

ОФИЦИАЛЬНАЯ ЭРРАТА RUS1 К ВЕРСИИ 1.0 РУССКОГО ИЗДАНИЯ ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА «МИР ХОББИ»

Ниже вы найдёте официальные исправления для дополненного 6-го издания «Основной книги командира», а также обновления правил до 7-го издания (с учётом исправлений Errata 7.02).

Внимание: в данную эррату НЕ включены найденные опечатки и прочие недочёты, которые не оказывают существенного влияния на игровой процесс.

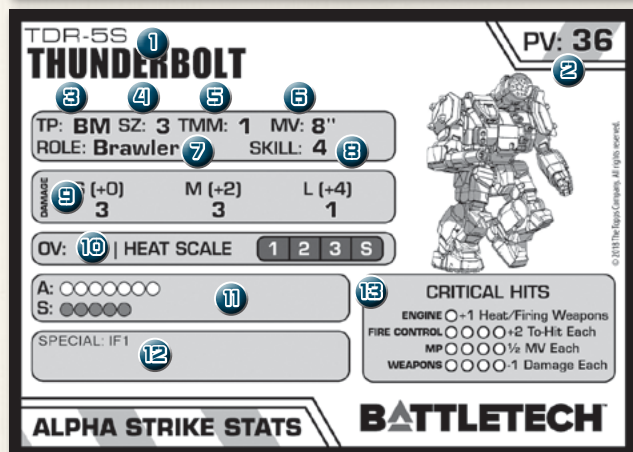
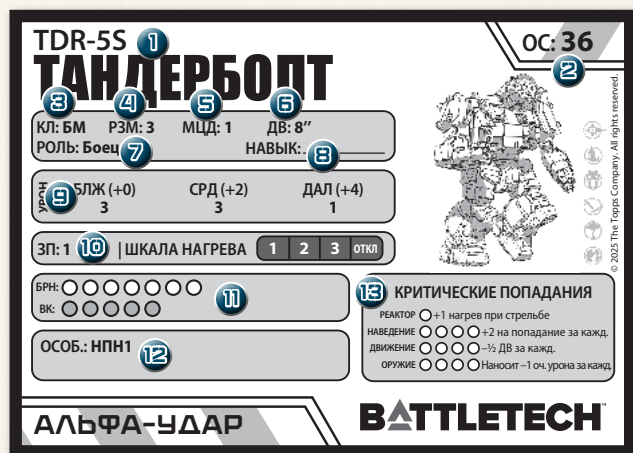
Обновления правил до эрраты 7-го издания отмечены символом ⑦.

Исправленные недочёты в русском издании отмечены символами ®①.

ГЛАВА «ВВЕДЕНИЕ» (СТР. 21–31)

®① Стр. 27, раздел «Карточка БЕ», иллюстрации

Чёрно-белую карточку меха «Тандерболт» TDR-5S заменить на её английскую версию с сайта MasterUnitList.info (код MUL: 3238). Данное изменение внесено по просьбам игроков, которые часто обучают новичков и знакомят их с особенностями карточек, доступных в базе MasterUnitList.



ГЛАВА «ДВИЖЕНИЕ» (СТР. 32–41)

⑦ Стр. 35 и 251, «Таблица затрат на движение» (и таблица в «Альфа-ударе. Наборе жетонов»)

Лесной ландшафт теперь является непроходимым и для аппаратов на воздушной подушке (код «авп»).

Лес	+1 ^{а3}	Непроходим для «авп», «подв», «судн», «кол», «верт», «экp», для рельсового транспорта ⁴
-----	------------------	--

®① Стр. 38, текст примера к «Базовой схеме перемещения»

Текст 3-го абзаца заменить на:

Если этому меху не нужно на вершину холма, он может пойти в обход до точки В. В таком случае он потратит 4" ДВ, чтобы пройти мимо холма, а на оставшиеся 6" — между холмом и лесом.

⑦ Стр. 38, раздел «Режимы перемещения»

Текст 1-го абзаца заменить на:

Активируя боевую единицу, игрок должен выбрать для неё режим перемещения на этот ход. Если у неё есть несколько типов перемещения, выберите один из них, который будет применяться при перемещении («прыж» только при прыжке). Режимы дают бонусы или штрафы к параметрам.

®① Стр. 40, раздел «Транспортировка пехоты»

Правило транспортировки применяется не только к пехоте, которая занимает место на наружных креплениях.

