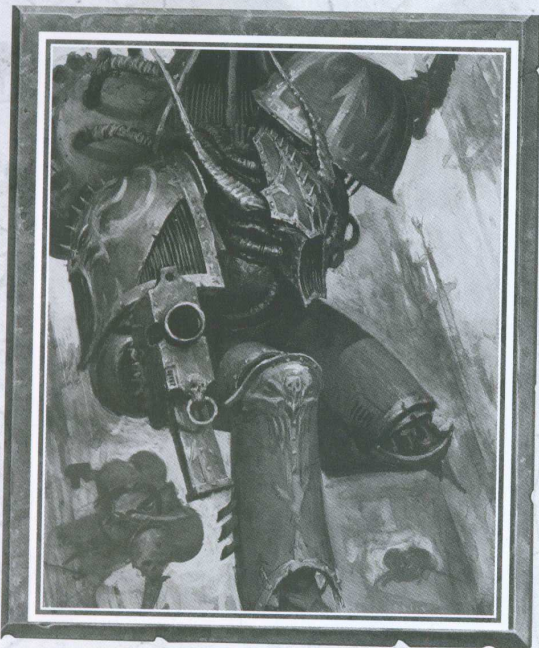
Степени победы

После игры сложности Омега игроки могут захотеть сравнить заработанные Победные Очки, не только для того, чтобы просто посмотреть, кто победил, а чтобы узнать, как именно победил! На Диаграмме Граней Победы на стр. 86 основной книги правил Warhammer 40,000 приведены подобные результаты, такие как Солидная Победа, Победоносная Бойня и другие, различающиеся по разнице очков.



СПЕЦИАЛЬНЫЕ СЦЕНАРИИ

Данный раздел представляет Вам набор специальных сценариев городского боя, которые дополняют представленные ранее в книге стандартные сценарии, дополнительными подробностями, необычными ситуациями, сюжетными ходами и ещё более серьёзными игровыми испытаниями.



Преимущество разнообразия окружающей обстановки в Городах Смерти заключается в том, что она предоставляет широкий спектр очень специфических тактических приёмов. Стандартные сценарии городского боя представляют собой набор сбалансированных сценариев «столкновения», где обе армии начинают бой на абсолютно равных условиях. Однако городские сценарии подразумевают значительно больше запоминающихся сценариев, на которые стоит обратить Ваше внимание. Следующие сценарии представляют разные расстояния: начиная от обычных сценариев атаки и нападения и заканчивая сценарием, использующим совершенно новую Диаграмму Организации Армии. Раздел заканчивается частью, содержащей дальнейшие советы по созданию Ваших собственных сценариев, то есть тем, что рано или поздно пробуют все игроки.

СЛОЖНОСТЬ СПЕЦИАЛЬНЫХ СЦЕНАРИЕВ

Эти сценарии могут играть на уровнях сложности Альфа, Гамма или Омега, как описано в начале книги. Игроки поощряются расставлять ландшафты с упором на создание запоминающихся декораций, в которых они будут играть с удовольствием. Стратегии выбираются в соответствие с уровнем сложности.

ИСПЫТАНИЕ

Атакующие силы были отрезаны и окружены. Однако вместо того, чтобы занять круговую оборону, они решили прорываться, не дожидаясь пока враг окончательно сожмёт кольцо окружения. Другая сторона должна не дать им выскользнуть.

БОЕВАЯ ЗАДАЧА

Нападающий должен увести с поля боя как можно больше своих отрядов через точку выхода. Если ему удастся вывести с поля боя хотя бы половину своих отрядов через любую точку края стола, находящуюся в 6" от своей точки выхода, то он победит. Здесь будут учитываться все оставшиеся в живых солдаты и повреждённая техника.

Если у нападающего не получается сделать это, то выигравшим считается защищающийся.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры, Резервы.

РЕЗЕРВЫ: Когда становятся доступны, резервы нападающего, появляются на поле из любой точки находящиеся в 6" от его точки входа. Резервы защищающегося появляются на поле из любой точки с его края поля.

