

WARHAMMER 40,000

9-я редакция

ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ

Версия 1.1 (от 23.11.21)

(Обновление на основе версии FAQ Indomius 1.3 от 06.21)

В данном файле приводятся официальные вопросы и ответы по правилам, а также перечень исправлений для русскоязычных и оригинальных англоязычных печатных изданий. Приведённый в заголовке выше номер указывает версию русскоязычного файла с исправлениями, тогда как «обновление на основе версии...» отсылает к англоязычной версии файла с исправлениями, перевод которой здесь представлен. **Розовым цветом и полужирным выделением** отмечены **новые пункты** исправлений, появившиеся в свежей версии файла. Ради удобства пользования розовым цветом также выделены те места в тексте, которые **изменились по сравнению с представленными в кодексе**. Исправления для русскоязычной (РЯ) печатной версии касаются только ошибок, допущенных при переводе. Исправления для англоязычной (АЯ) печатной версии (они же «общие исправления») затрагивают поправки к правилам, которые распространяются и на русскоязычные, и на англоязычные издания.

Исправления для РЯ версии

С. 255 — **стратагема «Контрнаступление», первое предложение**

Это предложение должно выглядеть следующим образом:
[Используйте сразу после того, как **ненадежная** вражеская БЕ отыграла схватку.]

С. 261 — **«Пересечённая местность»**

Добавьте следующий параграф:
[Модели **ПЕХОТЫ, ЗВЕРЕЙ** и **СТАИ**, находящиеся на пересечённой местности, получают преимущество от укрытия.]

С. 282 — **Набор миссий «Вечная война», этап «Объявите транспорты и резервы», третий абзац, второе предложение**

Это предложение должно выглядеть следующим образом:
[Совокупная очковая стоимость всех ваших БЕ стратегического резерва и подкреплений (включая тех, кто погружён в **ТРАНСПОРТЫ**, отправленные в стратегический резерв или числящиеся в качестве подкреплений) должна быть меньше половины итоговой очковой стоимости вашей армии, даже если у каждой боевой единицы в вашей армии есть правило, позволяющее этой БЕ выставляться за пределами поля боя.]

С. 286 — **Миссии вечной войны, «Вылазка»**

Второе предложение в описании правила миссии «Смести и вычистить» должно выглядеть следующим образом:
[Так длится до тех пор, пока в конце одной из последующих фаз ваш противник не захватит контроль над этим объектовым маркером.]

С. 289 — **Миссии вечной войны, «Разделяй и властвуй»**

Описание вторичной задачи «Разделительные линии (прогрессивная)» должно выглядеть следующим образом:
[Получите 4 ПО, если в конце своего хода вы контролируете оба объектовых маркера А, или 2 ПО, если в конце своего хода вы контролируете оба объектовых маркера В.]

С. 292 — **Миссии вечной войны, «Рывок вперёд»**

Второе предложение в описании действия «Рывок вперёд (действие)» должно выглядеть следующим образом:
[**Действие считается выполненным в конце вашего хода, а количество ПО, которые вы получите, зависит от того, возле какого маркера объекта оно было выполнено:**]

С. 295 — **Миссии вечной войны, «Поисковая операция»**

Предложения с пятого по седьмое в описании вторичной задачи «Минимизировать потери (финальная)» должны звучать следующим образом:
[Если получившееся число больше либо равно 75% от силы вашей армии, вы получите 15 ПО. Если оно менее 75%, но больше либо равно 50% от силы вашей армии, вы получите 10 ПО. Наконец, если это число менее 50%, но больше либо равно 25% от силы вашей армии, вы получите 5 ПО.]

С. 301 — **Миссии вечной войны, «Линии фронта»**

Первое предложение в описании вторичной задачи «Удержать центр (прогрессивная)» должно выглядеть следующим образом:
[Вы получите 5 ПО в конце вашей командной фазы, если контролируете больше объектовых маркеров В, чем противник, и если у вас больше моделей целиком в пределах 12" от центра поля боя, чем у противника.]

С. 318 — **таблица «Опыт», первая колонка, четвёртая строка**

Замените значение «5—15» на «6—15».

С. 319 — **таблица «Все остальные боевые единицы», результат «Хладнокровные»**

Первое предложение должно выглядеть так:
[Эта БЕ может перебрасывать провальные результаты проверок боевого духа.]

С. 322 — **«Реликвии военного похода», реликвия «Мастерски сделанный доспех»**

Третье предложение в описании реликвии должно выглядеть так:
[На «6» игнорируйте это смертельное ранение.]

С. 337 — **«Тайные операции», замысел «Установить вокс-ретрансляторы»**

Третье предложение в описании действия «Установить вокс-ретрансляторы (действие)» должно выглядеть так:
[Если это действие выполнено успешно, на этом объективном маркере теперь установлен ваш вокс-ретранслятор (он убирается, если в начале любой фазы этот маркер объекта контролирует ваш противник).]

С. 337 — **«Тайные операции», замысел «Разыскать архивы миссии»**

Второе предложение третьего абзаца должно выглядеть так:
[Если выпавший результат меньше либо равен сумме значений счётов поисков архивов всех ваших БЕ, или если указанная сумма равна количеству объектовых маркеров, выставленных на поле боя в начале битвы, одна из БЕ (на ваш выбор), успешно выполнивших вышеописанное действие, получит 6 очков опыта.]

С. 338 — Миссии военного похода, «Смести и вычистить»

Второе предложение в описании правила миссии «Занять и смести» должно выглядеть следующим образом:

[Так длится до тех пор, пока в конце одной из последующих фаз ваш противник не захватит контроль над этим объектовым маркером.]

С. 344 — Миссии военного похода, «Разведывательный патруль»

Второе предложение в описании правила миссии «Стратегические резервы» должно выглядеть следующим образом:

[Не более трёх четвертей ваших БЕ могут входить в резерв или числиться в качестве подкреплений и сумма рейтингов мощности всех ваших БЕ стратегического резерва и подкреплений (включая тех, кто погружён в **ТРАНСПОРТЫ**, отправленные в стратегический резерв или числящиеся в качестве подкреплений) должна быть меньше трёх четвертей уровня мощности вашей армии, даже если у каждой боевой единицы в вашей армии есть правило, позволяющее этой БЕ выставляться за пределами поля боя.]

С. 351 — Миссии военного похода, «Спалить и разрушить»

Первое предложение в описании действия «Спалить (действие)» должно выглядеть следующим образом:

[Одна боевая единица из вашей армии может начать выполнение этого действия в конце вашей фазы движения, если она находится в радиусе контроля маркера объекта, расположенного на вражеской территории, и в радиусе контроля этого маркера нет вражеских БЕ (кроме **АВИАСУДОВ**).]

С. 352 — Миссии военного похода, «Засада», правило миссии «Охотник, добыча»

Второе предложение второго абзаца должно выглядеть следующим образом:

[Не более трёх четвертей БЕ нападающего игрока могут входить в резерв или числиться в качестве подкреплений и сумма рейтингов мощности всех его БЕ стратегического резерва и подкреплений (включая тех, кто погружён в **ТРАНСПОРТЫ**, отправленные в стратегический резерв или числящиеся в качестве подкреплений) не может превышать трёх четвертей уровня мощности вашей армии, даже если у каждой боевой единицы в армии нападающего есть правило, позволяющее этой БЕ выставляться за пределами поля боя.]

Второе предложение пятого абзаца должно выглядеть следующим образом:

[Все они должны быть выставлены целиком в пределах его зоны расстановки, даже если у этих БЕ есть способности, позволяющие выставить их где-то ещё.]

С. 354 — Миссии военного похода, «Главное наступление»

Первое предложение второго абзаца в описании правила миссии «Непрерывное наступление» должно выглядеть следующим образом:

[В конце любого своего хода нападающий игрок может удалить с поля боя любую свою БЕ, в которой осталась четверть либо менее изначального количества моделей (или, в случае боевой единицы, состоящей из одной модели, у которой осталась четверть или менее изначального количества ран).]

КОММЕНТАРИИ РАЗРАБОТЧИКОВ

«ВЗРЫВНОЕ» ОРУЖИЕ И СОСТАВНЫЕ БРОСКИ КУБИКОВ

В приведённом здесь дополнительном разъяснении мы хотели бы дать краткий пример того, как работает правило «Взрывное» при броске нескольких кубиков для определения количества атак. Например, если вы стреляете из оружия с классом «Тяжёлое 2D3» и правилом «Взрывное» по боевой единице, состоящей из 6 и более моделей, и при броске на определение количества атак у вас выпали две единицы, ваш результат меньше 3, так что оружие сделает 3 выстрела. Если из того же оружия вы стреляете по БЕ, состоящей из 11 и более моделей, оно сделает 6 выстрелов.

«ЗАКРЫВАЕТ ОБЗОР» И «ПЛОТНОЕ УКРЫТИЕ»

Введённые в девятой редакции правила особенности ландшафта «Закрывает обзор» и «Плотное укрытие» взаимодействуют с правилами на определение видимости, но не заменяют эти правила, а дополняют их. В частности, хотя в правиле особенности «Закрывает обзор» и сказано, что **АВИАСУДА** и модели с 18 и более ранами можно видеть сквозь элемент ландшафта с такой особенностью, они считаются и видимыми (и доступными) целями только если стреляющая модель в самом деле может их увидеть (т.е. если их не видно через монолитный и непрозрачный элемент ландшафта, они не являются доступными целями).

