



Памятка по правилам WARHAMMER 40,000

Короткая шпаргалка для игры за столом (**11-я редакция**, Core Rules, GDM 2026). Это **краткий пересказ механик своими словами**, а не перевод рулбука. Точные формулировки, числа и редкие случаи — сверяй с первоисточником [Core Rules 11th](#) и свежими Errata / Munitorum Field Manual.

Актуализация: 6.08.2026

Разделы идут в порядке применения по ходу игры: сначала **подготовка до игры** (детachment, стратегемы, миссия), затем **раунд и его фазы** по очереди, потом **подсчёт очков** и **справочник**.



ДЕТАШМЕНТ (детachment) — построение армии

Детachment — это «каркас» твоей армии. Ты собираешь ростер из одной **фракции** и выбираешь для неё **один detachment** до начала игры, на весь матч. Детachment задаёт стиль игры и даёт три вещи:

1. **Detachment Rule** — общеармейское правило (аура/бонус), которое работает на все подходящие отряды армии. Это «характер» detachmentа: у одного упор на стрельбу, у другого — на рукопашную, на скорость или на живучесть.
2. **Enhancements (усиления)** — небольшой набор апгрейдов за очки. Усиление вешается на **Character**: у одного персонажа не больше одного усиления, одно и то же усиление нельзя дать дважды, именные (эпик-герои) усиления обычно не берут.
3. **Stratagems (стратегемы)** — свой набор стратегем этого detachmentа; тратишь на них **CP** в нужные фазы — как в свой ход, так и (для реактивных) в ход врага.

Как это собирается:

- Все отряды берутся из **индекса/кодекса** одной фракции; в ростере есть **Characters, Battleline** (основа) и прочие отряды с ограничениями на число копий одного даташита.
- **Battle size** задаёт лимит очков и «бюджет» на усиления: чаще всего играют **Strike Force (2000 очков)**; есть меньший **Incursion (1000)** и больший **Onslaught (3000)**. Сколько усилений и деталей доступно — сверяй с первоисточником, значения меняются от редакции к редакции.
- **CP (Command Points)**: очков команд, которые копятя по ходу игры (обычно +1 в свою командную фазу) и тратятся на стратегемы — как общие, так и detachmentные.

Практика для нас: сначала выбираем фракцию и detachment → под его правило и стратегемы подбираем отряды и усиления → печатаем нужные карточки стратегем (собираются в [models.html](#)).

Наши detachmentы: **Death Guard — Flyblown Host**, **Adeptus Custodes — Tharanatoi Hammerblow** (вариант Lions of the Emperor), **Space Marines / Imperial Fists — Gladius Task Force**.



DETACHMENT-стратегемы наших армий

Источник — локальные faction pack (v1.1, [docs\...faction_pack_*.pdf](#)), пересказ своими словами. Все стратегемы стоят **1 CP**. Красивые карточки — в [models.html](#) .



DEATH GUARD — FLYBLOWN HOST (тег FLYBLOWN)

Правило detachmentа **Verminous Haze**: при расстановке (Declare Battle Formations) до 2 отрядов Plague Marines получают **Infiltrators** (ставятся где угодно дальше 9" от врага). Усиления: **Insectile Murmuration** (Plague Marines перебрасывают ранения-«1» по цели рядом с дружественным отрядом в Contagion Range), **Plagueveil** (-3" к дальности обнаружения отряда).

Стратегемы (3):

- **Nauseating Paroxysms** — начало фазы боя: вражеский отряд, сцепленный с твоими Plague Marines, проходит проверку battle-shock с -1. Хорошо, чтобы «выключить» опасный отряд перед его ударом.
- **Droning Horror** — фаза стрельбы, отряд Plague Marines: дальнобойные атаки перебрасывают попадания-«1», а в пределах половины дистанции — ещё и ранения-«1». Включать перед залпом вблизи (например, после высадки из Rhino).
- **Eye of the Swarm** — фаза стрельбы, Plague Marines: их дальнобойные атаки получают **[CLOSE-QUARTERS]**. Под агрессивный ход в упор.