РАССТАНОВКА

- 1 Определите, кто из игроков будет нападающим, а кто – защищающимся. Или же бросьте кубик. Выбросивший больше определит – защищаться ему или нападать.
- 2 Защищающийся выбирает длинный край стола. Нападающему достаётся противоположный край.
- 3 Защищающийся выставляет всю свою армию в 6" полосе. Все подразделения Быстрой Атаки и Элитных Подразделений держатся в резерве.
- 4 Нападающий называет точку входа, находящуюся на его краю стола, и точку выхода, находящуюся на краю защищающегося.
- 5 Нападающий ходит первым, выдвигая на поле сколько угодно много своих отрядов с любых точек в 6" от точки входа. Нападающий может оставить в резерве любые отряды.

ТОТАЛЬНОЕ ОПУСТОШЕНИЕ

Одна из городских руин используется защищающимися как убежище и укреп-позиция для своих старших офицеров. Атакующий стремится уничтожить это здание и готов на все ради этого.

БОЕВАЯ ЗАДАЧА

Нападающий должен уничтожить как можно больше зданий, пытаясь уничтожить убежище защищающегося. Защищающийся держит в секрете, какое здание является убежищем, сделав у себя соответствующую запись, после того как были расставлены все ландшафты. Чтобы выиграть, нападающий должен уничтожить убежище. Если убежище не было полностью уничтожено, то победителем считается защищающийся.

В этом сценарии нападающий может брать несколько Стратегий подрыва, так как предполагается, что нападающие – боевые инженеры. В дополнение, защищающийся может укрепить столько городских руин, сколько у него есть моделей ландшафтов, и это не учитывая его собственные стратегии.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры

РАССТАНОВКА

1 Определите, кто из игроков будет нападающим, а кто – защищающимся. Или же бросьте кубик. Выбросивший больше определит – защищаться ему или нападать.

2 Теперь необходимо разделить игровой стол на четыре равные части, после чего оба игрока должны бросить кубик D6; игрок, выбросивший больше, выбирает одну из частей стола для выставления своей армии. Оппоненту для выставления достаётся противоположная часть стола.

3 Начиная с игрока, выбросившего меньше, играющие по очереди выставляют отряд за отрядом до тех пор, пока обе армии не будут полностью выставлены. Отряды выставляются в следующем порядке: Основные Боевые Подразделения, потом Тяжёлая Огневая Поддержка, Элитные Подразделения, Командные Подразделения и, наконец, Быстрая Атака. Ни один отряд в начале игры не может быть выставлен в 18" от противника или в 12" от центра стола.

4 Бросьте D6. Игрок, выбросивший больше, решает, кому ходить первым.

ОСВОБОДИТЕЛЬНЫЙ ОТРЯД

Отряд, занимающий жизненно важное здание, был отрезан от своих и заблокирован. Был послан освободительный отряд, чтобы спасти положение, успеть до того, как противник захватит здание.

БОЕВАЯ ЗАДАЧА

Нападающий должен захватить обороняемое здание, чтобы выиграть игру. Нападающий выигрывает игру в тот момент, когда его Значимый Отряд остаётся занимающим здание в конце хода защищающегося, а у последнего в этом здании не оказывается своих Значимых Отрядов. Если нападающему не удаётся захватить здание до конца игры, то победителем считается защищающийся.

Защищающийся может взять одну дополнительную стратегию, которая должна быть Стратегией ключевого здания. Эта стратегия применяется к обозначенному зданию, выделяя его как здание, которое действительно стоит защищать.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры, Резервы.

РАССТАНОВКА

1 Определите, кто из игроков будет нападающим, а кто – защищающимся. Или же бросьте кубик. Выбросивший больше определит – защищаться ему или нападать.

2 Защищающийся выбирает здание в 12" от центра стола. Это и будет целью нападающего. Защищающийся может выставить любое количество Основных Боевых Подразделений в этом здании или, в случае техники, в пределах 6" от него.

3 Разделите стол на четыре равные части. Нападающий выбирает край стола, в котором выставляет всю свою армию. Он не может выставлять отряды в пределах 18" от любого из отрядов защищающегося или в радиусе 12" от обозначенного здания.

4 Бросьте D6. Игрок, выбросивший больше, решает, кому ходить первым.

РЕЗЕРВЫ: Когда становятся доступны, резервы нападающего, появляются на поле из любой точки находящиеся в 6" от его точки входа. Резервы защищающегося появляются на поле из любой точки с его края поля.