Схожим образом работает и «Плотное укрытие», но если особенность «Закрывает обзор» блокирует линию видимости между стреляющей моделью и её предполагаемой целью, то «Плотное укрытие» налагает штраф к результату броска на попадание, если находится между стреляющей моделью и её предполагаемой целью (с учётом вышеуказанных исключений). При этом БЕ-цель может не соответствовать требованиям для «получения преимущества от нахождения в укрытии», но стреляющая модель всё равно получит штраф к результату своего броска на попадание. Однако любое правило, позволяющее игнорировать преимущество от нахождения в укрытии, или игнорировать укрытие, дающее штраф к результатам бросков на попадание, будет работать в данном случае и позволит игнорировать этот штраф.

ВЫСТАВЛЕНИЕ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ ПРИБЫВШИХ В КАЧЕСТВЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Этот комментарий разработчиков отменяет действие ранее опубликованного комментария о боевых единицах, прибывших в качестве подкреплений, и зоне прямого соприкосновения, основанного на обратной связи от сообщества игроков в *Warhammer 40,000*.

Обычно при выставлении на поле боя боевой единицы, прибывшей в качестве подкрепления, указывается, что она должна быть выставлена на определённом расстоянии от моделей противника (например «её можно выставить где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей»). Указанное расстояние всегда следует отмерять по горизонтали, несмотря на то что обычно замеры производятся от и до ближайшей точки подставки (или корпуса) модели. Это значит, что в вышеуказанном примере при выставлении боевой единицы, прибывшей в качестве подкрепления, её следует выставить дальше чем в 9" по горизонтали от любых вражеских моделей. Это правило также распространяется на БЕ, прибывшие из стратегического резерва, а также перемещённые (т.е. снятые со стола и снова выставленные) БЕ и боевые единицы, прибывшие на замену ранее уничтоженным.

ВЫСТАВЛЕНИЕ БОЛЬШИХ МОДЕЛЕЙ

У некоторых больших моделей, многие из которых являются **АВИАСУДАМИ**, есть крылья или другие части, выступающие далеко за пределы подставки, из-за чего такие модели могут быть непросто разместить в зоне расстановки. Хотя в приведённой в существующих наборах миссий последовательности расстановки и сказано, что ни одна часть модели не может свисать с края стола, там ничего не говорится про край зоны расстановки. Уточним, что подобные выступающие части моделей могут выходить за пределы зоны расстановки, если нет возможности разместить модель так, чтобы этого не происходило (т.е. если её нельзя выставить так, чтобы какая-то её часть не выходила за пределы зоны расстановки). Однако при этом подставка такой модели всё равно должна целиком находиться в пределах её зоны расстановки.

ПСИ-ДЕЙСТВИЯ

Хотя пси-действия и не считаются психосилами, они работают схожим образом. С точки зрения любых правил боевая единица, пытающаяся совершить пси-действие, во всех отношениях считается БЕ, пытающейся проявить психосилу, и, соответственно, вызывает срабатывание всех правил, которые срабатывают при проявлении психосилы (например, правило, позволяющее нейтрализовать психосилу может быть использовано для нейтрализации пси-действия). При этом **ПСАЙКЕР** в своей пси-фазе всё равно может пытаться совершить только одно пси-действие вместо того, чтобы пытаться проявлять любые другие психосилы.

ПРАВИЛА, ПРИМЕНЯЕМЫЕ ВНЕ ФАЗЫ, И ПОГРУЗКА В ТРАНСПОРТЫ

Мы хотели бы привести пример, разъясняющий порядок действия правил, применяемых вне фазы, на боевые единицы. Если боевая единица использует правило, которое позволяет ей переместиться как в фазе движения, все правила, которые обычно применяются в фазе движения, будут работать. Например, модели из этой БЕ не могут закончить манёвр в пределах зоны соприкосновения вражеских моделей, а если каждая модель этой БЕ закончила движение в пределах 3" от дружественной модели **ТРАНСПОРТА**, эта БЕ может погрузиться в этот **ТРАНСПОРТ** следуя обычным правилам на погрузку, работающим в фазе движения.

ПРАВИЛА «ЕСЛИ У ВСЕХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ В ВАШЕЙ АРМИИ»

У многих армий есть способности, которые работают только если каждая модель в вашей армии имеет определённый ключевик. Например, у многих боевых единиц из Кодекса Космодесанта есть способность «Боевые доктрины», но она работает только «если у всех боевых единиц в вашей армии есть ключ **АДЕПТУС АСТАРТЕС**» (с учётом приведённых в кодексе исключений). Условие наличия нужного ключевика у «всех боевых единиц в вашей армии» проверяется единожды, в конце этапа формирования армии, указанном в последовательности подготовки к миссии в том наборе миссий, по которому вы играете. В результате этой проверки указанная способность либо работает на соответствующие БЕ до конца боя, либо нет. Если в конце указанного этапа ваша армия соответствовала условиям, при которых определённая способность начинает работать, она будет работать даже если в ходе боя к вашей армии присоединились боевые единицы, из-за которых она могла перестать соответствовать указанным условиям. Аналогично, если в конце этапа формирования армии ваша армия не

соответствовала условиям, при которых определённая способность начинает работать, она не будет работать, даже если в ходе боя ваша армия понесёт потери, и все оставшиеся на поле боя БЕ будут соответствовать указанным условиям.

ЯРЛЫКИ СТРАТАГЕМ ФРАКЦИЙ И ПОДФРАКЦИЙ

В дополнение к фракционным стратагемам, доступ к которым вы получаете, если каждая боевая единица в подразделении принадлежит к определённой фракции (например, **Адептус Астартес**, **Адептус Механикус**, **некроны** и т.п.), вы можете получить доступ к стратагемам подфракции, если все эти БЕ также принадлежат к определённой подфракции (например, **Ультрадесант**, **Металика**, **Новохи** и т.п.). С точки зрения любых правил считается, что стратагема подфракции имеет ярлык своей фракции (т.е. считается, что у стратагем **Металики** есть ярлык «**Адептус Механикус**»).

В НАЧАЛЕ, В ХОДЕ И ПОСЛЕ РАССТАНОВКИ

Указанные формулировки встречаются во многих правилах. Мы хотели бы прояснить, когда именно наступает указанный момент в последовательностях подготовки к миссиям, приведённых в наборах миссий «**Открытая вражда**», «**Вечная война**» и т.п.

В начале расстановки: правило, которое должно срабатывать «в начале расстановки», срабатывает на этапе «**Объявите резервы и транспорты**» последовательности подготовки к миссии. Примером такого правила служат «**Боевые звенья**» (см. Кодекс **Космодесанта**).

В ходе расстановки: правило, которое должно срабатывать «в ходе расстановки», может быть применено в любое время после начала этапа «**Объявите резервы и транспорты**» и до конца этапа «**Выставьте войска**». В самом правиле обычно будет указано, когда именно следует его применить, но обычно, если правило позволяет вам выставить боевую единицу за пределами поля боя, оно срабатывает на этапе «**Объявите резервы и транспорты**», в остальных случаях оно срабатывает на этапе «**Выставьте войска**». Примерами таких правил могут послужить «**Телепортационный удар**» и «**Сокрытые позиции**» (см. Кодекс **Космодесанта**), которые отыгрываются в разное время. Правило «**Телепортационный удар**» позволяет выставить боевую единицу за пределами поля боя, так что оно отыгрывается на этапе «**Объявите резервы и транспорты**», а правило «**Сокрытые позиции**» срабатывает «при выставлении этой боевой единицы», а выставление происходит уже на этапе «**Выставьте войска**».

После расстановки: такие правила (к ним также относятся формулировки «после того, как обе стороны выставились», «после того, как обе стороны завершили расстановку» и аналогичные им) срабатывают на этапе «**Отыграйте предбоевые правила**». Примером такого правила служит особенность военачальника «**Повелитель обмана**» (см. Кодекс **Космодесанта**). После того, как вы отыграете все подобные правила, переходите к этапу «**Начните бой**». При этом начинается первый раунд боя, что вызывает срабатывание всех правил, которые отыгрываются «в начале первого раунда боя».

ИЗ ДОСТУПНОЙ [ПСИ-ДИСЦИПЛИНЫ]

Формулировка «из доступной дисциплины» порой встречается в правилах реликвий, особенностей военачальника и других улучшений, позволяющих **ПСАЙКЕРАМ** знать дополнительные психосилы. Мы хотим прояснить, что такое «доступная дисциплина».

Если в инфолисте БЕ **ПСАЙКЕРА** сказано, что он знает психосилы из одной или нескольких дисциплин, ему доступны эти дисциплины.

Если БЕ ПСАЙКЕРА имеет возможность выбирать психосилы из другой дисциплины в дополнение к указанным в его инфолисте, эта дисциплина также ему доступна.

Если БЕ ПСАЙКЕРА имеет возможность выбирать психосилы из другой дисциплины вместо указанных в его инфолисте, эта дисциплина доступна ему вместо дисциплин, указанных в его инфолисте.

Пример: армия включает в себя две БЕ БИБЛИАРИЕВ ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ В ДОСПЕХЕ ТИПА «ФОБОС». В инфолисте такой боевой единицы говорится, что она знает психосилу «Разрывающий разряд» и две психосилы из дисциплины сокрытия. Поскольку они входят в подразделение ТЁМНЫХ АНГЕЛОВ, игрок может решить, что один из этих библиариев (или оба) будет знать психосилы из дисциплины интерромантии вместо сокрытия. Игрок решает, что первый библиарий будет знаком с интерромантией, а второй — нет. Таким образом, первый библиарий может знать психосилы из дисциплины интерромантии, она ему доступна. Второй библиарий знает психосилы из доступной ему дисциплины сокрытия. Если первый ПСАЙКЕР станет владельцем тома Малкадора, он будет знать ещё одну психосилу из дисциплины интерромантии, а если владельцем этой же реликвии станет второй БИБЛИАРИЙ, он будет знать ещё одну психосилу из дисциплины сокрытия.

