

WARHAMMER 40,000

8-я редакция

ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ

Версия 1.1 (от 03.05.19)

(Обновление на основе версии 1.4 от 04.19 и Big FAQ 3 от 05.19)

В данном файле приводятся официальные ответы и вопросы 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 выделен новый текст, появившийся в свежей версии правок.** 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.

Здесь не указаны исправления к правилам до версии FAQ 1.3, а также вопросы и ответы, вышедшие до 09.18, поскольку они уже включены в русскоязычное издание книги правил Warhammer 40,000.

ПРАВКИ

Исправления для РЯ печатной версии:

С. 177 — Подраздел «Отступление»

Первое предложение должно звучать так:

[Если боевая единица начинает свою **фазу движения** в пределах 1" от вражеской боевой единицы, то она может либо остаться на месте, либо отступить.]

С. 199 — Стратегема «Ловушки»

Настоящее название стратегемы — «Железная дисциплина» (сам текст правила верный).

Общие исправления:

Не считая розового текста, остальные исправления уже внесены в книгу правил версии 2.1. Номер версии вашей книги можно посмотреть на странице содержания.

С. 177 — Раздел «Фаза движения»

Текст во всём подразделе «Движение» должен выглядеть так:

[Модель может двигаться в любом направлении, но только в пределах указанного в её инфолисте расстояния, и не должна заступать ни одной частью своей подставки или корпуса далее этого расстояния. Также модель не может проходить сквозь другие модели или такие элементы ландшафта, как стены, однако может двигаться вертикально, чтобы взобраться на любую декорацию или перебраться через неё. **Модель не должна заступать ни одной частью своей подставки или корпуса за границу поля битвы.**

Если в инфолисте модели указано ключевое слово «ЛЕТАЕТ», то в фазе движения она может двигаться через другие модели так, словно их нет, **и при прохождении через элементы ландшафта она не учитывает расстояние по вертикали при определении расстояния, которое может пройти в текущей фазе движения (грубо говоря, в фазе движения по вертикали передвинуться можно «бесплатно», то есть не теряя доступные на манёвр дюймы).** Если в инфолисте модели указано ключевое слово «ЛЕТАЕТ», то в фазе нападения она может двигаться через другие модели (кроме **СТРОЕНИЙ**) так, словно их нет.]

В конец раздела «Фаза движения» добавьте следующий подраздел:

[Авиасуда

Если боевая единица умеет **ЛЕТАТЬ** и у неё есть показатель минимального движения (или таковой указан в её таблице урона), она получает ключ **АВИАСУДНО (AIRCRAFT)**.

При любом манёвре моделям разрешается подходить к вражескому **АВИАСУДНУ** ближе 1" и проходить сквозь него (или его подставку) так, словно его нет. Однако моделям нельзя заканчивать манёвр на «голове» у другой модели (или на её подставке), а также в пределах 1" от любых вражеских БЕ.

Если в фазе движения в пределах 1" от БЕ, которую вы хотите переместить, из вражеских БЕ есть только **АВИАСУДНО**, тогда ваша БЕ всё равно может совершить манёвр (то есть ей необязательно отступать для того, чтобы затем передвинуться.)

С. 179 — Подраздел «Выберите боевую единицу»

Четвёртое предложение должно звучать так:

[Если не сказано иное, каждая модель боевой единицы ведёт огонь из всего имеющегося у неё дистанционного вооружения, однако если эта модель несёт оружие, которое может быть использовано только один раз за бой, вы вправе решить, будет ли она стрелять из него или прибережёт его на потом.]

С.179 — Подраздел «Выберите дистанционное оружие»

Последнее предложение первого абзаца заменить следующими предложениями:

[В обоих случаях одновременно с выбором целей вы должны объявить, каким образом собираетесь разделить огневую мощь боевой единицы. Затем отыграйте все выстрелы по одной цели до перехода к следующей.]

С.182 — Раздел «Фаза схватки», подраздел «Выберите цели»

Последнее предложение второго абзаца заменить следующими предложениями:

[В обоих случаях одновременно с выбором целей вы должны объявить, каким образом собираетесь разделить рукопашные атаки боевой единицы. Затем отыграйте все атаки по одной цели до перехода к следующей.]