ГРАНДИОЗНЫЙ ШТУРМ

После недель, месяцев или даже лет жесточайших боёв у одной из сторон появилась возможность нанести решающий удар, чтобы либо наконец-то выбить оккупантов из города, либо, наоборот, сломить последнее сопротивление защищающихся.

ЗАДАЧА: УСТАНОВИТЬ ФЛАГ

В начале игры во всех зданиях, находящихся в зоне выставления защищающегося, установлены его флаги (см. боевую задачу сценария Зачистка в разделе Организация Городского Боя). Чтобы выиграть игру, нападающий должен установить свой флаг во всех этих зданиях. Если к концу игры нападающему не удаётся установить флаги во всех зданиях, то победителем считается защищающийся.

Штурм готовился много дней, поэтому нападающий получает возможность провести дополнительную артподготовку, не учитывающуюся при подсчёте общего количества стратегий.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры, Резервы.

РАССТАНОВКА

1 Определите, кто из игроков будет нападающим, а кто – защищающимся. Или же бросьте кубик. Выбросивший больше определит – защищаться ему или нападать.

2 Бросьте D6. Победитель может выбирать, вдоль какого из длинных краёв стола он будет выставлять свои войска.

3 Нападающий выставляет всю свою армию в 6" от своего края стола.

4 Защищающийся выставляет столько своих отрядов в радиусе 24" от своего края стола и в 18" от моделей противника, сколько хочет. Все не выставленные отряды могут остаться в резерве.

5 Защищающийся ходит первым.

РЕЗЕРВЫ: Когда становятся доступны, резервы защищающегося появляются на столе с края его зоны расстановки.

ГРОЗНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ

Атакующий нацеливается сделать стратегический ход, призванный деморализовать и обратить в бегство защищающихся. Он планирует достигнуть этого путём проведения наступления по главной улице города. И хотя посылать на такое задание тяжело вооружённые отряды опасно, но если защищающиеся проявят стойкость, то они могут контратаковать и, вполне возможно, смогут нанести атакующему сокрушительный удар.

БОЕВАЯ ЗАДАЧА

Нападающий должен увести как можно больше своих отрядов с поля. Добавьте стоимость отряда, ушедшего с поля, к Победным Очкам нападающего. Победные Очки, полученные защищающимся за нанесение урона или уничтожения отрядов нападающего, удваиваются. Игрок, получивший больше Победных Очков, выигрывает игру. В данном сценарии нельзя использовать стратегии расстановки.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Стратегии городского боя, Восход и Закат, Случайная Длительность Игры, Резервы.

РЕЗЕРВЫ: Когда становятся доступны, резервы защищающегося появляются на столе со стороны любого из длинных краёв стола.

РАССТАНОВКА

1 Определите, кто из игроков будет нападающим, а кто – защищающимся. Или же бросьте кубик. Выбросивший больше определит – защищаться ему или нападать.

2 Расставьте ландшафты на игровом столе так, чтобы через него от центра одного короткого края до центра противоположного края проходила дорога.

3 Нападающий выбирает короткий край стола, вдоль которого будет выставлять свои войска.

4 Защищающийся выставляет всю свою армию в пределах 6" от длинного края стола, но только не в зоне выставления нападающего. Защищающийся может оставить в резерве любое количество своих отрядов.

5 Нападающий выставляет свою армию в пределах 12" от своего края стола.

6 Нападающий ходит первым.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ДИАГРАММЫ ОРГАНИЗАЦИИ АРМИИ

Стандартная Диаграмма Организации Армии является полезной, когда обе армии начинают стандартный сценарий городского боя, находясь в равных условиях. Однако существуют случаи, когда стоит изменить диаграмму организации армии, особенно это касается сценариев атаки/защиты или других, совсем уж необычных сценариев.

Ниже приведены альтернативные Диаграммы Организации армии, которые представляют небольшую элитную армию, атакующую превосходящего по численности противника. Следующий сценарий – Убийство – демонстрирует, как данные диаграммы могут быть использованы.



УСТРАНЕНИЕ

Небольшая, мобильная группа проникла глубоко в тыл врага и стремится уничтожить вражеского лидера прежде, чем вернуться назад.

БОЕВАЯ ЗАДАЧА

Нападающий должен уничтожить Командное Подразделение противника или заставить его отступить за пределы игрового стола. Если это подразделение представляет собой выбор по Диаграмме Организации армии, состоящий из нескольких частей, то целью нападающего будет являться именно сам выбор Командного Подразделения такой, как на пример, командное отделение в командном взводе Имперской Гвардии.