ДОПОЛНЕНИЯ И ИСПРАВЛЕНИЯ

С. 210 — «Погрузка»

Второе предложение второго абзаца должно выглядеть следующим образом:

[Если не сказано иное, то, пока БЕ погружена в транспорт, на неё не действуют никакие способности других боевых единиц, и к ней нельзя применять никакие стратагемы.]

С. 215 — «Проявление психосил», первый абзац

Дополните абзац следующим предложением:

[Один и тот же ПСАЙКЕР не может проявлять «Разрывающий разряд» больше одного раза в течение одного раунда.]

С. 219 — «Берегитесь, сэр!»

Правило должно выглядеть следующим образом:

[Модели не могут целиться дистанционным оружием в БЕ, в составе которой есть модели ПЕРСОНАЖЕЙ с 9 и менее ранами в профиле, если таковая БЕ находится в пределах 3" от хотя бы одной из перечисленных БЕ:

дружественной ей БЕ, включающей в себя хотя бы 1 модель

ТЕХНИКИ или МОНСТРА, имеющую 10 и более рана;

дружественной ей БЕ не-ПЕРСОНАЖА, включающей в себя хотя бы 1 модель ТЕХНИКИ или МОНСТРА;

дружественной ей БЕ не-ПЕРСОНАЖА из 3 и более моделей.

Исключение составляют лишь те случаи, когда БЕ с

ПЕРСОНАЖЕМ находится в зоне видимости стреляющей модели и при этом является ближайшей к ней БЕ. В таких условиях при определении ближайшей к стреляющей модели вражеской БЕ игнорируйте другие вражеские модели ПЕРСОНАЖЕЙ с 9 и менее ранами в профиле.

- Нельзя стрелять по вражеским ПЕРСОНАЖАМ с 9 и менее ранами, если они находятся в 3" от дружественной БЕ, включающей 1 МОНСТРА, 1 ед. ТЕХНИКИ или 3 и более других моделей (кроме моделей ПЕРСОНАЖЕЙ с 9 и менее ранами), если этот ПЕРСОНАЖ — не ближайшая БЕ.]

С. 247

Добавьте следующий параграф:

[УКРЕПЛЕНИЯ

Боевые единицы, играющие на поле боя роль укреплений, - это элементы ландшафта, входящие в вашу армию. Если не указано обратного, при расстановке укреплений их нельзя выставлять в пределах 3" от любых других элементов ландшафта, не указанных в инфолисте этого укрепления (кроме холмов, см. с. 260). Если из-за этих ограничений выставить укрепление невозможно, оно не может быть выставлено и считается уничтоженным. Укрепления никогда не могут быть отправлены в стратегический резерв (см. с.256).

- Укрепления нельзя выставлять в пределах 3" от других элементов ландшафта (кроме холмов).
- Укрепления нельзя отправлять в стратегический резерв.]

С. 256 — «Выставление боевых единиц стратегического резерва», третий абзац, второе предложение

Это предложение должно выглядеть следующим образом:

[Единственное исключение составляет случай, когда каждая модель боевой единицы стратегического резерва выставляется в пределах 1" от своего края игрового поля и при этом целиком в пределах своей зоны расстановки — в таком случае модели этой БЕ можно выставлять не только в пределах 9" от вражеских моделей, но даже в зоне соприкосновения с ними.]

С. 258 — «Выполнение действий», второй абзац, четвёртое предложение

Это предложение должно выглядеть следующим образом:
[В каждом раунде боя БЕ может попытаться выполнить только одно действие.]

С. 262 — «Труднопроходимый ландшафт»

Правило должно выглядеть следующим образом:
[Если боевая единица отступает, совершает обычное перемещение или марш-бросок, и любая её модель хочет пройти через любую часть элемента ландшафта с этой особенностью, вычитайте 2" из максимальной дистанции, которую может пройти каждая модель этой БЕ (до минимального значения в 0"), даже если высота любой части этого элемента ландшафта не превышает 1". Если боевая единица объявляет о нападении и любая её модель в ходе манёвра нападения хочет пройти через любую часть элемента ландшафта с этой особенностью, вычитайте 2 ед. из результата броска на нападение, даже если высота любой части этого элемента ландшафта не превышает 1". Эти модификаторы не применяются, если каждая модель в данной БЕ умеет ЛЕТАТЬ. Эти модификаторы не применяются, если каждая модель в данной БЕ является ТИТАНИЧЕСКОЙ, а высота труднопроходимого элемента ландшафта не превышает 3". Замер высоты элемента ландшафта производится от самой высокой точки этого элемента.

- Вычитайте 2" из дистанции отступления, обычного перемещения, марш-броска или нападения через этот элемент ландшафта (кроме случаев, когда БЕ ЛЕТАЕТ или БЕ является ТИТАНИЧЕСКОЙ, а элемент ландшафта не выше 3».)

С. 263 — «Закрывает обзор», второй абзац, первое предложение

Это предложение должно выглядеть следующим образом:
[Модели в или на этом элементе ландшафта можно увидеть и выбрать в качестве целей по обычным правилам.]

С. 263 — «Прочное укрытие»

Этот параграф должен звучать следующим образом:
[Прибавляйте 1 ед. к результатам спас-бросков (кроме непробиваемых) от атак рукопашным оружием, если не совершавшая в этом раунде манёвр нападения модель, на которую распределена эта атака, получает бонус за укрытие от элемента ландшафта с этой особенностью.]

С. 284 — «Сражаемся, пока силы есть стоять»

Эта вторичная задача должна звучать следующим образом:
[Выбрав эту задачу, вы должны выбрать в своей армии три боевые единицы, не играющие на поле боя роль укреплений, с наивысшей очковой стоимостью и отметить их в своей расписке армии. Если у двух и более БЕ одинаково высокая очковая стоимость, вы можете сами решить, какие БЕ отметить. Если в вашей армии три или менее БЕ, вы обязаны отметить таким образом все боевые единицы своей армии. При подсчёте очковой стоимости боевой единицы учитывается также стоимость всего её оружия и снаряжения.
В конце битвы получите 5 ПО за каждую из отмеченных БЕ, оставшихся на поле боя. Если в ходе боя отмеченная боевая единица делится на несколько более мелких БЕ, каждая из получившихся отдельных боевых единиц (кроме БЕ ДРОНОВ) должна быть уничтожена для того, чтобы с точки зрения этой вторичной задачи отмеченная БЕ считалась уничтоженной.]

С. 290 — Вторжение, миссия «Перекрёстный огонь»
Замените оба значения «12"», отмечающих расстояние по горизонтали, на «3"».

Примечание разработчиков: маркеры объектов в этой миссии должны располагаться в пределах 12" от воображаемой линии, которая делит поле боя пополам по вертикали, не от отмеченного пунктирной линией круга.

С. 332 — «Мастерски сделанный доспех»

Первое предложение должно выглядеть следующим образом:
[Прибавляйте 1 ед. к результатам спас-бросков за броню владельца.]

С. 333 — Набор миссий «Военный поход», этап «Объявите резервы и транспорты»

Последний абзац должен звучать следующим образом:
[В миссиях «Военного похода» боевые единицы подкреплений ни при каких обстоятельствах не могут прибыть на игровое поле в первом раунде боя (а вот БЕ стратегических резервов — могут, если это специально оговорено в правилах миссии, как в случае с миссией «Разведывательный патруль»). Если в первом раунде боя боевая единица прибыла на игровое поле, а в правилах миссии не указано, куда её можно выставить, используйте правила второго раунда боя, чтобы определить, куда можно выставить эту БЕ. Все БЕ стратегических резервов и подкреплений, а также их пассажиры, считаются уничтоженными, если они не прибыли на игровое поле до конца третьего раунда боя (кроме БЕ, которые ушли в стратегический резерв после начала первого раунда боя).]

С. 341 — Миссия военного похода «Тайник с предметами снабжения»

Второй пункт задачи миссии «Захватить и контролировать» должен звучать так:
[Этот игрок контролирует два и более маркера объектов.]

С. 361-262 — Редко используемые правила, «Всегда сражается первой/последней»

Добавьте в этот параграф редко используемых правил следующие абзацы:
[Обратите внимание: неважно, какое количество действующих на эту БЕ правил заставляет её сражаться первой или последней — если на боевую единицу одновременно действует несколько правил, из которых одно или несколько заставляют её сражаться первой, и одно или несколько заставляют сражаться последней, эта БЕ будет сражаться так, словно на неё не действует ни одно из этих правил.

Обратите внимание: по правилам стратагеми «Контрнаступление» вы должны выбрать боевую единицу, способную сражаться. Это значит, что, если на БЕ действует правило, согласно которому она не может сражаться, пока не сразятся все остальные БЕ, способные сражаться, она не может быть выбрана целью стратагеми «Контрнаступление» (кроме случаев, когда на эту БЕ также действуют правила, позволяющие ей сражаться первой).