С. 183 — Погрузка

Добавьте следующее предложение в конец третьего абзаца:

[Боевые единицы не могут объявлять нападение в том же ходе, в котором высаживались из уничтоженного транспорта.]

С. 215 — Раздел «Выберите миссию»

Дополните врезку «Правила миссий в матчах» следующим правилом:

БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

В каждом подразделении вашей батальной армии все входящие в неё боевые единицы должны иметь хотя бы один общий ключевик. При этом таким ключевиком не могут быть ключи **ХАОС**, **ИМПЕРИУМ**, **АЛЬДАРИ**, **ИННАРИ** или **ТИРАНИДЫ**, если только подразделение не является сетью укреплений. Данное правило не влияет на определение фракции вашей армии.

Примечание пер.: то есть, как и раньше можно собрать армию по ключу **ИМПЕРИУМ** из подразделений Инквизиции, Космодесанта и Механикус, но теперь нельзя в рамках одного подразделения взять, например, Целестину, толпу призывников и имперского рыцаря.

С. 229 — Тактическая задача №62 «Ведьмознаец»

Текст правила должен звучать так:

[Вы получите 1 победное очко, если в текущем ходе будет уничтожена хотя бы одна вражеская боевая единица **ПСАЙКЕРОВ**.]

КОММЕНТАРИИ РАЗРАБОТЧИКОВ

В: Может ли модель взять одну и ту же опцию оснащения больше одного раза? К примеру, может ли терминатор Космодесанта заменить свой штормовой болтер ракетной установкой «Циклон» и штормовым болтером, а после заменить «новый» штормовой болтер тяжёлым огнём?

О: Нет. Каждый пункт в списке опций оснащения в инфолисте боевой единицы можно использовать только один раз.

В: Влияет ли как-то постановка ключевого слова в единственном или множественном числе? Например, **ТЕРМИНАТОР** и **ТЕРМИНАТОРЫ**?

О: Не влияет.

НЕУСТОЙЧИВЫЕ МОДЕЛИ

Мы получили несколько писем с просьбой разъяснить, как именно следует размещать модели, чтобы они признавались «большими» синдромом неустойчивости. И, признаться, мы немного удивились. Что ж, давайте проясним. Синдром неустойчивой модели был придуман лишь затем, чтобы подсказать решение, как не повредить модели, когда их требуется поставить в таком месте, откуда они могут упасть, если вдруг кто заденет стол во время игры. Это никакое не правило, разрешающее вам ставить модели там, где их физически нельзя поставить.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

В: В матчах (да и вообще в играх с применением очковой стоимости) какая стоимость в очках у чемпиона боевой единицы (то есть у сержанта, ноба-босса, экзарх и т. п.)?

О: Если нет отдельных указаний, считается, что чемпион боевой единицы стоит столько же очков, сколько другие модели в его БЕ.

В: Могу ли я пропустить фазу или часть фазы? Например, если у меня в армии нет **ПСАЙКЕРОВ**, могу я не отыгрывать свою пси-фазу?

О: Нет. Вы должны отыграть все фазы хода и все части каждой фазы. В приведённом вами примере у вашего противника могут быть страгемы, которые разыгрываются в вашей пси-фазе, так что пропускать её никак нельзя.

В: Если у БЕ вместо показателя силы стоит прочерк («-»), какое значение мне использовать, когда этого требуют правила (например, если модель стала целью стрельбы из паутинника (webber), или при отыгрыше страгемы «Смертельная хватка» (Death Grip) из кодекса Имперских Рыцарей?

О: Используйте показатель стойкости боевой единицы вместо показателя силы.

В: Будьте так добры, разъясните разницу между «целиком в пределах» (или «строго в пределах») и «в пределах».