ADEPTUS CUSTODES — THARANATOI HAMMERBLOW (тег LIONS)

Правило detachmentа **The Hammer Falls**: Custodes-Terminator отряд, сделавший ingress move в этот ход, **перебрасывает бросок чарджа**. Усиления: **Mnemo-locked Shrine Cipher** (Terminator делает ingress move уже в первую фазу движения), **Efficient Aggression** (раз/ход: в стрельбу врага, если отряд потерял рану от его выстрела → surge move D6+1").

Стратегемы (3):

- **Hardened Resolve** — в стрельбу или бой врага, когда он целит по твоему Custodes-Terminator отряду → отряд получает **+1 к Стойкости (T)**. Дешёвая защита ключевых Allarus.

- **Unleash the Lions** — командная фаза: отряд Allarus/Aquilon делится на **отдельные модели-отряды** (каждая Starting Strength 1). Сценарный ход: одиночные Allarus держат разные точки и связывают противника.
- **Electroexorcist Saturation** — фаза стрельбы, Terminator-отряд: **Ballistus Grenade Launcher** стреляет числом атак **D3+3**. Резко повышает выхлоп гранатомётов, отлично сразу после Deep Strike по пехоте.



ADEPTUS CUSTODES — LIONS OF THE EMPEROR (альтернатива, тег LIONS)

Заточен под элитных одиночных героев Custodes — чем меньше рядом «толпы», тем сильнее каждая модель. Правило detachmента **Against All Odds**: каждый раз, когда модель Custodes (кроме Vehicles) атакует, и рядом нет **других** дружественных отрядов в 6", ты получаешь **+1 к попаданию** и **+1 к ранению**. Награда за то, чтобы «выпускать львов» поодиночке. Усиления: **Superior Creation** (Infantry: при первом уничтожении носителя в конце фазы бросок D6, на 2+ он встаёт целым рядом с местом гибели), **Praesidius** (носитель получает **Lone Operative** и **Stealth**), **Fierce Conqueror** (Shield-Captain: +2 к числу атак ближнего оружия за каждые 5 вражеских моделей в 6" в начале фазы боя), **Admonimortis** (Shield-Captain: ближнему оружию +3 к Силе и +1 к AP и урону).

Стратегемы (6):

- **Gilded Champion** — любая фаза, сразу после того как Custodes-**Character** использовал способность своего датащита с пометкой «once per battle»: он может применить её **ещё один раз** за игру (но не в той же фазе). На одну модель — только раз за партию.
- **Defiant to the Last** — фаза боя, после выбора целей врагом: твой Custodes-отряд-цель до конца фазы, теряя модель, которая ещё не дралась, кидает D6 (+2, если это Character); на **4+** модель не убирают — она бьёт после атак врага (считается с 1 раной), затем снимается. «Последний удар» умирающих.
- **Peerless Warrior** — фаза боя, отряд, ещё не выбранный драться: его ближнее оружие получает **[PRECISION]** до конца фазы. Чтобы снимать вражеских персонажей прямо в отряде.
- **Unleash the Lions** — командная фаза: отряд Allarus/Aquilon делится на **отдельные модели-отряды** (Starting Strength 1 у каждой). Тот же приём, что и в Tharanatoi: растащить точки одиночными терминаторами.
- **Manoeuvre and Fire** — фаза движения, сразу после того как Custodes-отряд сделал **Fall Back**: до конца хода он всё равно может **стрелять и заявлять чардж**. Выходишь из боя и тут же наказываешь.
- **Swift as the Eagle** — стрельба врага, сразу после того как враг отстрелялся: твой Custodes-отряд-цель (кроме Vehicle) делает **Normal move до D6"**. Реактивный «дэш» из-под огня / в укрытие / к точке.