Примерами правил, позволяющих боевой единице сражаться первой, могут служить «Превосходство в бою», «Завеса времени» (см. Кодекс Космодесанта), «Опережающий удар» (см. Кодекс Некронов) и т.п. Кроме того, обратите внимание, что, согласно основным правилам, нападавшие боевые единицы сражаются первыми в фазе схватки, так что с точки зрения этого редко используемого правила они считаются находящимися под воздействием правила, позволяющего им сражаться первыми. Примерами правил, заставляющих боевую единицу сражаться последней (или запрещающих ей сражаться, пока не сразятся все

остальные способные сражаться БЕ) могут служить «Темпормортис» (см. Кодекс Космодесанта), «Доспехи Русса» (см. дополнение к Кодексу Космодесанта «Космические Волки»), «Генераторы подчинения» (см. Кодекс Некронов) и т.п.]

С. 363 — Редко используемые правила, «Возрождённые модели»

Добавьте в этот параграф редко используемых правил следующее предложение:

[С точки зрения распределения атак, совершённых позднее в той же фазе, такие модели не считаются потерявшими в этой фазе раны. Кроме того, считайте, что ранее в этой фазе на такие модели не распределялись атаки.]

Добавьте в шпалгалку по этому параграфу редко используемых правил следующий пункт:

- [Модели, которые были уничтожены, а затем вернулись в БЕ, не считаются потерявшими в этой фазе раны. Кроме того, считайте, что ранее в этой фазе на такие модели не распределялись атаки.]

С. 363 — Редко используемые правила, «Перемещённые боевые единицы и боевые единицы на замену»

Добавьте во врезку следующие предложения:

[9. Если эта боевая единица выполняла действие, то попытка выполнить это действие считается проваленной.

10. В фазе движения такие правила могут быть использованы на боевые единицы, прибывшие в качестве подкреплений, и/или на БЕ, которые уже были выбраны для перемещения ранее в этой фазе.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[НАПАДЕНИЕ НА АВИАСУДА

Обычно модель не может завершить манёвр нападения в пределах зоны соприкосновения вражеского **АВИАСУДНА**, у многих моделей **АВИАСУДОВ** есть способность (например, «Авиация»), в которой особо оговорено, что на эту модель могут нападать только **ЛЕТАЮЩИЕ** боевые единицы. Такие правила имеют приоритет над основной книгой правил, так что **ЛЕТАЮЩИЕ** БЕ в самом деле могут объявлять о нападении на модели **АВИАСУДОВ** и могут завершать манёвр нападения в пределах зоны соприкосновения таких моделей.

- **ЛЕТАЮЩИЕ** БЕ могут объявлять о нападении на модели **АВИАСУДОВ**.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ВЫСАДКА БОЛЬШИХ МОДЕЛЕЙ

Некоторые модели такие большие, что при высадке из модели **ТРАНСПОРТА** из невозможно выставить целиком в пределах 3" от этого **ТРАНСПОРТА**, поскольку такая модель во всех измерениях больше 3". В таком случае просто выставьте такую модель вне зоны соприкосновения любых вражеских моделей и так, чтобы её подставка (или корпус) находилась в пределах 1" от подставки (или корпуса) модели **ТРАНСПОРТА**, из которого она высадилась.

- Если высаживающаяся из **ТРАНСПОРТА** модель такая большая, что её невозможно выставить целиком в пределах 3" от модели этого **ТРАНСПОРТА**, просто выставьте её в пределах 1" от этого модели этого **ТРАНСПОРТА**.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ОТЫГРЫВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ ПЕРЕД ТЕМ, КАК ВЫЙТИ ЗА КРАЙ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Некоторые модели, обычно относящиеся к **АВИАСУДАМ**, имеют правила, которые отыгрываются после того, как такая модель завершила манёвр в фазе движения — например, она может сбросить бомбы на БЕ, над которой пролетела. Если у боевой единицы есть такое правило, и она может выйти за край игрового поля (как в случае с **АВИАСУДНОМ** в миссии, где применяются правила на стратегический резерв), с точки зрения таких правил манёвр боевой единицы считается завершённым в той точке, где она коснулась края поля боя. Отыграйте действие такого правила, а затем удалите модель с игрового поля.

- Если БЕ может выйти за край игрового поля, она всё равно может отыграть правила, которые срабатывают в конце её перемещения, прежде чем покинуть поле боя.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[АТАКИ, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ СОВЕРШИТЬ НЕСКОЛЬКО БРОСКОВ НА ПОПАДАНИЕ

Некоторые правила (обычно это способности оружия) позволяют за каждую атаку совершить более одного броска на попадание, например «Совершайте не 1, а 2 броска на попадание за каждую атаку этим оружием». В таком случае каждый бросок на попадание считается отдельной атакой по той же цели, так что все правила, которые срабатывают «при каждой атаке» или действуют на атаки (например, модификаторы или возможность перебросить результат броска) применяются к каждому броску на попадание. Обратите внимание: эти дополнительные атаки не могут сами сгенерировать дополнительные броски на попадание. Некоторые правила генерируют дополнительные атаки в ходе отыгрыша последовательности проведения атак, например «После того, как эта модель отыграла свои атаки, она может совершить количество дополнительных атак, равное количеству её атак, которые не дошли до этапа нанесения урона ранее в этой фазе». В таком случае на эти дополнительные атаки не распространяются правила, позволяющие совершить более одного броска на попадание за одну атаку. Однако все остальные правила, которые срабатывают «при каждой атаке» или действуют на атаки (например, модификаторы или возможность перебросить результат броска) применяются к каждой такой дополнительной атаке. Обратите внимание: эти дополнительные атаки не могут вызвать срабатывание правил, позволяющих сгенерировать ещё больше дополнительных атак.

- Если правило позволяет совершить больше одного броска на попадание за одну атаку, каждый из этих бросков считается отдельной атакой по той же цели.
- Если правило генерирует дополнительные атаки в ходе отыгрыша последовательности проведения атак, на эти дополнительные атаки не действуют правила позволяющие совершить более одного броска на попадание за одну атаку, и эти атаки не могут сгенерировать ещё больше дополнительных атак.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ЗАПРЕТ НА ВЫСТАВЛЕНИЕ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ, ПРИБЫВШИХ В КАЧЕСТВЕ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Некоторые правила не дают выставить прибывшие в качестве подкреплений боевые единицы на определённых участках игрового поля, например «вражеские боевые единицы, выставляемые на поле боя в качестве подкреплений, нельзя

выставить в пределах 12" от этой модели». Такие правила имеют приоритет над правилами, указывающими, куда вы можете выставить прибывшую в качестве подкреплений БЕ (например, «на этапе выставления подкреплений любой вашей фазы движения её можно выставить где угодно на поле боя, но дальше чем в 9" от любых вражеских моделей»). Единственным исключением из этого правила является случай, когда прибывшая из стратегического резерва боевая единица выставляется в пределах 1" от своего края игрового поля и целиком в пределах своей зоны расстановки — в этом случае она может быть выставлена вышеописанным образом невзирая на правила вражеских моделей, запрещающие ей это сделать.

- Правила, запрещающие БЕ подкреплений выставляться, имеют приоритет над правилами, разрешающими БЕ подкреплений выставляться.
- Это не распространяется на БЕ стратегического резерва, которые выставляются в 1" от своего края стола в своей зоне расстановки.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ПРИОРИТЕТ ПРИ ПРОЯВЛЕНИИ ПСИХОСИЛ]

При проявлении психосил вы можете столкнуться с ситуацией, при которой два правила срабатывают одновременно и при этом противоречат друг другу — например, одно гласит, что психосила не может быть нейтрализована, в то время как другое говорит, что эта психосила была нейтрализована (или не срабатывает). В таких случаях правила, которые гласят, что психосила не может быть нейтрализована, имеют приоритет над правилами, которые говорят, что она была нейтрализована.

- Если после проявления психосилы возникло противоречие правил относительно того, может она быть нейтрализована или нет, приоритет имеет правило, в котором говорится, что она не может быть нейтрализована.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ЗАЩИТНЫЕ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ РАБОТАЮТ ТОЛЬКО НА АТАКИ С ОПРЕДЕЛЁННЫМИ ПОКАЗАТЕЛЯМИ]

Некоторые правила срабатывают только на атаки с определёнными показателями, например «если на модель из этой боевой единицы распределена атака со значением показателя бронейности «-1», считайте значение показателя бронейности этой атаки равным «0»». При определении того, сработало ли это правило, всегда следует использовать модифицированное значение показателя атаки, достигнутое на этапе распределения атак. В вышеприведённом примере атака, изначально имеющая значение показателя бронейности «0», которое за счёт действия другого правила до этапа распределения атак было увеличено до «-1», вызовет срабатывание этого правила, так что значение показателя бронейности этой атаки снова поменяется на «0».

- При определении, работает ли защитное правило против атаки, используйте модифицированное значение показателя атаки, достигнутое на этапе распределения атак.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[СТРАТАГЕМЫ, ДАЮЩИЕ ИЛИ ВОССТАНАВЛИВАЮЩИЕ КОМАНДНЫЕ ОЧКИ]

В расширенных правилах на командные очки сказано, что вне зависимости от правил, которые вы используете, вы не можете за один раунд боя получить или восстановить более 1 КО (не считая перечисленных на с. 245 исключений, таких как бонусные

батальные КО). Однако есть несколько стратагем, которые при применении позволяют игроку получить или восстановить несколько КО (например, «Ротовые щупальца» из Кодекса Тиранидов). Если такая стратагема применяется в ходе одной из фаз (а не «перед битвой» или «в конце раунда боя»), ограничение по восстановлению не более 1 КО за раунд боя не распространяется на такую стратагему.

