I. РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРОВ И ИГРОКОВ

1. Два самых главных правила игр в Warhammer: Apocalypse – чувство здравого смысла и уважение к оппоненту. Руководствуйтесь ими, и вы всегда будете выигрывать. Помните, что в этой игре нет победителей или проигравших, есть только люди получающие удовольствие от процесса.
2. Организатор (мастер) игры всегда прав. Его решения обязательны к исполнению игроками.
3. В игре нет Force organization chart (фока) или Detachments (детачей), поэтому вы можете набирать в свою армию любые юниты из любых кодексов и других источников правил (например, Data sheet). У вас нет никаких ограничений, КРОМЕ "правил хорошего тона", совести, чувства здравого смысла.
4. Одна из главных задач апока – создать красивый рисунок боя, беково отыграть то или иной сражение с использованием тактических и стратегических возможностей вашей армии.
5. Для игр по правилам Warhammer: Apocalypse не актуальна фраза "вы можете сгрести все с полок и идти играть в апок" - это одно из грубых заблуждений, такой фразы нет ни в одной книге по апоку, нет даже ничего близкого к этому. Вместо этого есть предложение использовать с умом всю свою коллекцию и возможность выставить ее на стол. Апок – это игра, где нужно очень много думать, и никто не освобождает вас от кропотливого, вдумчивого составления ростера, продувания плана игры, мер и контрмер, стратегии и тактики игры. В этом плане апок ни чем не отличается от обычных игр на форматы 1500-2000 очков, просто в этой игре конечный результат меньше зависит от бросков кубика, но больше от стратегии. И помните, что играть и выигрывать приятнее у сильного оппонента, который имеет равные с вами возможности. Так оба вы получите больше удовольствия.
6. Ход стороны длится ограниченное количество времени, чаще всего, не дольше 45-60 минут. Игроки могут попросить дополнительное время, оно может быть предоставлено им только с согласия оппонентов и по решению организатора. Если игроки не используют весь лимит времени, они могут сохранить оставшееся время для последующих ходов.
7. Игрок чаще всего не может оперативно управляться армией более 5000-7000 очков. Поэтому, чтобы не затягивать игровой процесс, рекомендуется не брать армию на более чем 6000 очков (без учета сверх тяжелой техники и гаргантюа).
8. Для ускорения игры и сохранения баланса допускается не использовать правила на Unnatural Disasters, изложенные в книге правил Warhammer: Apocalypse и дополнениях. Обращаем внимание на то, что у ряда моделей (например, Абаддона из формации Lords of the Black Crusade) указано на необходимость применения этих правил, и их использование является обязательным.
9. Не допускается, кроме как по согласованию между игроками и с разрешения организатора игры, изменения порядка следования игровых фаз, а также не допускается одновременный отыгрыш разных фаз одного хода.
10. Если требуется совершить какие-либо действия с моделями не из Вашей армии, но Вы не можете найти владельца моделей, то найдите другого игрока или капитана стороны оппонента и попросите его проследить, как Вы кидаете кубы. Если Вы не нашли оппонента в течение 5 минут, то сообщите организатору и он примет соответствующие меры. Но если вы даже не попытались найти владельца юнита, то все ваши действия организатором могут быть признаны недействительными без права переиграть их.
11. В случае спорной ситуации владелец моделей решает, какая модель находится ближе для правила распределения ран. Это правило вводится, чтобы убрать лишние и ненужные споры и увеличить скорость игры. При совсем неразрешимой ситуации - последнее слово всегда за организатором игры.
12. За нарушение правил или регламента игры (включая спор с организатором или другими игроками, минуя капитанов, намеренное затягивание игры, создание ситуаций,

замедляющих игровой процесс и т.д.), игроку стороны на усмотрение организатора может быть назначен штраф (обычно, от 1 до 5 VP).

II. ИСТОЧНИКИ ПРАВИЛ ДЛЯ ИГР Warhammer: Apocalypse

Warhammer 40000: Apocalypse (English)
Apocalypse Warzone: Damnos (English)
Apocalypse Warzone: Damocles (English)
Apocalypse Warzone: Valedor (English)
Apocalypse Warzone: Pandorax (English)

Все доступные кодексы, саплайменты и датаслейты.
Любые формации и правила, которые выходили в журналах White Dwarf