SPACE MARINES / IMPERIAL FISTS — GLADIUS TASK FORCE

Gladius — **базовый detachмент из кодекса**, а не из faction pack, поэтому полный лист его стратегем берётся из кодекса (в локальных **docs** его нет). Из применимого к нам:

- **Storm of Fire** — фаза стрельбы: усиление залпа выбранного отряда (лучший кандидат — Heavy Intercessors/Terminators по цели Oath of Moment). Точную формулировку — по кодексу.

- **Armour of Contempt** — по сути **Core**-стратегема (доступна из любого detachmента): когда враг целит по твоему Adeptus Astartes отряду, **AP** этих атак ухудшается на 1. Держать CP на вражеский залп/бой по важному отряду.

В faction pack Space Marines есть дополнительные detachменты (Bastion Task Force, Vengeful Hosts, Fulguris, Librarius Conclave и др.). Наиболее «под Imperial Fists» — **Emperor's Shield** (ниже), если решим уйти с кодексного Gladius.



SPACE MARINES / IMPERIAL FISTS — EMPEROR'S SHIELD (из FACTION PACK)

1-я рота Imperial Fists (ветераны-терминаторы, Sternguard, Vanguard, Bladeguard) во главе с Лисандром. Заточен под **Oath of Moment** и элитные ветеранские отряды. **Ограничение:** армия — только Imperial Fists, без «примесей» из других орденов. Правило detachмента **Wrath of Dorn:** атакуя цель, назначенную **Oath of Moment**, любой отряд с этой способностью **перебрасывает ранения-«1»**; а отряд с **Дарнатом Лисандром** по той же цели **перебрасывает бросок ранения целиком**. Усиления: **Champion of the Feast** (+1 атака ближним оружием; раз/бой в начале фазы даёт +1 атаку и всему отряду), **Disciple of Rhetoricus** (Terminator: +1 ОС носителю; раз/бой в начале фазы +1 ОС всему отряду), **Indomitable Champion** (Terminator: при первом уничтожении в конце фазы на 2+ встаёт с 3 ранами), **Malodraxian Standard** (Ancient: атака с S больше T отряда — -1 к её броску ранения).

Стратегемы (6, все 1 CP):

- **Armour of Contempt** — стрельба/бой врага, после выбора им целей: твой Adeptus Astartes отряд-цель до конца атак получает -1 к **AP** входящих атак. Стандартная «броневая» защита ключевого отряда.
- **Fury of the First** — своя стрельба или бой, ветеранский отряд (Terminator / Bladeguard / Sternguard / Vanguard), ещё не действовавший: +1 к попаданию; если отряд ниже стартовой численности — ещё и +1 к ранению. Чем больше потеря, тем злее.
- **Obdurate Vengeance** — фаза боя, после выбора целей врагом: ветеранский отряд-цель, теряя не дравшуюся модель, кидает D6; на 3+ она не убирается и бьёт после атак врага, затем снимается. «Ответка» умирающих ветеранов.
- **Wrathful Conquerors** — своя фаза движения: ветеранский отряд в радиусе контролируемого объектива «залипает» на нём — маркер **остаётся твоим**, даже если рядом нет моделей, пока враг сам его не перехватит. Забрал точку — ушёл дальше.
- **Disciplined Extermination** — своя стрельба, ветеранский отряд, ещё не стрелявший: его дальнобойное оружие получает **[IGNORES COVER]** и +1 к **AP**. Вскрывать засевших в укрытии.
- **Dropship Extraction** — конец фазы боя врага: Terminator-отряд (не в Engagement Range) убирается со стола в **Strategic Reserves**, чтобы вернуться следующим Deep Strike. Отскочить и ударить заново.



CORE-стратегемы (в любом detachменте)

Command Re-roll (переброс кубика), Overwatch (ответный огонь по 6), Rapid Ingress (ввод резерва в ход врага), Grenade, Tank Shock, Heroic Intervention, Fire Overwatch и др.