- Ограничение на получение или восстановление не более 1 КО за раунд боя не действует на КО, полученные или восстановленные за счёт стратагемы, использованной в ходе одной из фаз.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ВОЗНИКНОВЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПОПАДАНИЙ]

Действие некоторых правил приводит к возникновению дополнительных попаданий при выпадении определённого результата при броске на попадание, например «при немодифицированном результате броска на попадание «6» атаки этим оружием наносят 1 дополнительное попадание». Если на модель также действуют другие правила, срабатывающие при выпадении определённого результата при броске на попадание, например «если немодифицированный результат броска на попадание равен «6», эта атака автоматически ранит цель», такое правило срабатывает только на исходную атаку, но не на дополнительные попадания. Если при выпадении определённого результата при броске на попадание возникли дополнительные попадания, считайте, что у этих дополнительных попаданий вообще не было какого-либо результата броска на попадание, и просто продолжайте отыгрывать за них последовательность атаки (т.е. переходите к броску на ранение и т.д.).

- Если при броске на попадание возникли дополнительные попадания, на них не действуют никакие другие правила, срабатывание которых вызвал этот бросок на попадание.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[МНОЖЕСТВЕННЫЕ АТАКИ, НАНОСЯЩИЕ СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЕНИЯ]

Некоторые атаки могут наносить смертельные ранения вместо обычного урона или в дополнение к нему. Если БЕ, выбранная для сражения или стрельбы, может совершить несколько таких атак, весь обычный урон от её атак отыгрывается до того, как цель начнёт получать смертельные ранения.

- Если БЕ может совершить несколько атак, наносящих смертельные ранения, весь обычный урон от её атак отыгрывается до того, как цель начнёт получать смертельные ранения.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[РАЗДЕЛЕНИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ, НАХОДЯЩЕЙСЯ ПОД ДЕЙСТВИЕМ ОПРЕДЕЛЁННЫХ ПРАВИЛ]

Некоторые правила позволяют разделить боевую единицу на несколько более маленьких БЕ. В этом случае, все правила, которые действовали на изначальную БЕ, и которые должны продолжать действовать в течение определённого периода времени (т.е. способности, стратагемы, психосилы и т.п.) будут продолжать действовать на все появившиеся в результате разделения боевые единицы в течение установленного периода времени. Например, если изначальная БЕ находилась под действием способности-ауры перед разделением, эта способность-аура будет действовать на отделившуюся БЕ только если та после разделения продолжает находиться в зоне действия

этой способности-ауры. При этом если на изначальную БЕ действовала психосила, действие которой длится до конца хода, то после разделения эта психосила будет действовать до конца хода на все отделившиеся БЕ.

- Правила, которые действуют на БЕ в момент её разделения на несколько более маленьких БЕ, продолжают действовать на эти более маленькие БЕ в течение установленного периода времени.
- Способности-ауры продолжают действовать на отделившиеся БЕ только если те остаются в зоне действия этих способностей-аур.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[«ОТЧАЯННЫЙ ПРОРЫВ» И ПРАВИЛА, ПРЕПЯТСТВУЮЩИЕ ОТСТУПЛЕНИЮ

Некоторые правила или прямо запрещают вражеской боевой единице отступать, или заставляют её пройти кубовку, проверку или совершить иной бросок, в результате которого эта БЕ может потерять возможность отступать. В любом случае правило, запрещающее отступать, имеет приоритет над стратагемой «Отчаянный прорыв» (с. 255). В первом случае это значит, что использование этой стратагемы на БЕ не даст ей возможность совершить отступление — вы платите КО только за шанс уничтожить некоторое количество своих моделей. Во втором случае, если на БЕ использована стратагема «Отчаянный прорыв», сначала киньте кубики, чтобы узнать, были ли уничтожены какие-либо модели из этой БЕ, а затем пройдите кубовку, пройдите проверку или совершите иной требуемый от вас бросок, чтобы определить, сможет ли ваша боевая единица отступить. Обратите внимание: в любом случае БЕ, на которую была использована эта стратагема, не может совершить (а значит, и завершить) манёвр отступления, так что она не потеряет дополнительных моделей. Вместе с тем, эта БЕ всё ещё не сможет ничего больше делать в текущем ходе.

- Правила, запрещающие отступать, имеют приоритет над стратагемой «Отчаянный прорыв».]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ДВИЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ МОДЕЛИ

У некоторых моделей есть правила позволяющие им двигаться сквозь другие модели или над ними (иногда с добавлением «словно их там нет»). Иногда такие правила распространяются только на конкретный вид движения: обычное перемещение, марш-бросок, манёвр нападения и т.п., а иногда они действуют при любом перемещении. В любом случае, при перемещении модели с таким правилом она может войти в пределы зоны соприкосновения вражеских моделей, но не может завершить движение на другой модели (или её базе), не может завершить обычное перемещение, марш-бросок или отступление в пределах зоны соприкосновения вражеских моделей, и может завершить манёвр нападения только в пределах зоны соприкосновения боевых единиц, которых ранее в этой фазе объявила целями нападения.

- Модели, которые могут двигаться сквозь вражеские модели или над ними, также могут двигаться в пределах зоны соприкосновения вражеских моделей.
- Модель не может завершить движение на другой модели.
- Модель не может завершить обычное перемещение, марш-бросок или отступление в пределах зоны соприкосновения вражеской БЕ.
- Модель может завершить манёвр нападения только в пределах зоны соприкосновения вражеских БЕ, которых ранее в этой фазе объявила целями нападения.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ПРАВИЛА, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ ИГНОРИРОВАТЬ ПОЛУЧЕННЫЕ РАНЕНИЯ, ПРОТИВ ПРАВИЛ, ЗАПРЕЩАЮЩИХ ИГНОРИРОВАТЬ РАНЕНИЯ

Правила некоторых моделей гласят, что они не могут потерять больше определённого количества ран за один ход, раунд боя или фазу, и что раны, которые они должны потерять сверх этого числа, не теряются. Если такая модель была атакована оружием или моделью с правилом, запрещающим игнорировать нанесённые ранения, это правило имеет приоритет над предыдущим, и атакованная модель теряет количество ран, равное показателю урона оружия, которым она была атакована даже если она уже потеряла определённое её правилом число ран в течение этого хода, раунда боя или фазы.

- Правила, гласящие, что «модель не может игнорировать нанесённые ранения», имеют приоритет над правилами, в которых сказано, что «модель не может потерять больше определённого количества ран, и раны, которые она должна потерять сверх этого числа, не теряются».]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[СТРЕЛЬБА ПАССАЖИРОВ ИЗ ТРАНСПОРТА

Некоторые правила, такие как «Открытая техника», позволяют боевым единицам стрелять и совершать дистанционные атаки, будучи погружёнными в модель **ТРАНСПОРТА**. Если погружённая в **ТРАНСПОРТ** БЕ выбрана для стрельбы, применяются следующие правила:

1. Нельзя использовать стратагемы чтобы повлиять на атаки этой БЕ. Кроме того, вы не можете использовать стратагему «Тактический переброс», чтобы повлиять на результаты бросков на дистанционные атаки моделей из этой БЕ.
2. При совершении дистанционных атак измеряйте расстояние и проверяйте наличие линии видимости от модели **ТРАНСПОРТА**.
3. Если модель **ТРАНСПОРТА** в этом ходе совершала обычное перемещение, марш-бросок, отступала или оставалась на месте, с точки зрения проведения дистанционных атак считайте, что то же самое делала и погружённая в этот **ТРАНСПОРТ** БЕ.
4. Если модель **ТРАНСПОРТА** находится в зоне соприкосновения вражеских боевых единиц, модели погружённых в неё БЕ могут совершать дистанционные атаки только пистолетами, если в правилах **ТРАНСПОРТА**, позволяющих пассажирам стрелять, не указано иное.
5. Если не указано обратное, на погружённую в **ТРАНСПОРТ** БЕ не действуют способности (включая ауры) других боевых единиц, даже если эти другие БЕ погружены в тот же **ТРАНСПОРТ**.
6. Если на момент погружки в **ТРАНСПОРТ** боевая единица находилась под действием какого-то правила (применённого на неё в командной фазе, в результате действия стратагемы или психосилы и т.п.), это правило не действует на эту БЕ, пока она остаётся погружённой в **ТРАНСПОРТ**.
7. Имеющиеся у моделей этой БЕ способности (включая способности подразделения) и оружие, которым она оснащена, продолжают действовать, пока БЕ погружена в **ТРАНСПОРТ**.
8. Если на модель **ТРАНСПОРТА** действует ограничение, оно распространяется и на погружённые в этот **ТРАНСПОРТ** БЕ. Например, если **ТРАНСПОРТ** не способен стрелять из-за того, что отступал или совершал марш-бросок в этом ходе, пассажиры тоже считаются неспособными стрелять.

9. Если на модель **ТРАНСПОРТА** действует модификатор, влияющий на дистанционные атаки (на результаты бросков на попадание, на ранение и т.п.), этот модификатор распространяется и на погружённые в этот **ТРАНСПОРТ** БЕ.