Если Командное Подразделение уничтожено, то игрок, набравший больше Победных Очков, побеждает в игре.

Если Командное Подразделение не уничтожено, то автоматически побеждает защищающийся, в не зависимости от набранных Победных Очков.

Стоимость каждого своего оставшегося на поле Значимого Отряда нападающий прибавляет к сумме Победных Очков. За каждый свой отряд нападающий получает вдвое больше Победных Очков, чем обычно.

Данный сценарий использует диаграмму организации армии «Партизанская война», представленную выше.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЯ

Стратегии городского боя, Восход и Закат, Победные Очки, Случайная Длительность Игры, Резервы.

РАССТАНОВКА

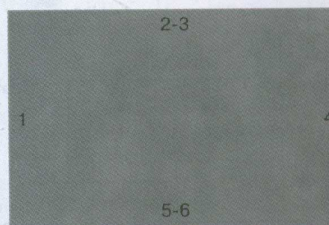
1 Определите, кто из игроков будет нападающим, а кто – защищающимся. Или же бросьте кубик. Выбросивший больше определит – защищаться ему или нападать.

2 Защищающийся выставляет все свои обязательные отряды дальше, чем в 12" от любого края стола. Все остальные отряды остаются в резерве.

3 Нападающий выставляет свои Элитные Подразделения и Быструю Атаку в пределах 12" от любого края стола. Остальные отряды остаются в резерве.

4 Нападающий ходит первым.

РЕЗЕРВЫ: Когда становятся доступны, резервы нападающего появляются на столе со стороны любого из длинных краёв стола. Резервы защищающегося появляются на поле со стороны случайно выбранного края стола. Бросьте кубик для каждого отряда, чтобы определить с какой стороны стола он появится.





СОЗДАНИЕ НОВЫХ СЦЕНАРИЕВ

Специальные сценарии представляют только малую часть возможных сценариев городского боя. Ещё больше сценариев может быть придумано Вами. Вот почему оставшаяся часть главы посвящена описанию советов, путём создания собственных сценариев разнообразить Вашу игру.

Самый простой способ, это взять стандартные сценарии Warhammer 40,000 или стандартные сценарии городского боя и подправить их под свои нужды. Это действительно очень просто, стоит только наладить несколько основных параметров. И новый сценарий готов. Ниже представлены несколько «инструментов», которые позволят Вам освоиться с созданием сценариев.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА СЦЕНАРИЕВ

Просто заменяя те или иные специальные правила, можно внести серьёзные изменения в любую битву. Игроки не должны заикливаться только на специальных правилах, представленных в данной книге. В книге правил Warhammer 40,000 есть множество специальных правил, которые Вы можете использовать в своих сценариях городских боёв, включая такие, как: Эскалация, Маскировка, Скрытое Развёртывание, Часовые и Затяжная Атака. Утренний рейд на вражеское здание, охраняемое сонными часовыми – такое начало предвещает одну из таких типичных игр.

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ

В стандартных сценариях, описанных в книге правил Warhammer 40,000, представлены несколько различных боевых задач. Только одна из них используется в стандартных сценариях городского боя: «Полное Уничтожение». Это означает, что боевые задачи: «Поле Битвы», «Трофеи», «Вражеские Боевые Порядки», «Четвертины Стола» можно смело использовать в Ваших собственных сценариях. «Вражеские Боевые Порядки», к примеру, могут определять важную улицу, через которую велось множество ожесточённых битв. Боевая задача «Трофеи» может представлять ситуацию, когда на поле было обнаружено ценное хранилище.

Важное замечание относительно боевых задач: четыре из пяти стандартных сценариев городского боя имеют задачу занять одно или несколько зданий. Это сделано, чтобы сфокусировать действие на и вокруг зданий. Когда будете использовать боевые задачи, отличные от захвата зданий, учитывайте то, где будет проходить основная часть боя. Четыре боевые задачи, названные выше, могут увести боевые действия от зданий на открытое пространство. Хотя, возможно, Вам именно это и нужно!