IMPERIAL ARMOUR APOCALYPSE
IMPERIAL ARMOUR VOLUME ONE SECOND EDITION - IMPERIAL GUARD
IMPERIAL ARMOUR VOLUME TWO SECOND EDITION - WAR MACHINES OF THE ADEPTUS ASTARTES
IMPERIAL ARMOUR VOLUME THREE SECOND EDITION - THE TAROS CAMPAIGN
IMPERIAL ARMOUR VOLUME FOUR - THE ANPHELION PROJECT SECOND EDITION
IMPERIAL ARMOUR VOLUME EIGHT - RAID ON KASTOREL-NOVEM
IMPERIAL ARMOUR VOLUMES NINE AND TEN - THE BADAB WAR
IMPERIAL ARMOUR VOLUME ELEVEN - THE DOOM OF MYMEARA
IMPERIAL ARMOUR VOLUME TWELVE - THE FALL OF ORPHEUS
IMPERIAL ARMOUR VOLUME THIRTEEN - WAR MACHINES OF THE LOST AND THE DAMNED

Актуальные правила факи и прочее: http://www.forgeworld.co.uk/fwDownloads

Все формации и юниты из старых книг Apocalypse, Apocalypse Reload, IAA и со старого сайта GW считаются не валидыми.

III. АРМИЯ ДЛЯ ИГР В WARHAMMER: APOCALYPSE

ВЫБОР АРМИИ:

1. При составлении армии нужно руководствоваться таблицей союзников из книги правил Warhammer 40.000 7ed (правило Troop Limitations), беком вселенной и чувством здравого смысла. Если организатором не установлено иное, то все игры в Warhammer: Apocalypse являются тематическими, поэтому игрок не имеет права взять в свою армию юниты, которые несовместимы по беку. Если у игрока возникают сомнения, он обязан заблаговременно проконсультироваться у организатора.
2. Следствие из п. 1: Не допускается использование "захваченных" ("обращенных, склоненных к вашей вере" и т.д.) или прочих юнитов и формаций из кодексов или листов, недоступных вашей армии по таблице союзов. То есть, например, вы не можете взять дредноут армии Серых Рыцарей в армию Демонов Хаоса, и не можете отыгрывать юниты по правилам из кодекса ХСМ в армии Сестер Битвы.
3. Запрещается играть армиями, в которые входят юниты фракций, которые являются "Comes со apocalypse" согласно таблице союзов из книги правил. Только в

исключительных случаях и по согласованию с организатором игрок может взять в свою армию юниты, которые, следуя обычным правилам, запрещено брать в одну армию. В таком случае они будут действовать на столе, как две (или больше) независимые армии внутри стороны и армии игрока согласно всем ограничениям и правилам союзов.

Что могут брать ИМПЕРСКИЕ СИЛЫ?
1. Любой юнит из имперской фракции, то есть, из кодексов армий Adepta Sororitas, Astra Militarum, Grey Knights, Imperial Knights, Inquisition, Militarum Tempestus, Officio Assassinorum, Space Marines (включая все отдельные кодексы орденов и листы из ИА).

Что могут брать АРМИИ ХАОСА?
1. Chaos Daemons, Chaos Space Marines, Renegates (ИА5-7, 13) могут играть вместе без каких-либо пенальти и действуют как одна армия. ХСМ могут брать формации обычных космических десатников (Codex: Space Marines) и Datasheets имперской фракции.

Что могут брать КСЕНОСЫ?
1) Все, что угодно в рамках своей фракции, таблицы союзов из книги правил.
2) Тираниды могут брать имперскую гвардию и культистов ХСМ. Эти модели должны быть сконверчены так, чтобы было понятно, что это генокульт. Исключение составляют тираниды, которые могут брать Имперскую гвардию и культистов хаоса, но при условии, что эта армия будет соответствующим образом отображена, например, как генокульт.
3) Орки могут брать технику имперской гвардии и формации без именных героев. Вся техника обязана быть должны образом сконверчена и отвечать визивигу.

БАЗОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ МОДЕЛЕЙ
1. Все модели должны соответствовать оригинальным моделям GW, FW, либо Armorcast. Любые скретч-билд модели должны быть валидированы организатором игры.
2. Все модели должны быть покрашены минимум в 3 цвета. Также модели должны иметь оформленные базы (минимум 1 цвет, либо текстура).
3. В играх, проводимых по правилам Warhammer: Apocalypse настоятельно не рекомендуется (читайте - запрещено) использование проксей, то есть, вся армия должно подчиняться правилу WYSIWYG.
Из данного правила имеются следующие исключения:
А. Специфический минорный варгир, такой, как гранаты, которые есть базово в профиле модели, психосилы, ауры и прочий "неосязаемый" варгир, не обязательно отображать.
Б. Если не существует официальной модели, то можно использовать конверсии и скреч-билд модели. В таком случае все подобные модели должны быть легко узнаваемы, а также соответствовать по размерам их "прототипу".
4. Если вы используете какой-либо специфичный варгир, конверсии или модели, то все такие модели должны отображать одно и тоже. Например, не допускается использование одинаковых моделей для отображения Призывников, Ветеранов и Штурмовиков Имперской Гвардии.
5. Любые специфические модели, такие, как командная техника, герои, сержанты (лидеры) подразделений, должны быть заметны в подразделении и иметь точно такой варгир, какой они имеют в ростере, то есть все оружие и снаряжение быть отображено на модели: если сержант имеет мельта-бомбу в профиле, то она должна быть отображена на модели.