TOURNAMENT COMPANION и организованная игра

Tournament Companion (в 11-й ред. — **Event Companion**, сезон GDM 2026) — отдельный документ для матчплея/турниров, дополняющий Core Rules. В нём собрано то, чего нет в базовых правилах:

- **Event Mission Sequence** — пошаговая последовательность подготовки партии (расстановка террейна, объектов, развёртывание, определение первого хода).
- **Миссии:** пул **Primary** (основные) и **Secondary** (задачи-карты) + терминология карт.
- **Force Disposition** — как в миссии «раскладываются» силы и объекты под выбранный сценарий.
- **Layouts** — готовые схемы расстановки террейна (сбалансированные столы).
- **Mission Matrix** — какая primary сочетается с какой раскладкой/диспозицией.
- **Pairings & Rankings, Errata & FAQ, Tracker** — организация турнира: подбор пар, подсчёт мест, официальные уточнения, лист учёта.

Зачем нам: даже для домашних игр удобно взять оттуда **готовую миссию, раскладку террейна и объектов** — не нужно самим придумывать баланс. Пул обновляется по сезонам; для 11-й редакции сверять с версией **GDM 2026**.



PRIMARY MISSIONS (основные задачи)

Primary — основная задача миссии, даёт большую часть очков победы (VP). Почти всегда завязана на **удержание объектов**:

- В указанные миссией моменты (обычно в **свою командную фазу**, начиная со 2-го раунда) считаешь, сколько маркеров держишь, и получаешь за них VP.
- Объектив держит тот, у кого в радиусе **больше суммарного ОС** (battle-shocked отряд имеет ОС 0 — см. раздел про объекты).
- Есть **потолок VP за раунд** за primary — нельзя «набить» всё сразу, очки каплют по ходу игры.
- **Secondary** — это отдельные задачи-карты (тактические цели), их берёшь/тянешь и выполняешь за меньшие VP; не путать с primary.

В пуле GDM 2026 пять основных миссий (различаются тем, где и как считаются объекты):

- **Take and Hold** — держи больше маркеров объектов на столе (базовый «контроль точек»).
- **Purge the Foe** — упор на удержание с уклоном в размен/уничтожение.
- **Reconnaissance** — очки за контроль/разведку удалённых зон.
- **Priority Assets** — приоритет отдельным «ключевым» объективам.
- **Disruption** — очки за точки на территории противника / срыв его контроля.

Конкретную primary (и её точный подсчёт VP) бери из выбранной миссии Tournament Companion — перед игрой договоритесь, по какому сценарию и раскладке играете.



Как устроен раунд

Один **battle round** = ход первого игрока + ход второго игрока. В свой ход игрок по очереди проходит пять фаз:

1. **Command** — командная фаза (получение CP, проверки боевого шока).
2. **Movement** — движение.
3. **Shooting** — стрельба.
4. **Charge** — заявка на рукопашную (чардж).
5. **Fight** — рукопашный бой (дерутся оба игрока, но активный ходит вторым).

Игра обычно идёт 5 раундов. Побеждает тот, кто набрал больше **очков победы (VP)** за задачи.



COMMAND PHASE (командная)

- Оба игрока получают **1 CP** (обычно) в свою командную фазу.
- **Battle-shock**: каждый отряд ниже половины стартовой численности проверяется — 2D6 против **Ld**. Провал → отряд «в шоке»: **ОС считается 0** и он не может использовать стратегемы до своей следующей командной фазы.
- Здесь же обычно срабатывают ауры и способности «в начале хода».



MOVEMENT PHASE (движение)

Для каждого отряда выбери один режим:

- **Remain Stationary** — стоит на месте (нужно для тяжёлого оружия без штрафа и т.п.).
- **Move** — двигается до значения **M** в дюймах.
- **Advance** — рывок: $M + D6''$, но такой отряд **не стреляет** (кроме Assault-оружия) и **не чарджит** в этот ход.
- **Fall Back** — выход из **Engagement Range** врага: отряд отступает, но в этот ход **не стреляет** и **не чарджит** (если нет спецспособностей).