РАССТАНОВКА

Все стандартные сценарии городских боёв используют одинаковую схему расстановки, то есть, разделение стола на равные части и выставление ландшафтов. Это делается специально, чтобы городские бои отличались от обычных игр Warhammer 40,000. Требование к армиям занимать противоположные стороны стола сильно ограничивает их линии огня, позволяя смело двигаться вперёд, решая поставленные задачи. Однако когда дело касается

Ваших собственных сценариев, изменение мест расстановки может поменять всю игру. Лучшие городские бои всегда ведутся за и внутри зданий, поэтому стоит продуманно расставлять ландшафты, назначать боевые задачи. Рассмотрите различные типы выставления, представленные в книге правил Warhammer 40,000: это может быть полоса шириной 12" вдоль длинного края стола или Г-образная зона, расположенная в углу, или квадратная зона, находящаяся в центре поля. Все эти примеры должны быть рассмотрены при создании своего сценария городского боя. Также можно расставить ландшафты, назначить боевые задачи только на одной половине стола, оставив другую пустой. Такой сценарий будет представлять атаку пригородов, когда нападающая пересекает открытую ничейную землю.

СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНАРИИ

Сюжетный сценарий в большей степени концентрируется на сюжете, нежели на точной балансировке противостояния. Многие игроки находят такой подход к играм весьма привлекательным: опытные игроки получают больше удовольствия именно от таких игр, чем от бессмысленных, грамотно сбалансированных боёв. Сюжетный сценарий ставит на первое место сюжет, конечный результат боя здесь вторичен. Это, конечно же, означает, что игроки не будут биться за победу, так никакого сюжета не получится, если одна из сторон безропотно сдастся. Главное это как именно выигрывается или проигрывается такой сценарий.

Самым классическим, если даже не чересчур, примером такого сценария является известный сценарий «Последний Бой». История и фантастика полны подобных битв. Города Смерти предоставляют идеальные условия для подобных сценариев. Например, ситуация с небольшим отрядом, окопавшимся в хорошо укрепленном здании, и противником, который – волна за волной – пытается взять это здание, не взирая на тяжёлые потери. Если Вы собираетесь делать свой сценарий последнего боя, убедитесь, что у нападающей стороны есть преимущество, так как ни для кого не секрет, что защищающаяся сторона должна быть, скорее всего, полностью уничтожена. В таком сценарии важно, сколько сможет продержаться защищающийся, сколько врагов сможет убить и т.д. Также стоит сыграть один раз, поменяться сторонами и сыграть ещё раз, чтобы потом сравнить результаты.

Менее экстравагантным примером может быть сценарий, в котором одна из сторон должна вынести поля боя определённый объект, почти как в сценарии «Спасение» из книги правил Warhammer 40,000. Ну, то, что этот объект из себя представляет, может быть частью сюжета, и даже может играть главную роль во всей игре. Или же действие сценария может разворачиваться во дворце Губернатора

находящегося в центре охваченного войной города, где защищающиеся должны успеть послать сигнал о помощи и вызвать подкрепление.

ПЕРЕИГРЫВАНИЕ ИСТОРИЧЕСКИХ БИТВ

Вселенная Warhammer 40,000 полна историй о могучих героях и подлых злодеях. Истории из кодексов, романы Black Library, статьи из журнала White Dwarf – все они только и ждут, чтобы Вы использовали описанные в них идеи в своих сценариях. Тем более, что во многих из них, как на пример, в романах Black Library "Honour Guard" и "Necropolis" городские бои присутствуют в больших количествах. Причём в битвах практически никогда не участвуют сбалансированные армии, напротив, это обычно противостояния небольших отрядов героев с несметными полчищами врагов. И герои всё же умудряются спасти всех и вся. Если внимательно изучить такие битвы, то станет ясно, что герои всегда побеждают не за счёт полного уничтожения врагов, а за счёт хитрости, смекалки и даже просто бегства. Поэтому написание сценария, в котором одна сторона сильно уступает в численности другой и при этом стремится выполнить не сложную боевую задачу, не должно вызвать у Вас серьёзных проблем.

Данная книга содержит несколько примеров знаменитейших городских боёв, способных вдохновить любого на написание своих сценариев городских боёв.