III. КАПИТАНЫ КОМАНД\СТОРОН:

1. Координация действий игроков стороны в сражениях на десятки тысяч очков – сложная задача. Для организации стороны и ускорения игры в любых играх могут быть выбраны или назначены Капитаны сторон.
2. Чаще всего Капитаны – это наиболее опытные игроки, которые хорошо знают не только свои собственные армии, но и все армии стороны и имеют опыт игры в Warhammer: Apocalypse.
3. Задача Капитанов - эффективно организовать игру вашей стороны: следить за порядком хода, временем, выходом резервов и т.д. Но Капитаны не только занимаются стратегией команды, они так же помогают отдельным участникам, не беспокоясь о ходе всего сражения, сосредоточиться на игре на определенном участке стола.
4. Капитаны имеют право помогать своим товарищам по команде, кидать кости при необходимости, напоминать об использование тех или иных правил и помогать в решение спорных вопросов.
ТОЛЬКО капитаны имеют право обсуждать с организатором отдельные аспекты игры, обсуждать спорные моменты, обжаловать решения игроков противоположной стороны и т.д.
5. Варлорд капитана автоматически становится вармастером стороны (RAW).
6. Капитан получает дополнительный ассет в перед началом игры, но он может взять его только из доступных его армии или общих.
7. Капитаны записывают ассеты своей стороны перед началом расстановки и передают их в закрытом виде организатору. Там же они могут отметить ход, когда будут заявлены ассеты, или на какие цели они будут заявлены. Все ассеты, которые требуется принудительно заявить на первых ход или до начала игры считаются автоматически активированными.
8. Игрокам и капитанам запрещается вносить изменения в выбор ассетов по ходу игры, кроме выбора дополнительных ассетов после брейков и/или за счет спецправил. Запрещается использовать ассеты, которые не были выбраны Вами и действие которых не распространяется на Ваши юниты.

NB: **окончательное решение по всем спорным вопросам – всегда за организатором.**

IV. КЛАРИФАЙ И РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРАВИЛАМ

1) Любая безлимитная или действующая на весь стол способность, спецправило, психосила, баф, абилка и т.д. ограничивается 72 дюймами от модели. Это не касается дальности оружия (рекомендация GW). Для использования любого спецправила или возможности модель должна быть на столе (в т.ч., в транспорте).
2) Радиус правила по удару молниями именного персонажа армии Некронов, Imotekh the Stormlord, ограничивается столом, на котором он находится.
3) Флайеры из Imperial Armour Aeronautica не теряют правила Deep Strike (RAW).
4) Если вы взяли ассет, который требует наличия маркера или определенной модели, то вы должны иметь их, иначе ассет не работает.
5) Юнит, который стреляет по правилу "Multiple Barrage", может использовать для стрельбы шаблон "Apocalyptic Barrage", если сторона оппонентов не против. Это ускоряет и упрощает игру.
6) Не может быть двух одинаковых именных персонажей в армии одной стороны (RAW). Формации с именными персонажами не могут дублироваться никаким образом (RAW).
7) Если транспорт имеет правило Supersonic и Hover, то он может переходить в Hover мод (RAW).
8) Рана или эффект, которые заставляют убрать модель со стола, наносит Д3 ран гарнатюа или Д3 хулл поинтов супертяжелой технике.