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ПРАВИЛА, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЕ СЧИТАТЬСЯ ОСТАВАВШЕЙСЯ НА МЕСТЕ

Некоторые правила позволяют боевой единице считаться остававшейся на месте или считать, что она не двигалась, даже если она перемещалась в фазе движения. На такие правила распространяются следующие правила:

1. Если такие правила действуют в фазе стрельбы, они дают БЕ возможность стрелять, даже если она совершила марш-бросок или отступала в этом ходе.
2. Если такие правила действуют в фазе стрельбы, они дают моделям **ПЕХОТЫ** возможность стрелять из тяжёлого оружия без штрафа к результатам бросков на попадание, даже если их БЕ перемещалась в предшествующей фазе движения.
3. Если такие правила действуют в фазе стрельбы, они дают БЕ возможность стрелять из штурмового оружия после марш-броска без штрафа к результатам бросков на попадание.
4. Если такие правила действуют в фазе нападения, они дают БЕ возможность объявлять о нападении даже если она отступала или совершила марш-бросок ранее в этом ходе.
5. Такие правила означают, что любые другие правила, которые используются или срабатывают, если БЕ оставалась на месте (например, «Перемалывающее наступление»), срабатывают или могут быть использованы.
6. Если такое правило действует на боевую единицу, прибывшую в качестве подкреплений, оно не работает в том ходе, в котором эта БЕ была выставлена на поле боя. Это означает, что БЕ, прибывшие в качестве подкреплений, всегда считаются двигавшимися (т.е. никогда не считаются остававшимися на месте). Это также распространяется на перемещённые (т.е. снятые со стола и снова выставленные) БЕ и боевые единицы, прибывшие на замену ранее уничтоженным (с. 363).
7. Если такое правило действует на модель **ТРАНСПОРТА**, погружённые в неё БЕ всё равно не могут высаживаться из этого **ТРАНСПОРТА**, если он уже переместился ранее в этой фазе движения, кроме случаев, когда у **ТРАНСПОРТА** (или погружённых в него моделей) есть правило, в котором говорится обратное.
8. Даже если такое правило действует на БЕ, она не может начать выполнять действие, если отступала или совершила марш-бросок ранее в этом ходе.

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ПСИХОСИЛЫ, МОДИФИЦИРУЮЩИЕ ЗНАЧЕНИЯ ПОКАЗАТЕЛЕЙ, И ИМЕЮЩИЕ ДОБАВОЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ, ЗАВИСЯЩЕЕ ОТ РЕЗУЛЬТАТА ПСИ-ТЕСТА

Некоторые психосилы, которые модифицируют значения показателей боевой единицы, имеют также добавочное или усиленное действие, которое возникает, если результат пси-теста для проявления такой психосилы, был больше либо равен определённому значению. Если это значение является значением показателя характеристики, которое данная психосила модифицирует, то использовать следует значение на момент прохождения пси-теста, а не после проявления психосилы.

Например, представьте, что существует психосила, модифицирующая значение показателя лидерства вражеской БЕ. Если у этой психосилы есть добавочное действие, которое наносит цели смертельные ранения, если результат пси-теста оказался выше значения показателя лидерства цели, то для определения того, возникнет ли это добавочное действие, следует использовать значение показателя лидерства, которое ещё не было модифицировано этой психосилой.

- Если психосила модифицирует значение показателя и имеет добавочное или усиленное действие, возникновение которого зависит от сравнения результата пси-теста со значением показателя, который модифицирует эта психосила, для проверки используется значение, которое ещё не было модифицировано этой психосилой.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ЗАПРЕТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СПОСОБНОСТИ «ОБЪЕКТ ПОД ЗАЩИТОЙ»

У некоторых боевых единиц есть способность «Объект под защитой». Некоторые правила дают боевым единицам способность «Объект под защитой». На БЕ может действовать несколько правил, каждое из которых даёт ей способность «Объект под защитой» (возможно, вкуче с другими преимуществами). Однако есть правила, которые запрещают боевой единице использовать способность «Объект под защитой» или гласят, что БЕ теряет эту способность.

Если на БЕ действует одно или несколько правил, дающих ей возможность использовать способность «Объект под защитой» и хотя бы одно правило, запрещающее использовать эту способность, или отнимающее её, то запрещающее правило имеет приоритет, даже если находится в меньшинстве. Т.е. одно правило, отнимающее способность «Объект под защитой» заставляет БЕ потерять эту способность, даже если она получала её сразу из нескольких источников. Более того, если боевая единица получала какие-то дополнительные преимущества за счёт того, что получила способность «Объект под защитой», которую уже имела и до этого, то, находясь под действием правил, отнимающих или запрещающих использовать эту способность, она теряет и эти дополнительные преимущества. Всё вышесказанное распространяется и на другие аналогичные «Объекту под защитой» способности, (т.е. на способности, позволяющие боевой единице контролировать маркер объекта, в радиусе контроля которого она находится, вне зависимости от количества вражеских моделей в радиусе контроля этого маркера — например, способность «Защитники человечества».

- Правила, гласящие, что БЕ теряет способность «Объект под защитой», или не запрещающие её использовать, имеют приоритет над правилами, дающими эту способность.]

С. 363 — Редко используемые правила

Добавьте следующий параграф:

[ПРАВИЛА, МОДИФИЦИРУЮЩИЕ СТОИМОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СТРАТАГЕМ В КО

Некоторые правила могут модифицировать стоимость использования определённых стратагем: увеличивать её, уменьшать или даже присваивать её новое значение (например, 0 КО). Если правила требуют изменить стоимость использования стратагемы на определённое число, эту замену следует произвести до того, как применять прочие модификаторы, увеличивающие или уменьшающие эту стоимость (если таковые имеются). Соответственно, эти модификаторы будут применяться уже к изменённому значению стоимости использования стратагемы. Модификаторы стоимости использования стратагемы

складываются между собой, сначала производится деление, затем умножение, потом сложение и наконец вычитание. При получении дробного числа округлите его вверх до целого после применения всех модификаторов. Вне зависимости от источника модификаторов стратагема не может стоить меньше 0 КО.

- Модификаторы стоимости использования стратагемы складываются между собой.
- Сначала применяются правила, изменяющие стоимость использования стратагемы на определённое число.
- Остальные модификаторы к значению стоимости использования стратагемы применяются в следующем порядке: деление, умножение, сложение, вычитание.
- После применения всех модификаторов округлите результат вверх до целого числа.]

С. 365 — «Справочник игровой терминологии»

Добавьте следующий параграф:

[**Дистанция нападения:** результат броска на нападение (с. 224) — это максимальное расстояние в дюймах, которое может пройти каждая модель нападающей боевой единицы. Иногда его называют дистанцией нападения.]

С. 365 — «Справочник игровой терминологии»

Добавьте следующий параграф:

[**Получает урон:** если последовательность отыгрыша атаки доходит до этапа нанесения урона, модель, на которую была распределена эта атака, считается получивший урон, даже если после этого данная модель использует правила, позволяющие игнорировать полученные ранения и/или не потерять раны.]

С. 366 — «Справочник игровой терминологии»

Добавьте следующий параграф:

[**Прошёл x " и более:** некоторые правила требуют от боевой единицы пройти x " и более, или срабатывают, когда она прошла x " и более, где x — это конкретная величина, указанная в самом правиле. В любом случае речь идёт о расстоянии между точкой, в которой БЕ начала движение, и точкой, в которой она его закончила, а не о совокупном расстоянии, пройденном боевой единицей. Например, в первом случае оно требует переместить каждую часть каждой модели в этой БЕ не менее, чем на x " от точки, в которой она начала движение; а во втором — срабатывает, если каждая часть каждой модели из этой БЕ прошла не менее x " от точки, в которой она начала движение.]

С. 366 — «Справочник игровой терминологии»

Добавьте следующий параграф:

[**Просто переместился:** если в правиле сказано «переместился», «подвигался», «просто переместился» без конкретики, имеется в виду совершение обычного перемещения. Т.е. если правило гласит «вместо того, чтобы двигаться», имеется в виду «вместо совершения обычного перемещения». Если правило говорит «переместиться, как в фазе движения», без указания вида перемещения, имеется в виду совершение обычного перемещения.]

Комментарий разработчиков

по применению правил «Всегда сражается первой/последней»

В некоторых игровых сообществах особенности взаимодействий правил «Всегда сражается первой/последней» стали предметом для бурных обсуждений. В связи с этим в свежем обновлении правил мы постарались дать как можно более подробное пояснение принципа их действия. Вместе с тем, хотелось бы также пояснить игрокам, как по нашей задумке должны работать эти правила, и разобрать их действие на примере.

Итак, что регулируют эти правила? Говоря простым языком, они определяют порядок, в котором игроки выбирают дееспособные боевые единицы для сражения в фазе схватки. Обычно игроки просто по очереди выбирают доступные БЕ по одной за раз, однако некоторые правила позволяют боевой единице «сражаться первой», а другие заставляют её «сражаться последней». Поскольку под действие таких правил могут попасть сразу несколько БЕ, а некоторые боевые единицы могут одновременно оказаться под действием правил, требующих от них сражаться первыми и последними, легко запутаться в том, какие БЕ можно выбрать для сражения.

В связи с этим для вашего удобства мы рекомендуем мысленно разделять фазу схватки на три подфазы:

1. Игроки, начиная с того, чей ход сейчас идёт, по очереди выбирают из своей армии дееспособную боевую единицу, способную «сражаться первой», и сражаются ей.
2. Игроки, начиная с того, чей ход сейчас **не** идёт, по очереди выбирают из своей армии дееспособную боевую единицу, способную сражаться по обычным правилам, и сражаются ей.
3. Игроки, начиная с того, чей ход сейчас идёт, по очереди выбирают из своей армии дееспособную боевую единицу, вынужденную «сражаться последней», и сражаются ей.