Текст 4-го абзаца блока заменить на:

Чтобы занять место в транспорте или на его наружных креплениях, пехота должна переместиться так, чтобы соприкоснуться подставками с транспортом, и иметь минимум 2" неизрасходованного ДВ. Уберите миниатюру пехоты с игрового поля и поставьте её рядом с карточкой транспорта. Пехота может занять место в транспорте или на его креплениях только до перемещения самого транспорта в этот ход. Если транспорт является лётной БЕ (например, вертолёт), он должен совершить посадку, прежде чем пехота сможет занять место в нём или на его креплениях.

⑦ Стр. 40, раздел «Транспортировка пехоты»

Убрано условие для боевых единиц, которые покидают лётную БЕ.

Текст последнего предложения 6-го абзаца заменить на:

Пехота может прыгать во время такого перемещения (режим перемещения «прыж»), только если она является бронепехотой на внешних креплениях (ПБД-У или ПБД-ОМНИ).

ГЛАВА «БОЙ» (СТР. 42–51)

⑦ Стр. 43, блок «Атакующий находится в здании (для пехоты)»

Текст всего блока заменить на:

Атакующий находится в здании (для пехоты): если атакующая пехота занимает здание (см. стр. 82), то всё здание, занятое данной атакующей пехотой, НЕ считается сплошным ландшафтом для неё — но только в том случае, если цель атаки имеет ЛВ до здания, занятого этой пехотой. При этом край данного здания НЕ считается блокирующим ландшафтом для этой пехоты независимо от расстояния до её подставки.

Выражаем благодарность Юрию Кулагину за исправление недочёта.

Ⓡ① Стр. 43, блок «Вода»

Текст 2-го абзаца блока заменить на:

Машины, способные перемещаться по поверхности воды (аппараты на воздушной подушке, экранолёты, надводные суда и всплывшие подводные суда), считаются находящимися на уровне земли и не получают преимуществ от погружения в воду (см. далее).

⑦ Стр. 43–44, блок «Стрельба не прямой наводкой»

Добавлено упоминание БЕ, которые уже выступают наводчиками по той же цели, а также ссылка на «Таблицу дистанций визуального обнаружения» в главе «Необязательные правила игры».

Текст 2-го абзаца блока заменить на:

Для стрельбы не прямой наводкой требуется **наводчик** — дружественная БЕ, которая ещё не воспользовалась правом на атаку (либо уже является наводчиком по этой цели) и имеет ЛВ до желаемой цели. Макс. допустимое расстояние от БЕ-наводчика до цели равняется 42" и может меняться в зависимости от погодных и атмосферных условий (см. стр. 192).

⑦ Стр. 45, раздел «Модификаторы ландшафта»

Текст 2-го абзаца заменить на:

Боевая единица считается занимающей какой-либо ландшафт, если любая часть её подставки накрывает его участок. Некоторые виды ландшафта могут влиять на целевое значение, если линия видимости до цели проходит через них.

⑦ Стр. 47 и 252, «Таблица модификаторов атаки» (и таблица в «Альфа-ударе. Наборе жетонов»)

Изменилась информация в блоках [Д] и [И].

В блоке «[Д] — МОДИФИКАТОР [Д]ВИЖЕНИЯ ЦЕЛИ» строка заменена на:

Укрылась (стр. 39)	+0
--------------------	----

В правой половине блока «[И] — [И]НЫЕ МОДИФИКАТОРЫ», под-блок «Цель», строка заменена на:

По укрытой цели (стр. 39) НЕ с тыла	+1
-------------------------------------	----

ВАЖНО: речь идёт НЕ о модификаторах частичного укрытия (стр. 43, только для мехов), а о модификаторах от дополнительного правила движения «Укрыться («танк в окопе»)» (стр. 39, для всех наземных и околосредних БЕ во время перемещения, как обычно).

⑦ Стр. 49, раздел «Обычные атаки ближнего боя»

Добавлено ограничение для разницы высот между атакующим и целью.

Текст 2-го абзаца заменить на:

Пинки и удары конечностей мехов и протомехов представляют угрозу и без другого оружия. Цель обычной атаки ближнего боя должна находиться в секторе обстрела атакующего (см. «Секторы обстрела», стр. 44). Расстояние до цели и разница высоты с целью не должны превышать 1".