О: Если где-то сказано, что то или иное правило распространяется на модели, которые находятся «целиком в пределах» (или «строго в пределах») указанного расстояния, значит, оно будет действовать только в том случае, если модель находится в пределах указанного расстояния каждой частью своей подставки (или корпуса). Если же написано просто «в пределах», то правило действует, если модель хотя бы частью своей подставки (или корпуса) находится в пределах указанного расстояния.

Если где-то сказано, что некое правило распространяется на боевые единицы, которые находятся «целиком в пределах» (или «строго в пределах») указанного расстояния, значит, оно будет действовать только в том случае, если каждая модель БЕ находится в пределах указанного расстояния каждой частью своей подставки (или корпуса). Если же написано просто «в пределах», то правило действует, если любая модель БЕ хотя бы частью своей подставки (или корпуса) находится в пределах указанного расстояния. Если же указано, что правило распространяется на те боевые единицы, «каждая модель которых находится в пределах» указанного расстояния, то, соответственно, оно действует только в том случае, если каждая модель боевой единицы хотя бы частью своей подставки (или корпуса) находится в пределах указанного расстояния.

К примеру, боевые единицы получают преимущество от укрытия, если каждая их модель находится на ландшафте или внутри него. При условии, что все модели данной БЕ хотя бы частично находятся на ландшафте или внутри него, они получают преимущество от укрытия.

В: Если боевая единица нарушила построение, обязана ли она передвинуться для восстановления боевого построения или же может оставаться на месте и таким образом не соблюдать построение?

О: Боевая единица может решить не двигаться. Но как только она решит это сделать, то первым делом должна попытаться восстановить построение.

В: Если БЕ не в состоянии совершить какой-либо манёвр (в частности манёвр ввязывания в бой и объединения) так, чтобы закончить его в боевом построении, может ли она всё равно провести этот манёвр?

О: Нет.

В: Если модель, чьи атаки всегда попадают при строго определённом результате (как, например, у ассасина-виндикар или Тёмного Жнеца), выбирает целью боевую единицу, в которую можно попасть аналогично при строго определённом результате (возьмём, к примеру, БЕ под воздействием азурианской страгемы «Следопыты»), чьё правило имеет преимущественное значение — атакующей модели или выбранной целью БЕ?

О: Преимущество на стороне атакующей модели.

В: Если в правилах страгемы говорится выбрать БЕ в своей армии в начале хода, могу ли я выбрать БЕ, которой ещё нет на столе (потому что, к примеру, я разместил её в телепортариуме во время расстановки или сейчас она погружена в транспорт)?

О: Нет, если только в правилах самой страгемы не сказано иное.

В: Если правило позволяет мне перекидывать результат 1 при бросках на определение урона, а показатель урона у оружия равен D3, следует ли мне перебрасывать результаты 1 и 2 (которые мы делим пополам, чтобы получить значение, выпавшее на D3), или только «живые» единицы, выпавшие на D6?

О: Перебрасывайте значение, выпавшее на D3 (т.е., если вы кидаете D6, перебрасывать следует результаты 1 и 2).

В: Считаются ли одноимённые страгемы из разных кодексов (такие как страгема «Ветераны Долгой войны» (Veterans of Long War) из кодексов Космического Десанта Хаоса, Гвардии Смерти и Тысячи Сыновей) одной и той же страгемой для целей правила «Стратегическая дисциплина», используемого в матчах?

О: Да. Это значит, что в матче вы можете использовать такую страгему только раз за фазу, вне зависимости от источника. Например, применив страгему «Ветераны Долгой войны» из кодекса Космодесанта Хаоса, вы не можете в той же фазе разыграть «Ветеранов Долгой войны» из кодексов Гвардии Смерти или Тысячи Сыновей.

В: Если целью способности, модифицирующей показатель движения, становится боевая единица, обладающая минимальной скоростью движения, модификации подлежат как минимальная, так и максимальная скорость движения?

О: Да. Например, неповреждённый призрачный истребитель «Болголов» (Hemlock Wraithfighter) обладает показателем движения 20"-60". Под воздействием психосилы «Стрела погибели» (Doombolt) в последующей фазе у него будет показатель движения 10"-30".