СТРАТЕГИИ

При создании своих сценариев Вам могут понадобиться некоторые стратегии. Или же Вы можете обнаружить, что игрок, выбрав определённую стратегию, смог буквально разрушить весь Ваш сценарий. Не бойтесь экспериментировать со стратегиями, определяя сколько и каких стратегий может использоваться каждой стороной. Более того,

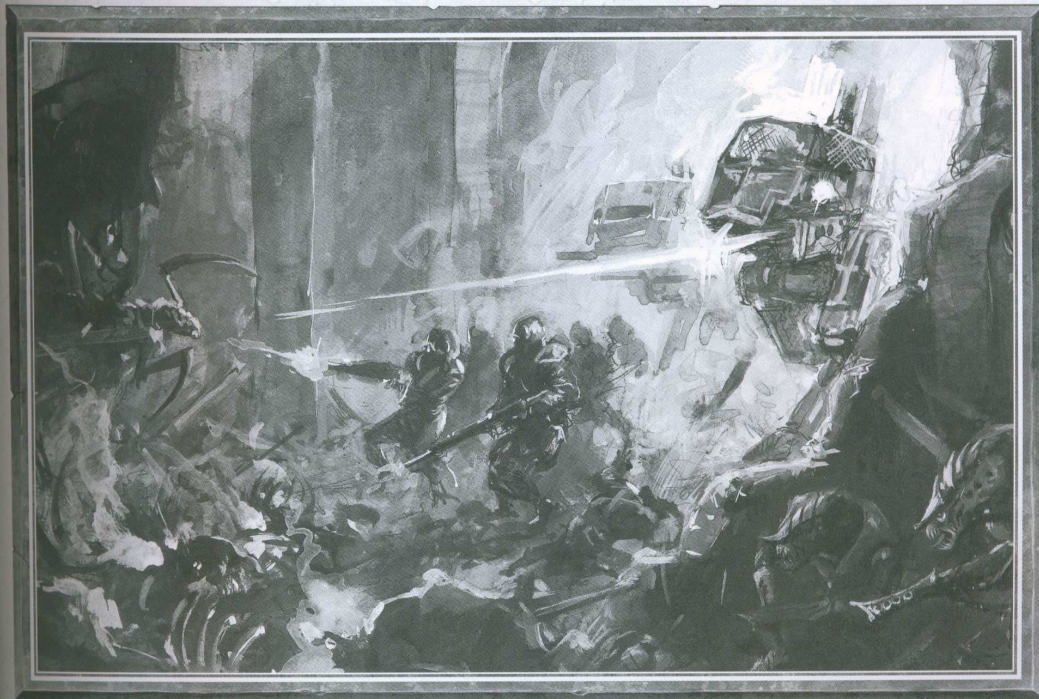
нет причин, мешающих Вам, придумать новые стратегии. Это очень удобный способ представить одноразовые специальные правила. Вы заметите, что специальные сценарии позволяют игрокам использовать дополнительное количество стратегий, как например, дополнительная Стратегия ключевого здания в сценарии «Освободительный отряд». Вы с лёгкостью можете воспользоваться этим и при создании своих сценариев.

РАССТАНОВКИ АТАКИ/ЗАЩИТЫ

Одна особенность, которая объединяет все исторические и фантастические битвы, это то, что одна сторона всегда будет нападать, а другая – защищаться. Оба стандартных сценария, представленные в книге правил Warhammer 40,000, и стандартные сценарии городского боя, представленные в данной книге, являются играми «столкновения», в которых обе стороны начинают игру в примерно равных условиях. Сценарий атаки/защиты можно придумать практически без подготовки. Такие сценарии подразумевают, что каждый из игроков должен выбирать свои армии, помня, что он может оказаться как нападающим, так и защищающимся. Это часто будет приводить к тому, что игрокам придётся брать в свои армии такие отряды, какие они не взяли бы при других обстоятельствах. Несколько специальных сценариев как раз основываются на подобных принципах.

В ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В описанных выше играх битвы перестают быть обычным соперничеством, превращаясь в настоящие схватки не на жизнь, а на смерть. Вы надолго запомните сражения, разыгравшиеся по написанным Вами сценариям. Вот зачем была написана книга Города Смерти. Так рождаются легенды.