Ключевое:

- **Engagement Range** — 1" по горизонтали / 5" по вертикали. В ней ты «в бою» с врагом.
- Нельзя двигаться сквозь модели врага; сквозь своих — можно, но нельзя на них заканчивать движение.

- Вертикальные перемещения (по лестницам/стенам) тратят движение по высоте.
- **Reinforcements / Deep Strike:** отряды в резерве появляются в свои фазы (обычно с 2-го раунда) дальше 9" от врага.



Базовый бросок атаки

Дальше по ходу ты будешь бросать атаки в фазах стрельбы и боя. Каждая атака (стрелковая или в ближнем бою) проходит цепочку из 4 шагов. Кубик — всегда D6.

1. **Hit roll (попадание).** Кидаешь за каждую атаку. Нужен результат $\geq$ характеристики **BS** (стрельба) или **WS** (ближний бой). Натуральная **1** — **всегда промах**, натуральная **6** — **всегда попадание**.
2. **Wound roll (ранение).** Сравниваешь **Силу (S)** оружия с **Стойкостью (T)** цели по таблице ниже.
3. **Saving throw (спасбросок).** Обороняющийся кидает за каждую рану. Из брони (**Sv**) вычитается **AP** оружия. Если есть **инвуль (Inv)** — можно кидать его вместо брони (AP на инвуль не влияет). Провал = рана прошла.
4. **Damage (урон).** Каждая непредотвращённая рана снимает **D** ран. Модели гибнут, когда их **W** доходит до 0. Лишний урон по одной модели не «перетекает» на другую.



Таблица ранения (S против T)

СООТНОШЕНИЕ	НУЖНО НА РАНЕНИЕ
S вдвое и более больше T ($S \geq 2 \times T$)	2+
S больше T	3+
S равна T	4+
S меньше T	5+
S вдвое и более меньше T ($S \leq \frac{1}{2} \times T$)	6+



FEEL NO PAIN (FNP)

Если у модели есть **Feel No Pain X+**, за каждую потерянную рану кидаешь D6: на X+ рана игнорируется. Это последний рубеж после провала спасброска.





SHOOTING PHASE (стрельба)

Порядок для каждого стреляющего отряда:

1. Выбери отряд (не в Engagement Range врага, если нет Pistol).
2. Назначь цели **до броска** — каждое оружие бьёт по видимой цели в пределах **Range**.
3. Проверь линию видимости (**Line of Sight**) от стреляющей модели к цели.
4. Прогони цепочку атаки (попадание → ранение → спас → урон).

Важное:

- **Cover (укрытие)**: если цель получает **Benefit of Cover**, её спасбросок против дальнобойных атак улучшается на **+1** (не работает против АРО-... уже спасённых на 3+ терминаторов от обычного, детали — по правилу; не суммируется бесконечно).
- Стрелять по отряду, который **в Engagement Range** с твоими, обычно нельзя (кроме Pistol).
- Модель, ведущая отряд (**Leader**), защищает цель через правила отрядов — по врагу «Character» нельзя целиться отдельно, если он в отряде (кроме Precision).



Ключевые слова оружия (WEAPON ABILITIES)

- **Pistol** — можно стрелять даже находясь в Engagement Range (по тем, кто рядом); но тогда отряд не стреляет из не-Pistol оружия.
- **Rapid Fire X** — +X к числу атак, если цель в пределах половины Range.
- **Assault** — можно стрелять даже после **Advance**.
- **Heavy** — +1 к попаданию, если отряд **Remained Stationary**.
- **Torrent** — автопопадание (hit roll не кидается).
- **Blast** — +1 атака за каждые 5 моделей в целевом отряде; нельзя бить по отряду в своём Engagement Range.
- **Lethal Hits** — натуральная 6 на попадании сразу наносит рану (wound roll не нужен).
- **Sustained Hits X** — натуральная 6 на попадании даёт +X дополнительных попаданий.
- **Devastating Wounds** — критическая рана (обычно натуральная 6) проходит как **mortal wounds** — без спасброска.
- **Anti-KEYWORD X+** — против цели с этим ключевым словом ранит критически на X+.
- **Precision** — можно перенести раны на присоединённого **Character** в отряде.
- **Ignores Cover** — цель не получает Benefit of Cover.
- **Hazardous** — после стрельбы/боя кидаешь D6 за такое оружие: на 1 модель-носитель получает урон (риск для себя).
- **Twin-linked** — переброс провалов на ранение.
- **Melta X** — +X к урону в пределах половины Range.