В: Какие правила распространяются на боевые единицы, покинувшие поле боя после расстановки (с помощью способностей, стратагем или психосил), а затем вернувшиеся?

О: Если в описании правила или способности сказано, что боевую единицу необходимо удалить с игрового стола и после вернуть, к ней применяются следующие правила:

1. Любые правила, которые вступают в силу, когда боевая единица «расставляется в качестве подкреплений», или которые распространяются на подобные боевые единицы.
2. Модели в такой БЕ считаются прошедшими расстояние, равное их показателю движения в текущем ходе, и, следовательно, они получают штраф к броскам на попадание при стрельбе из тяжёлого оружия после движения. Если у БЕ есть показатель минимального движения, она считается прошедшей своё максимальное расстояние.
3. Моделям в такой БЕ нельзя совершать любые манёвры в том же ходе, кроме манёвров нападения, ввязывания в бой и объединения.
4. Если на момент удаления с поля битвы эта БЕ находилась в пределах 1" от вражеской БЕ, она не считается отступавшей по возвращении на поле битвы.
5. Если эта БЕ совершала марш-бросок в текущем ходе, то и после возвращения на поле битвы она считается совершавшей марш-бросок.
6. Любые модели этой БЕ, уничтоженные на момент её удаления с поля боя, остаются уничтоженными по её возвращении на поле битвы. Если они были уничтожены в текущем ходе, то их количество учитывается при прохождении этой БЕ каких бы то ни было проверок на боевой дух в текущем ходе.
7. По возвращении на поле битвы модели этой БЕ не восстанавливают утраченные прежде раны.
8. Любые правила, действовавшие на БЕ на момент её удаления и длительность которых чётко установлена, продолжают действовать на эту БЕ с момента возвращения и до установленного самим правилом времени. Например, если боевая единица по возвращении на поле битвы вышла за пределы радиуса действия какой-то ауры, то воздействие ауры на эту БЕ прекращается. А вот если БЕ попала под действие некой психосилы, которое длится до конца текущего хода, то, очевидно, её действие не спадёт до конца текущего хода.

Учтите, что пункты 5 – 8 не касаются боевых единиц, расставляющихся по правилу «Непрерывное наступление», добавленных в вашу армию в процессе игры (вроде тех, что призваны по правилу «Демонический ритуал»), а также выставленных с помощью следующих стратагем: «Свежеобращённые» (Fresh Converts) из кодекса Адептус Механикус, «Волна предателей» из кодекса КДХ, «Неудержимая зелёная волна» из кодекса орков, «Высылайте следующий эшелон!» из кодекса Астра Милитарум, «Бесконечный рой» (Endless Swarm) из кодекса тиранидов и «Таких ещё много» (More Where They Came From) из кампании Imperium Nihilus: Vigilus Ablaze. Перечисленные стратагемы служат для отображения новых боевых единиц, присоединившихся к сражению, а не для отображения существующих, просто переместившихся по полю битвы.

В: Когда некое правило позволяет модели или боевой единице предпринять какое-то действие вне обычной последовательности хода (передвинуться, пострелять, напасть, сразиться или попытаться проявить психосилу), при этом отмечая, что это действие нужно совершить, как если бы сейчас шла иная фаза (например, «эта БЕ может открыть огонь, как в фазе стрельбы»), нужно ли придерживаться обычных правил, применяющихся в

указанной фазе (возьмём опять же фазу стрельбы)? В частности, интересует вопрос касательно упреждающих атак.

О: Если не принимать в расчёт стратагемы, то все правила (способности, особенности военачальника, психосилы и т. п.), действующие в определённой фазе, распространяются также и на действия, предпринимаемые «как если бы сейчас шла такая-то фаза». Что касается стратагем, то, если в них оговорено, что они применяются в конкретной фазе, то только в ней их и можно применять. То есть нельзя использовать стратагему, где говорится «используйте эту стратагему в фазе стрельбы», по отношению к боевой единице, стреляющей «как если бы сейчас шла фаза стрельбы». В рамках текущей редакции FAQ упреждающие атаки тоже считаются за атаки, проводимые «как если бы сейчас шла ваша фаза стрельбы».