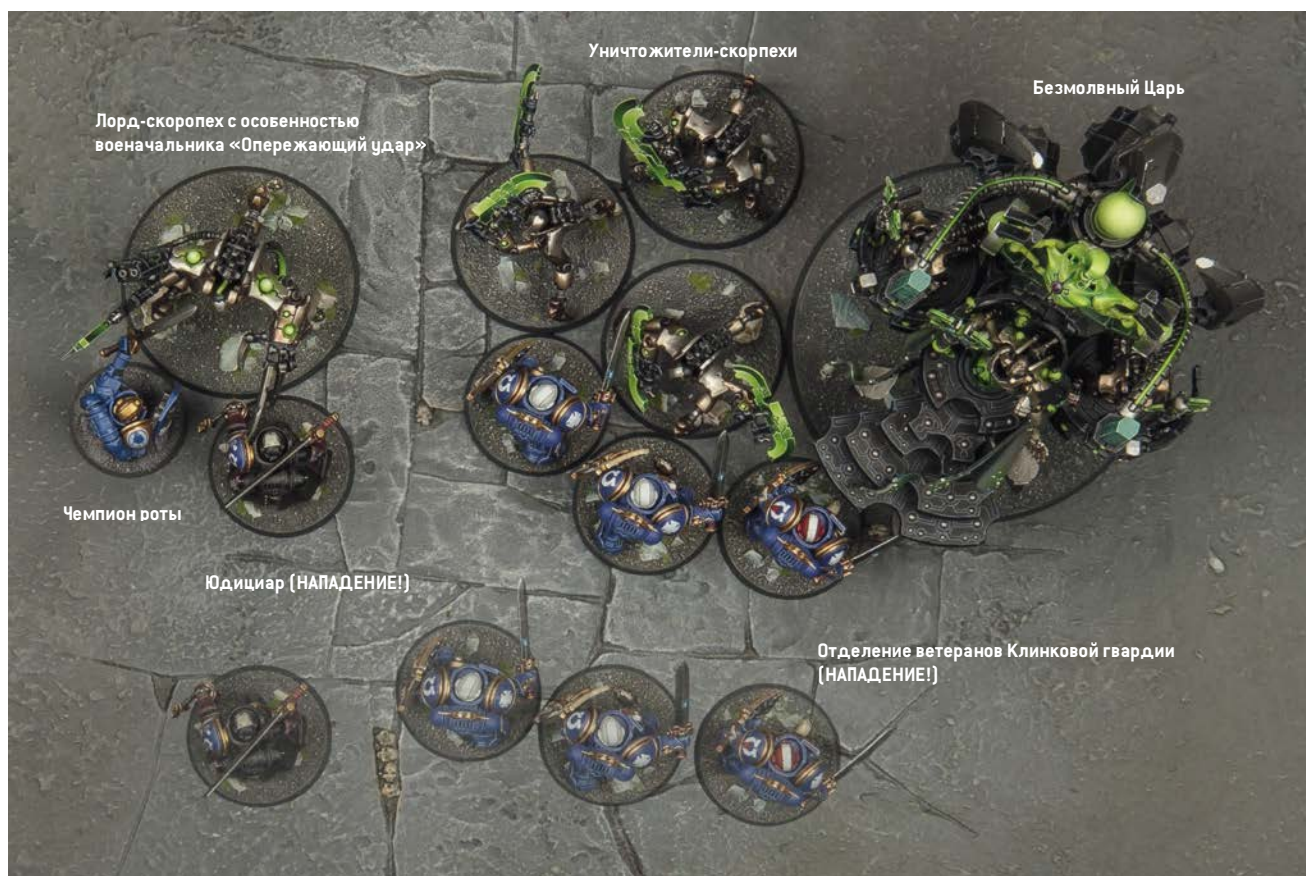
Боевой единицей, способной сражаться по обычным правилам, считается БЕ, не подверженная действиям правил, требующих от неё сражаться первой или последней.

При этом редко используемые правила дополнительно проясняют несколько нюансов:

1. Считается ли совершившая нападения боевая единица способной «сражаться первой» в этом ходе?
2. Что происходит, когда на боевую единицу действует несколько правил, дающих ей возможность «сражаться первой»?
3. Что происходит, когда на боевую единицу действует несколько правил, заставляющих её «сражаться последней»?
4. Считается ли БЕ, на которую одновременно действуют правила, требующие от неё сражаться первой и последней, боевой единицей, способной сражаться по обычным правилам?

Кроме того, редко используемые правила поясняют, какие боевые единицы считаются дееспособными, и как работает стратегема «Контрнаступление» (в которой сказано «выберите одну из своих дееспособных БЕ и следующей отыграйте её схватку»). На практике, рассуждая в вышеизложенных терминах, при применении этой стратегемы вы можете выбрать любую БЕ, имеющую возможность сражаться первой или способную сражаться по обычным правилам.

Ниже вы найдёте иллюстрированный пример, разъясняющий как эти редко используемые правила применяются на поле боя.



В этом примере идёт фаза схватки игрока за Космодесант. Для начала разделим участников боя на тех, кто «сражается первым», «сражается последним» и «сражается по обычным правилам».

- Две боевые единицы игрока за Космодесант напали в этом ходе — они «сражаются первыми».
- Чемпион роты тоже «сражается первым» за счёт способности «Превосходство в бою».
- У юдициара есть темпорморлис, который позволяет игроку за Космодесант заставить одну БЕ в пределах 3" от юдициара «сражаться последней». В нашем примере предположим, что целью этой способности была выбрана боевая единица уничтожителей-скорпехов.
- У игрока за некронов только одна БЕ может «сражаться первой» — лорд-скороропех.
- На Безмолвного Царя не действуют правила, заставляющие его сражаться первым или последним. Значит, он считается боевой единицей, способной сражаться по обычным правилам.
- У Безмолвного Царя есть генераторы подчинения, которые заставляют все БЕ в его зоне прямого соприкосновения «сражаться последними». Это значит, что отделение ветеранов Клинковой гвардии одновременно считается боевой единицей, которая сражается первой и последней — то есть становится БЕ, способной сражаться по обычным правилам.

Теперь отыграем сражение в соответствии с вышеизложенной последовательностью:

1. Игроки, начиная с того, чей ход сейчас идёт, по очереди выбирают из своей армии дееспособную боевую единицу, способную «сражаться первой», и сражаются ей.

Это значит, что игрок за Космодесант может выбрать для сражения юдициара или чемпиона роты, после чего игрок за некронов сразится лордом-скороропехом (если тот к этому времени ещё будет жив). Затем игрок за Космодесант сразится своим оставшимся персонажем (если тот к этому времени ещё будет жив).

2. Игроки, начиная с того, чей ход сейчас не идёт, по очереди выбирают из своей армии дееспособную боевую единицу, способную сражаться по обычным правилам, и сражаются ей.

Две боевые единицы считаются способными сражаться по обычным правилам: это Безмолвный Царь и отделение ветеранов Клинковой гвардии. Поскольку идёт ход игрока за Космодесант, то сначала игрок за некронов сражается Безмолвным Царём. Если игроку за Космодесант повезёт, кто-то из ветеранов Клинковой гвардии выживет, и их можно будет выбрать для сражения.

3. Игроки, начиная с того, чей ход сейчас идёт, по очереди выбирают из своей армии дееспособную боевую единицу, вынужденную «сражаться последней», и сражаются ей.

На поле боя только одна боевая единица вынуждена «сражаться последней» — это уничтожители-скороропехи, и теперь игрок за некронов может выбрать их для сражения. В данном примере уничтожители-скороропехи также являются единственной БЕ, на которую игрок за некронов не может применить стратегию «Контрнаступление», чтобы выбрать её для сражения следующей.

Надеемся, что этот пример поможет вам правильно отыграть фазы схватки, в которых на многие боевые единицы действуют правила, требующие от них сражаться первыми или последними.

Робин Круддейс и команда разработчиков правил Warhammer 40,000

WARHAMMER 40,000 – РАСПИСКА АРМИИ

ИМЯ ИГРОКА:	ФРАКЦИЯ АРМИИ:
НАЗВАНИЕ АРМИИ:	ВОЕНАЧАЛЬНИК:

НАЗВАНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	ВИД ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	КО	ОЧКИ/МОЩНОСТЬ

ПРИМЕЧАНИЯ

СУММА КОМАНДНЫХ ОЧКОВ:	
ОЧКИ ПОДКРЕПЛЕНИЙ:	
СТОИМОСТЬ АРМИИ В ОЧКАХ:	

WARHAMMER 40,000 – РАСПИСКА ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

НАЗВАНИЕ:

ВИД:

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА

НАЗВАНИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ:	РОЛЬ НА ПОЛЕ БОЯ:	КОЛ-ВО МОДЕЛЕЙ:	МОЩНОСТЬ:	ОЧКИ (МОДЕЛИ):
ОСНАЩЕНИЕ:	<КЛЮЧИ>, ПСИХОСИЛЫ, ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА И Т. П.:			ОЧКИ (ОСНАЩЕНИЕ):
СУММА ОЧКОВ (ЗА ВСЮ БЕ)				

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА

НАЗВАНИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ:	РОЛЬ НА ПОЛЕ БОЯ:	КОЛ-ВО МОДЕЛЕЙ:	МОЩНОСТЬ:	ОЧКИ (МОДЕЛИ):
ОСНАЩЕНИЕ:	<КЛЮЧИ>, ПСИХОСИЛЫ, ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА И Т. П.:			ОЧКИ (ОСНАЩЕНИЕ):
СУММА ОЧКОВ (ЗА ВСЮ БЕ)				