9) Любые правила, которые требует наличия праймари детачмента, кроме Warlord Traits, игнорируютя. В апоке нет FOC, нет праймари детачмента и любых правил связанных с ним (RAW). Например, правило "Шторм хаоса" из кодекса "Демоны хаоса" не работает в апоке.
10) Caestus Assault Ram в режиме Zoom может таранить технику, но не может таранить флайеры (RAW).
11) Нельзя получить никакой ассет более одного раза никаким способом, даже если вы берете формацию, которая гарантирует второй или третий такой ассет. Есть ряд исключений, они прописаны отдельно в новой книге правил, например ассет вотекс гранаты и Finest hour Сикария. (RAW).
12) Брейки для однодневных игры наступают после 2 и 3-его хода, а также на момент окончания игры, брейки для двухдневных игр наступают на конец 2-го и на конец 4-ого хода, а также на момент окончания игры, либо как определит организатор.
13) Маркеры рекомендуется устанавливать на 40мм подставку, они должны быть объемными и отображать то, что они обозначают (RAW). Измерения проходят от края маркера.
14) ОПИЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: Уничтожение супертяжелой техники или гаргантюа в очковой стоимости до 771 дает 1 VP, 772-1500 – 2 VP, 1501 и более - 3 VP.
15) Юнит НЕ МОЖЕТ входить в две формации одновременно, даже если это обычная формация и формация апока (RAW, основная книга Апокалипсиса).
16) Drop Pod Assault: игрок обязан вывести до половины своих дроп подов (округляется в большую сторону) на первых ход если они не входят в какую-либо формацию (формация считается одним юнитом для определения резервов). Для дропподов в формации ограничения по выходу половины из резерва на первый ход игнорируется. Остальные дроп поды выходят по основным правилам апокалипсиса (RAW).
17) ДредКло - По IA аэронавтика и последнему актуальному факу FW: флайер с ховермодом, ассолтвеикл, приходит из резерва только дипстрайком, имеет фраглаунчеры, высадка происходит только в 2 дюймах от хулла. Напоминаем, что после дипстрайка пассажиры не могут чарджить, даже из ассолтвеикла (RAW).
18) Люциус Дроппод - По новой версии IAA (2013): дредноут-пассажир не может чарджить, но после высадки получает правило shrouded на один ход. Стоит 65 очков (RAW).
19) На каждые 3000 очков армии некронов можно взять одного Трансцендент Ктана (стоимость самого Ктана не входит в эти 3000 очков).
20) Ассет Replacement позволяет восстановить полностью одну формацию со всем варгиром, купленным для нее, включая дедикейтет транспорты (но имеющую суммарно не более свыше 15 хулл поинтов). Все приобретенные в течение игры спец правила и варгир не восстанавливаются. После применения в начале хода игрока формация переходит в Ongoing Reserves, то есть может выйти только в начале СЛЕДУЮЩЕГО хода.
21) Strategic reinforcement позволяет восстановить полностью один юнит, включая его варгир, но не дедикейтет транспорт. Все приобретенные спец правила и варгир в течение игры не восстанавливаются, формация или юнит выходят из резерва точно такими же, как были на начало игры.
21) Если вармастер или иной юнит, за который можно получить VP, уничтожен, а затем возрожден, то его уничтожение позволит получить эти VP еще раз.
22) Правило Зандреха на выведение из резерва своих юниов работает на Super Heavy юниты только если у них есть дипстрайк.
23) Можно инфильтровать гаргантюа или Super Heavy, если есть возможность дать им спецправило инфильтрации, аналогично для движения скаутов.
24) Рвану (IA3: SE) нельзя взять в формацию риптайдов.

25) Pyrrhian Eternals (кодекс Necrons) можно взять вместо иммортaлов в формацию некронского корта.
26) Попадание из оружия с силой "Д" отрабатывается по модельно, то есть, за каждый хит, пришедший в модель, нужно кинуть Д6 и применить результат. От попаданий силы "Д" работает лук аут. В случае результатов 2-5 и 6 модель получает количество вундов или ХП согласно спецправилам, то есть за один хит она может потерять д3 или 6+д6 ран или ХП.
27) Психофаза в апоке: капитан стороны кидает Д6 на количество дополнительных варп чарджей доступных своей армий его стороны. У каждого игрока есть собственный пулл кубов на каст, к которому можно добавить только кубы, полученные на броске капитана. Игроки не могут передавать свои варп чарджами на каст, но могут сообща отменять те или иные психосилы противника.
28) В ассетах к кодексам, которые переиздавались после выхода книги правил Warhammer: Apocalypse, при возникновении конфликта с неймингом юнитов или их закачкой, следует заменить на похожее или логичное (RAI).
29) Очередность заявление ассетов: в случае, когда ассеты должны быть заявлены одновременно (например, в начале хода), приоритет отдается стороне, чей ход длится, они выбирают последовательность заявление ассетов, могут заявлять их использование первыми или после игроков другой стороны (RAW).
30) Если ассет, взятый после брейка, требует заявление перед началом игры или в начале первого хода, то он все равно может быть активирован, но на начало следующего хода игрока или следующего хода противника в зависимости от вординга (RAW).
31) Юниты из кодекса Space Marines с разными чаптер тактиками в одну армию можно брать только если вы соответствующим образом отобразите на моделях различные тактики (раскраска, конверсии и т.д.).
32) Chapter tactics - если вы собираетесь использовать разные тактики, то модели обязаны визуально отражать принадлежность к разным орденам, и это должно быть заметно (то есть минимум другой базовый цвет), одинаково покрашенные модели не могут принадлежать к разным чаптерам.
33) Любые силы или умения, которые требуют ЛОСа, не работают из зданий и техники, даже если у них есть файер поинты.
34) Формации для обычных игр или детачменты считаются в апоке отдельными формациями.

Вы всегда можете задать вопросы и получить совет у составителей данного документа. Мы всегда рады помочь новичкам и коллегам. Мы заинтересованы в обратной связи. Свежая голова – это всегда хорошо. Добро пожаловать в мир апокалипсиса и удачных Вам битв!

27 января 2015 года