В: Если стратагема вроде «Сканирования ауспиком» (Auspex scan) или «Предостережение» (Forewarned) позволяет боевой единице провести стрелковую атаку «как если бы сейчас шла фаза стрельбы», распространяется ли на эту атаку ограничение на выцеливание ПЕРСОНАЖЕЙ с количеством ран менее 10, несмотря на то, что данная стратагема применяется в фазе движения?

О: Да.

В: Можно ли совершить марш-бросок или отступить, когда перемещаешься «как если бы сейчас шла фаза движения», с помощью какой-нибудь способности, реликвии, стратагемы?

О: Если прямых запретов нет, то можно. Учтите, однако, что, если вы совершаете марш-бросок, и при этом БЕ уже совершала его в текущем ходе, вам нужно снова сделать бросок для определения расстояния марш-броска (то есть результат предыдущего броска на определение расстояния марш-броска в текущем ходе использовать нельзя).

В: Могу ли я провести героическое вступление в бой в фазе нападения моего противника, если в этой фазе он не совершил нападений?

О: Да.

В: Могу ли я провести героическое вступление в бой в свой ход?

О: Нет.

В: При использовании способности или стратагемы, позволяющей снова сражаться в фазе схватки или «как будто в фазе схватки», можно ли игнорировать ограничения на то, кто способен сражаться в схватке? То есть представим, что боевая единица не находится в пределах 1" от каких-либо вражеских моделей и не напала в текущем ходе на момент использования стратагемы — можно ли выбрать её снова, чтобы ввязаться в бой с противником, который дальше 1", и сразиться с ним?

О: Нельзя.

В: Ситуация такая. Я использовал способность или стратагему («Ярость Кхорна» из кодекса КДХ, к примеру) в конце фазы схватки, чтобы немедленно повторно поучаствовать в схватке. Выбранная мною БЕ придвигается в пределы 1" от вражеской БЕ, которая ещё не участвовала в схватке в текущей фазе. Вопрос — после того как я сражусь с этой БЕ противника, может ли она сразиться (хотя вообще-то уже конец фазы схватки)?

О: Может.

В: Если правило гласит, что боевая единица проваливает тест на боевой дух при выпадении такого-то результата, но у этой БЕ есть другое правило, где говорится, мол она автоматически проходит проверки на боевой дух, какое из правил возоблаждает?

О: Правила, в которых говорится, что БЕ автоматически проходит проверки на боевой дух, всегда имеют приоритет над правилами, где ставятся условия провала теста.

В: Если правило гласит, что при провале теста на боевой дух из боевой единицы сбегает энное число доп. моделей, но у этой БЕ есть другое правило, где говорится, мол никакие модели не сбегают из этой БЕ, какое из правил возоблаждает?

О: Правила, в которых говорится, что никакие модели не сбегают из БЕ, всегда имеют приоритет над правилами, где говорится, что при определённых условиях энное число доп. моделей сбегит из БЕ.

В: В какой последовательности нужно отыгрывать стратагемы, отменяющие другие стратагемы? То бишь, что случится, если, например, игрок применит «Агенты Векта» (Agents of Vect) в попытке помешать оппоненту воспользоваться аналогичной стратагемой «План, вынашиваемый поколениями» (A plan generations in the making).
О: Первой отыгрывается стратагема, которую применили последней.

Рассмотрим подробнее. Допустим, игрок за друкари заявляет использование стратагемы «Молниеносная реакция» (Lightning-fast reactions), после чего игрок за культуры генокрадов говорит, что применяет к ней свою стратагему «План, вынашиваемый столетиями». Хитрый игрок за друкари потом берёт и вытаскивает козырь из рукава — заявляет использование стратагемы «Агенты Векта», чтобы отменить последнюю стратагему противника. Далее он отыгрывает её, кидая Д6. Если бросок успешный, замыслы генокультуриста идут крахом (стратагема не срабатывает), и после возвращения КО (или сгорания) вступает в силу вторая стратагема друкари «Молниеносные реакции», которую заблокировать противнику не удалось. Если же агенты Векта сплехуют (бросок неудачный), то план, вынашиваемый столетиями, ещё может принести плоды — игрок за генокульт кидаёт Д6, чтобы узнать, удалось ему заблокировать первую стратагему («Молниеносные реакции») или нет.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