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА

НАЗВАНИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ:	РОЛЬ НА ПОЛЕ БОЯ:	КОЛ-ВО МОДЕЛЕЙ:	МОЩНОСТЬ:	ОЧКИ (МОДЕЛИ):
ОСНАЩЕНИЕ:	<КЛЮЧИ>, ПСИХОСИЛЫ, ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА И Т. П.:			ОЧКИ (ОСНАЩЕНИЕ):
СУММА ОЧКОВ (ЗА ВСЮ БЕ)				

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА

НАЗВАНИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ:	РОЛЬ НА ПОЛЕ БОЯ:	КОЛ-ВО МОДЕЛЕЙ:	МОЩНОСТЬ:	ОЧКИ (МОДЕЛИ):
ОСНАЩЕНИЕ:	<КЛЮЧИ>, ПСИХОСИЛЫ, ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА И Т. П.:			ОЧКИ (ОСНАЩЕНИЕ):
СУММА ОЧКОВ (ЗА ВСЮ БЕ)				

БОЕВАЯ ЕДИНИЦА

НАЗВАНИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ:	РОЛЬ НА ПОЛЕ БОЯ:	КОЛ-ВО МОДЕЛЕЙ:	МОЩНОСТЬ:	ОЧКИ (МОДЕЛИ):
ОСНАЩЕНИЕ:	<КЛЮЧИ>, ПСИХОСИЛЫ, ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА И Т. П.:			ОЧКИ (ОСНАЩЕНИЕ):
СУММА ОЧКОВ (ЗА ВСЮ БЕ)				

СУММА ОЧКОВ (ЗА ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ):

КОМАНДНЫЕ ОЧКИ:

НАЗВАНИЕ ПОХОДА:	
ФРАКЦИЯ ПОХОДА:	
ИМЯ ИГРОКА:	

СЧЁТ БИТВ	ВЫИГРАНО БИТВ	РЕКВИЗИЦИОННЫЕ ОЧКИ	ОГРАНИЧЕНИЕ ПО СНАБЖЕНИЮ	ИСПОЛЬЗУЕТСЯ СНАБЖЕНИЯ

ПОХОДНЫЕ КАРТОЧКИ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ		РЕЙТИНГ МОЩНОСТИ	ОЧКИ ВОЕННОГО ПОХОДА
БЕ 1:			
БЕ 2:			
БЕ 3:			
БЕ 4:			
БЕ 5:			
БЕ 6:			
БЕ 7:			
БЕ 8:			
БЕ 9:			
БЕ 10:			
БЕ 11:			
БЕ 12:			
БЕ 13:			
БЕ 14:			
БЕ 15:			
БЕ 16:			
БЕ 17:			
БЕ 18:			
БЕ 19:			
БЕ 20:			

ЦЕЛИ ВОЕННОГО ПОХОДА, ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ДОСТОЙНЫЕ УПОМИНАНИЯ ПОБЕДЫ

ИМЯ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ:	
РОЛЬ НА ПОЛЕ БОЯ:	
ФРАКЦИЯ ПОХОДА:	
ВЫБРАННЫЕ КЛЮЧИ:	

РЕЙТИНГ МОЩНОСТИ	ОЧКИ ОПЫТА	ОЧКИ ВОЕННОГО ПОХОДА

ВИД БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ:	
ОСНАЩЕНИЕ:	
ПСИХОСИЛЫ:	
ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА:	
РЕЛИКВИИ:	

ПРОЧИЕ УЛУЧШЕНИЯ И ВЫБРАННЫЕ СПОСОБНОСТИ:

Нижеприведённые графы не заполняются при включении боевой единицы в боевой состав. Заполняйте их в ходе битвы с участием этой боевой единицы или при получении ею боевых отличий или боевых увечий.

СЧЁТ БОЁВ		
БОЁВ СЫГРАНО:	БОЁВ ПЕРЕЖИТО:	
	...за этот бой:	...всего:
Уничтожено вражеских БЕ		
Уничтожено психосилами вражеских БЕ		
Уничтожено дистанционным оружием вражеских БЕ		
Уничтожено рукопашным оружием вражеских БЕ		
Счёт замысла #1		
Счёт замысла #2		
Счёт замысла #3		

РАНГ				
Достигнутый ранг (отметьте галочкой при достижении)				
ОМЫТАЯ КРОВЬЮ	ЗАКАЛЁННАЯ В БОЯХ	ГЕРОИЧЕСКАЯ	ЛЕГЕНДАРНАЯ	
БОЕВЫЕ ОТЛИЧИЯ:				
БОЕВЫЕ УВЕЧЬЯ:				

НАЗВАНИЕ ПОХОДА:	Подземные Упыри (операция «Виток»)
ФРАКЦИЯ ПОХОДА:	Тираниды
ИМЯ ИГРОКА:	Сэм Пирсон

СЧЁТ БИТВ	ВЫИГРАНО БИТВ	РЕКВИЗИЦИОННЫЕ ОЧКИ	ОГРАНИЧЕНИЕ ПО СНАБЖЕНИЮ	ИСПОЛЬЗУЕТСЯ СНАБЖЕНИЯ
3	1	3	55	55

ПОХОДНЫЕ КАРТОЧКИ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ		РЕЙТИНГ МОЩНОСТИ	ОЧКИ ВОЕННОГО ПОХОДА
БЕ 1:	Абоминант — Особь-8	6	0
БЕ 2:	Биофагус — доктор Ондергаст	3	0
БЕ 3:	Келерморф — Красный Бандитос, Песчаный Дьявол	3	2
БЕ 4:	Аберранты — секта лаборатории Литойева	7	1
БЕ 5:	Камнедробилка «Голиаф» — горнопроходческая единица «Омега»	6	0
БЕ 6:	Гибриды-аколиты — обслуживающая команда Мако-Ярда 521	6	0
БЕ 7:	Гибриды-аколиты — сапёры подсекции «Гамма»	6	0
БЕ 8:	Гибриды-неофиты — подземники района Правик	4	0
БЕ 9:	Бронированные «Часовые» генокульта — группа охраны Колозинских доков	9	1
БЕ 10:	Магус — Саивера Драйсс, Шипастая Пророчица	5	2
БЕ 11:			
БЕ 12:			
БЕ 13:			
БЕ 14:			
БЕ 15:			
БЕ 16:			
БЕ 17:			
БЕ 18:			
БЕ 19:			
БЕ 20:			

ЦЕЛИ ВОЕННОГО ПОХОДА, ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ И ДОСТОЙНЫЕ УПОМИНАНИЯ ПОБЕДЫ

Полевые заметки доктора Ондергаста:

1-я битва. Покушение на старшего библиария Воющих Гриффонов не удалось. Особь-5 хорошо показала себя против терминаторов, но в итоге её расстреляли. Особь-6 следовало ещё улучшить. Красный Бандитос не сумел устранить свою цель. Ничтожество.

2-я битва. Успешно сорвали зловещий ритуал рыцарей-идолопоклонников. В процессе особь-6 была раздавлена титанической ногой. Жаль. Несмотря на победу, наши потери составили 100%. Саиверу Дрисст с её опрометчивым руководством я нахожу крайне сомнительным лидером.

3-я битва. В ходе разведки угодили в засаду, и нас разгромили космодесантники из капитула Железных Ястребов. Моё инъекторное стрекало почти сгубило их библиария; надо бы улучшить инструмент к следующей встрече с ними. Особь-7 забила до смерти толпа воинов Императора-Трупа. Вероятно, требуется более тщательное управление нейро-подавляющими боевыми стимуляторами.

ИМЯ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ:	Группа охраны Колозинских доков
РОЛЬ НА ПОЛЕ БОЯ:	Мобильные войска
ФРАКЦИЯ ПОХОДА:	Тираниды
ВЫБРАННЫЕ КЛЮЧИ:	Култ Четырёхрукого Императора

РЕЙТИНГ МОЩНОСТИ	ОЧКИ ОПЫТА	ОЧКИ ВОЕННОГО ПОХОДА
9	### I	1

ВИД БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ:	Бронированные «Часовые» генокульта	ПРОЧИЕ УЛУЧШЕНИЯ И ВЫБРАННЫЕ СПОСОБНОСТИ:
ОСНАЩЕНИЕ:	3 плазменные пушки	
ПСИХОСИЛЫ:		
ОСОБЕННОСТИ ВОЕНАЧАЛЬНИКА:		
РЕЛИКВИИ:		

Нижеприведённые графы не заполняются при включении боевой единицы в боевой состав. Заполняйте их в ходе битвы с участием этой боевой единицы или при получении ею боевых отличий или боевых увечий.

СЧЁТ БОЁВ

БОЁВ СЫГРАНО: ///	БОЁВ ПЕРЕЖИТО: //	
	...за этот бой:	...всего:
Уничтожено вражеских БЕ		//
Уничтожено психосилами вражеских БЕ		
Уничтожено дистанционным оружием вражеских БЕ		
Уничтожено рукопашным оружием вражеских БЕ		
Счёт замысла #1		
Счёт замысла #2		
Счёт замысла #3		

РАНГ

Достигнутый ранг [отметьте галочкой при достижении]

ОМЫТАЯ КРОВЬЮ	<input checked="" type="checkbox"/>	ЗАКАЛЁННАЯ В БОЯХ	<input type="checkbox"/>	ГЕРОИЧЕСКАЯ	<input type="checkbox"/>	ЛЕГЕНДАРНАЯ	<input type="checkbox"/>
БОЕВЫЕ ОТЛИЧИЯ:	Отборный экипаж: перебрасывают результат «1» при бросках на попадание.						
БОЕВЫЕ УВЕЧЬЯ:							