- **Indirect Fire** — можно бить по цели без линии видимости (со штрафами: -1 к попаданию и цель считается в укрытии).
- **One Shot** — только один раз за игру.



CHARGE PHASE (чардж)

- Выбираешь отряд (не тот, что делал Advance/Fall Back и не уже в Engagement Range).
- Заяви цель(и), кинь **2D6** — это дистанция чарджа. Нужно дотянуться до Engagement Range хотя бы одной модели каждой заявленной цели, не приближаясь незаявленным врагам.
- Успех → двигаешь отряд, встаёшь в базовый контакт/в 1".
- **Overwatch** — обычно стратегема: обороняющийся может выстрелить в ответ (попадания только на натуральные 6).



FIGHT PHASE (ближний бой)

Порядок активаций: сначала все отряды со способностью **Fights First**, затем поочерёдно (начинает игрок, чей ход **не** идёт).

Для каждого отряда:

1. **Pile In** — сдвиг до 3" к ближайшему врагу.
2. Назначь цели и прогни атаки ближнего оружия (Melee), цепочка та же.
3. **Consolidate** — после атак сдвиг до 3" (к врагу, к объективу или чтобы сцепиться).

Бить может модель в Engagement Range (или в 0.5" от своей, что в контакте).



Объективы, ОС и очки

- **Objective Control (OC)** — у каждой модели есть значение ОС. Отряд контролирует маркер объектива, если сумма его ОС в радиусе больше, чем у врага.
- **Sticky/удержание** — по сценарию; обычно контроль проверяется в командную фазу и в конце хода.
- **Battle-shocked** отряд имеет ОС 0 и объектив не держит.
- Очки победы (VP) начисляются за **Primary** (объективы) и **Secondary** (задачи-карты) — по выбранной миссии.





Полезные общие понятия

- **Leader / Attach** — персонаж присоединяется к «телохранителям», становится частью отряда; по нему нельзя целиться отдельно (кроме Precision), пока в отряде есть обычные модели.
- **Transport** — модели могут ехать внутри; при уничтожении транспорта делают высадку с риском потерь (по правилу транспорта).
- **Deep Strike** — вход из резерва дальше 9" от врагов, обычно с 2-го раунда.
- **Stealth** — -1 к попаданию по такому отряду из дальнобойного оружия.
- **Mortal wounds** — наносятся напрямую, минуя спас; распределяются по модели, «перетекают» до предела правила.
- **Command re-roll** — стратегема за 1 CP: переброс одного броска (кубика попадания/ранения/спаса/чарджа и т.п.).



Быстрая последовательность за столом

1. **Command:** возьми CP, проверь battle-shock у потрёпанных отрядов, включи ауры.
2. **Movement:** подвинь всех; реши, кто Advance/Fall Back; выведи резервы (со 2-го раунда).
3. **Shooting:** по очереди отстреляйся; помни про cover, Rapid Fire, Assault/Heavy.
4. **Charge:** заяви чарджи, кинь 2D6, вставай в контакт; учти Overwatch врага.
5. **Fight:** Fights First → поочерёдно; Pile In → атаки → Consolidate.
6. **Конец хода:** посчитай объективы и запиши VP.

✚ Краткий пересказ механик своими словами для игры за столом. Точные формулировки — по официальным Core Rules и актуальным Errata.