В: Если в процессе игры моя армия пополняется боевой единицей, у которой есть какие-либо ключевые слова, заключённые в угловые скобки, в какой момент мне нужно выбрать, какие вместо них должны быть правильные ключевые слова?
О: Решение об этом вы принимаете в момент пополнения вашей армии.

В: Если в процессе игры моя батальная армия пополняется боевой единицей, считается ли она частью подразделения?
О: Нет, боевые единицы, добавляемые в вашу армию в процессе игры, не считаются частью какого-либо подразделения (а значит, и преимуществ никаких от подразделений не получают).

ТРАНСПОРТЫ

В: Может ли боевая единица, находящаяся в пределах 1" от противника и целиком в пределах 3" от дружественного ТРАНСПОРТА, погрузится в этот транспорт без совершения дополнительных манёвров? То есть, например, БЕ не умеет ЛЕТАТЬ, а транспорт перед ней загромождают вражеские модели.
О: Не может.

СПОСОБНОСТИ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ И ОРУЖИЯ

В: Как известно, некоторые способности вызывают дополнительные попадания или ранения при определённом результате броска, вроде «Каждое выпадение 6 при бросках на попадание приводит к 2 попадания вместо 1» или «Каждое выпадение 6 при бросках на попадание приводит к 1 дополнительному попаданию по цели». Подобного рода способности сочетаются друг с другом?
О: Всё зависит от текста конкретного правила. Обычно правила, наносящие «2 попадания (или более) вместо 1» не сочетаются, а вот те, что наносят «1 дополнительное попадание (или более)», — вполне. Далее приведены некоторые закономерности сочетаемости подобных правил:

1. Если модель попадает под воздействие двух разных правил, где говорится, что «при выпадении 6 во время броска на попадание атака наносит 2 попадания вместо 1», тогда любое выпадение 6 при бросках на попадание по-прежнему будет приводить только к 2 попаданиям по цели.

2. Если модель попадает под воздействие двух разных правил, где говорится, что «при выпадении 6 во время броска на попадание атака наносит 1 дополнительное попадание», тогда любое выпадение 6 при бросках на попадание будет приводить к 3 попаданиям по цели.

3. Если модель попадает под воздействие двух разных правил, в одном из которых говорится, что «при выпадении 6 во время броска на попадание атака наносит 2 попадания вместо 1», а в другом говорится, что «при выпадении 6 во время броска на попадание атака наносит 1 дополнительное попадание», тогда любое выпадение 6 при бросках на попадание будет приводить к 3 попаданиям по цели.

В: Если у боевой единицы (например, у всадников на громовых волках (Thunderwolf cavalry) есть скакун, имеющий собственный профиль рукопашной атаки, может ли эта боевая единица провести любое количество атак, используя этот профиль, или же он применяется только для дополнительных атак, указанных в его описании?
О: Этот профиль применяется только для проведения рукопашных атак, описанных в его колонке «способности».

В: Если у БЕ есть способность, позволяющая ей попытаться отринуть ведьмовство, как если бы она была ПСАЙКЕРОМ, считается ли она ПСАЙКЕРОМ в отношении иных правил?
О: Разумеется, нет.

МИССИИ

В: Если используется карта расстановки «Найти и уничтожить» или «Авангардный удар», так ли необходимо, чтобы зоны расстановки находились точно в тех углах, что определены в книге правил?
О: Необходимо.

В: Может ли боевая единица с ролью на поле боя «укрепление» удерживать маркер объекта?
О: Да, если это укрепление считается дружественной боевой единицей (такой как СТРОЕНИЕ). Таким образом укрепления вроде зубастого древа Нургла (Feculent Gnarlmau) не могут удерживать маркеры объектов.