ПАМЯТКА

Эффекты различных элементов ландшафта на движения

Тип ландшафта	Пехота	Машины	Спас бросок за укрытие
Целое здание	Нероходимое	Нероходимое	нет ¹
Обломки	Трудный ландшафт	Опасный ландшафт	4+
Кратеры	Трудный ландшафт	Опасный ландшафт	4+
Городские руины	Трудный ландшафт	Опасный ландшафт	4+
Уничтоженные городские руины	Трудный ландшафт	Опасный ландшафт	4+
Укрепленные городские руины	Трудный ландшафт	Опасный ландшафт	3+
Опасные городские руины	Опасный ландшафт	Опасный ландшафт ²	4+
Баррикады	Трудный ландшафт	Опасный ландшафт ³	4+
Колючая проволока	Трудный ландшафт	Без эффекта	Нет
Противотанковые ежи	Без эффекта	Нероходимые	5+

1 • Если модели могут приземляться на крышу здания, то игроки должны перед игрой решить какой спас бросок за укрытие получают модели на крыше.

2 • Машины бросают дополнительный кубик при прохождении тест на Опасный ландшафт

3 • Баррикада уничтожается если машина двигается через неё.

УНИЧТОЖЕНИЕ ГОРОДСКИХ РУИН

- Киньте D6 за каждую модель, которая не является машиной, в пределах уничтоженного элемента руин, включая модели, находящиеся в ближнем бою. На 4+ модель получает рану, спас броски применимы как обычно.
- Все подразделения, пережившие уничтожение элемента руин, которые не находятся в ближнем бою, считаются Оглушенными. Это во всех отношениях считается как Залегание, как это описано в основной книге правила Warhammer 40000, но действует и на те модели, которые не Залегают.
- Машины, которые находились на элементе руин при его уничтожении, получают одно автоматическое скользящее попадание.
- Все машины, пережившие уничтожение элемента руин, которые не находятся в ближнем бою, также автоматически получают результат «Команда Контужена» из таблицы повреждения машин, в дополнение к любому другому повреждению, которое они могут получить от скользящего попадания.
- Любой ближний бой, который шел в элементе руин, продолжается без каких либо дополнительных замечаний.

Автор

Энди Хоар

Дополнительные материалы

Адам Трок

Обложка

Пол Дентон

Иллюстрации

Джон Бланч, Алекс Бойд, Роберто Сирилло, Пол Дентон, Дейв Галахер, Нуала Кеннеди, Карл Капинский и Адриан Смит

Графический дизайн

Алан Девис

Дизайнеры миниатюр

Тим Адкок, Майк Андерсон, Джуан Диаз, Мартин Фугтит, Джес Гудвин, Колин Грейсон, Марк Харрисон, Алекс Худстром, Гари Морли, Эли Моррисон, Триш Моррисон, Браен Нельсон, Феликс Пенниагуа, Себ Пербет, Алан Перри, Майкл Перри, Стив Салех и Дев Томас.

Команда 'Eavy Metal

Фил Дунн, Пит Фолей, Нейл Грин, Нейл Лонгсдаун, Дарен Латам, Кейт Робертсон, Аня Веттергрэн, Кирстен Вилиамс.

Хоббийные материалы

Дейв Эндрюс, Нейл Худстром, Марк Джонс, Чад Мирзва, Дом Мюррей, Джереми Веток, Эдди Вуд.

Дизайн книги

Майкл Барсон, Марк Эллиот, Талима Фокс, Джон Мичелбач, Дилан Оуэн, Марк Оуэн, Иан Стрикланд и Натан Винтер.

Специальная благодарность

Грехему Деви, Джарвису Джонсону, Аллесию Каваторе и Древнему и Почтенному Ордену Техно-Жречества.

Рисунок на странице 63 используется с разрешения компании Black Library.

РУССКАЯ ВЕРСИЯ КНИГИ

Перевод

Прохоров Леонид aka Red Elf, Владимир Яснов

Под редакцией

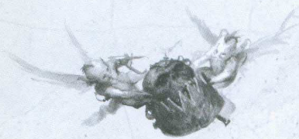
Алексея Синяткина

Верстка русской версии

Алексей Чаплин aka Force

Отпечатано

Компания "Астероид"



Отпечатано в России

Произведено ООО «Астероид» (Россия, 125009, г. Москва, Страстной бульвар д. 4/3, стр. 1, velard@yandex.ru) по заказу ООО «Алегрис» (127474, г. Москва, ул. Дубнинская, д. 45) по лицензии компании Games Workshop, выданной ООО Алегрис, 1-ая редакция, Москва 2006 год.

Либрариум Далика.