В: Считаются ли телепортационные маяки или очаги заражения дружественными моделями? Могут ли они удерживать маркеры объектов?
О: Нет и нет.

В: Если военачальник противника погиб во время битвы, но у него есть способность, стратагема или т. п., позволяющая ему вернуться в игру, получу ли я победное очко за убийство военачальника?
О: Вы сможете выполнить условие для получения победного очка только в том случае, если военачальник будет мёртв на момент окончания игры.

ОРГАНИЗОВАННЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

В: Обновлённое руководство для организаторов мероприятий разрешает дублировать каждый инфолист лишь ограниченное количество раз. В связи с этим возникает ряд вопросов:

В1: Некоторые боевые единицы, такие как карнифесксы или боевые танки «Леман Русс», могут включать в себя до трёх моделей, каждая из которых после расстановки становится отдельной БЕ. Сколько подобных моделей я могу включить в свою армию в соответствии с указанным руководством, если я играю на 2000 очков?

О: На 2000 очков вы можете включить до трёх одинаковых боевых единиц, а значит вы можете взять до 9 подобных моделей.

В2: Считаются ли тактические дроны, которых в качестве улучшений могут брать некоторые боевые единицы Империи Гау (такие как XV8, XV25 и т.п.), боевыми единицами с точки зрения руководства для организаторов мероприятий? То есть, влияют ли они на доступное для включения в армию количество боевых единиц тактических дронов, занимающих ячейку мобильных войск?

О: Нет.

В3: Инфолисты князей демонов из кодексов Космодесанта Хаоса, демонов Хаоса, Гвардии Смерти (Нургла) и Тысячи Сыновей (Тзинча) с точки зрения руководства для организаторов мероприятий считаются разными?

О: Нет. Для руководств все они считаются одним и тем же инфолистом.

В4: Инфолисты отделений тяжёлого оружия из кодекса Астра Милитарум и Imperial Armour — Index: Forces of the Astra

Militarum (Крига, Элизии, ренегатов) с точки зрения руководства для организаторов мероприятий считаются разными?

О: Нет. Для руководств все они считаются одним и тем же инфолистом.

В4: Инфолисты «Леманов Руссов», «Часовых», пехотных отделений и отделений тяжёлого оружия из кодексов Астра Милитарум и культов генокрадов с точки зрения руководства для организаторов мероприятий считаются разными?

О: Нет. Для руководств все они считаются одним и тем же инфолистом, поскольку, если удалить из названий «генокульта» или «братьев выводка», которые стоят в кодексе культов генокрадов, инфолисты получатся идентичные.

ПРАВИЛА МИССИЙ В МАТЧАХ

Во всех матчах теперь действуют дополнительные следующие правила:

БОЛТЕРНАЯ ДИСЦИПЛИНА

Болтер — это нечто большее, нежели просто оружие космических десантников. Это инструмент праведного мщения и воздаяния, несущий быструю смерть врагам. В твёрдых руках сверхчеловеческих воинов-астартес болтеры превращаются в поистине грозное оружие.

Данную способность получают все модели АДЕПТУС АСТАРТЕС, ЕРЕТИКОВ-АСТАРТЕС и ПАДШИХ. Вместо следования обычным правилам на скорострельное оружие модели с данной способностью удваивают количество атак своего скорострельного болтерного оружия при выполнении любого из поставленных ниже условий:

- Цель находится в пределах половины максимальной дальности стрельбы оружия.
- Стреляющая модель имеет ключ ПЕХОТА и каждая модель в её боевой единице не двигалась в предшествующей фазе движения.
- Стреляющая модель имеет ключ ТЕРМИНАТОР, МОТОЦИКЛИСТ, ЦЕНТУРИОН, ДРЕДНОУТ или ХЕЛБРУТ.

В отношении данной способности за скорострельное болтерное оружие принимается любое оружие с классом «скорострельное», в названии которого присутствует слово «болт» или производные от него (то есть болтер, болт-винтовка, штормовой болтер, комбиболтер, болтерная установка «Ураган», болтерная перчатка, болтер «Инферно» и т. д.). Данная способность распространяется на профиль болтеров в комбиоружии (в том числе у реликвий, вроде комбимелты Тихо «Кровавая песнь» или комбиплазмы Азраила «Гнев Льва»), а также на реликвии, заменяющие скорострельное болтерное оружие, но при условии, что у этих реликвий тоже стоит класс «скорострельное» (например, у «Гнева примарха», «Ярости Деймоса» и т. д.). Перчатки Ультрамара и Коготь Гора тоже считаются болтерным оружием, равно как и копьё стража (guardian spear) караульных магистров Караула Смерти (Deathwatch watch masters).

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ПОЗИЦИИ

Игроку, который ходит вторым в первом раунде боя, доступна следующая страггема:

2 КО ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ПОЗИЦИИ Страггема

Используйте эту страггему в начале первого раунда боя, прежде чем начнётся первый ход. До конца первого хода все боевые единицы вашей армии (за исключением АВИАСУДОВ, ТИТАНИЧЕСКИХ БЕ, а также БЕ, играющих роль укреплений или летательных аппаратов), находящиеся строго в пределах вашей зоны расстановки, получают преимущество от укрытия, даже если они не целиком находятся на элементе ландшафта или внутри него. Боевая единица, уже обладающая преимуществом от укрытия, дополнительных преимуществ от этой страггема не получает.

ТАКТИЧЕСКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

В игре есть несколько особенностей военачальника, реликвий, психосил и способностей, которые дают вам возможность заработать или вернуть командные очки. Каждый игрок может заработать или вернуть только 1 командное очко за один раунд боя, независимо от позволяющего это сделать источника правила. Следует учесть, что командные очки, потраченные на страггема, которые применяются не во время раунда боя, а, например, до начала битвы, вернуть нельзя.

Данное ограничение на зарабатывание или возвращение 1 командного очка за раунд боя не распространяется на способности вроде «Оковы Мгновения» (Moment Shackle из кодекса Адептус Кустодес) или «Семеричный напев» (Seven-fold chant из кодекса Гвардии Смерти), а также на особенности военачальника вроде «Актёр сумерек» (Player of the Twilight из кодекса арлекинов) — в таких случаях способность или особенность военачальника позволяет игроку заработать или вернуть больше 1 командного очка, если страггема стоила 2 или более командных очков. После получения любого количества командных очков и до начала следующего раунда нельзя применять ни это (то есть то правило, что позволило вам получить больше 1 КО), ни любые другие схожие правила для получения дополнительных командных очков. Следует учесть, что это ограничение не распространяется на командные очки, заработанные или возвращённые с помощью страггема, срабатывающих при определённых условиях (например, «Ротовые шупальца» (Feeder tendrils) из кодекса тиранидов и «Агенты Векта» (Agents of Vect) из кодекса друкари).

ТАКТИЧЕСКИЕ РЕЗЕРВЫ

Вместо расстановки на поле боя во время расстановки армии многие боевые единицы с соответствующими способностями можно разместить в телепортариуме, на высокой орбите, в резерве и т. д. и т. п., чтобы они прибыли на поле битвы посреди игры в виде подкреплений. При расстановке своей армии в матче вы должны разместить на поле битвы не менее половины от общего числа своих боевых единиц, даже если у каждой БЕ в вашей армии есть способность, позволяющая расставить её как-то иначе (разместить в телепортариуме, на высокой орбите и т. п.). При этом совокупная стоимость в очках всех боевых единиц, что вы выставите на поле битвы в процессе расстановки армии (включая БЕ, погруженные в ТРАНСПОРТЫ, которые выставлены на поле битвы), должна составлять не меньше половины от суммы очков всей вашей армии.

Более того, в матчах боевые единицы, которые не были выставлены на поле битвы во время расстановки армии, поскольку должны прибыть в качестве подкреплений посреди игры, не могут прибывать на поле битвы в первом раунде боя.

И наконец, в матчах любая боевая единица, которая не прибыла на поле битвы к концу третьего раунда игры, считается уничтоженной.