Ⓡ① Стр. 51, раздел «Артиллерийские атаки»

Текст 1-го абзаца блока «Целевое значение атаки» заменить на:

Целевое значение атаки: если артиллерийское орудие является маломощным, используйте обычные модификаторы расстояния; в противном случае вместо модификатора расстояния к артиллерийской атаке применяется постоянный модификатор +4. К целевому значению также применяется модификатор +1 за атаку с уроном по области.

ГЛАВА «ПОВРЕЖДЕНИЯ» (СТР. 52–57)

Ⓡ① Стр. 54, текст примера над разделом «Критические попадания»

Текст всего примера заменить на:

Константин командует мехом «Райфлмэн» RFL-3N (код MUL: 2697). Мех ещё не получил повреждений: у него есть 4 оч. брони и 5 оч. внутренней конструкции. В фазе боя этого хода по нему попадают оружейные атаки «Сталкера» STK-5S и «Бушвэкер» BSW-X1 (коды MUL: 3041 и 450). Проверив направления атак, оппоненты Константина определяют, что обе атаки пришлись по передней части «Райфлмэна». «Сталкер» атаковал со средней дистанции и поэтому наносит 3 оч. урона согласно своей карточке боевой единицы. Константин зачёркивает 3 кружка брони: у его меха остаётся 1 кружок брони и 5 кружков внутренней конструкции. Поскольку Константину не пришлось зачёркивать кружки внутренней конструкции, он не получает критического попадания от этой атаки.

«Бушвэкер» тоже атаковал со средней дистанции: он также наносит 3 оч. урона. Константин зачёркивает последний кружок брони и 2 кружка внутренней конструкции. Теперь у «Райфлмэна» осталось только 2 кружка внутренней конструкции, а брони не осталось вовсе.

Константин объявляет, что атака повредила внутреннюю конструкцию его меха. Это значит, что «Райфлмэн» может получить критическое повреждение. Оппонент бросает 2D6: выпадает результат 10. Сверившись с таблицей определения критических попаданий, оппонент определяет, что атака попала по системам управления огнём цели. Это значит, что со следующего хода и до конца партии «Райфлмэн» Константина будет получать штраф к своим оружейным атакам — модификатор +2.

ГЛАВА «НАГРЕВ» (СТР. 58–59)

Ⓡ① Стр. 59, текст примера в рамке

Текст 1-го абзаца заменить на:

Леонид командует мехом «Мэд Кэт (Тимбер Вулф) прайм» (код MUL: 1985). Мех может наносить урон 5/5/4 (БЛЖ/СРД/ДАЛ), его ЗП равно 1, а также он имеет особые способности О-РБД1/1/2 и НПН2. Его ЗП 1 позволяет добровольно получать по 1 оч. нагрева в ход, чтобы нанести 6 оч. урона на **ближней или средней** дистанции (5 + 1 = 6). Без способности ПДД он не сможет использовать значение перегрева на дальней дистанции (максимум 4 оч. урона). Атаки с использованием способностей НПН и О-РБД нельзя усиливать с помощью ЗП.

ГЛАВА «БОЙ В ГОРОДСКИХ УСЛОВИЯХ» (СТР. 82–85)

⑦ Стр. 83, раздел «Боевые единицы на зданиях», блок «Приведём пример» в самом начале страницы

Исправлен неправильный тип конструкции здания.

Текст всего блока заменить на:

Приведём пример: дано многоэтажное здание лёгкой конструкции (лимит веса 2). На крыше такого здания могут спокойно находиться 2 лёгких меха (РЗМ 1 + РЗМ 1 = 2). Но если на ту же

крышу запрыгнет отряд боевой брони (РЗМ 1) или любой мех, то здание немедленно обрушится, потому что сумма РЗМ всех боевых единиц в нём и на нём (2 за мехов + 1 за боевую броню с РЗМ 1) будет превышать его лимит веса ($3 > 2$).

ГЛАВА «ОСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ» (СТР. 86–113)

Ⓡ① Стр. 95, способность «К³-У — Узел улучшенной системы связи К³» (англ.: C³I).

Текст блока «К³-У и эффекты РЭБ» заменить на:

К³-У и РЭБ: для связи в сети К³-У достаточно незаблокированной связи с любым другим её узлом.

Уточнение: БЕ с К³-У сохраняет связь с другими БЕ в своей сети, пока у неё есть незаблокированная ЛВ до любого другого её узла, которая **не проходит** через поле РЭБ. Если БЕ с К³-У находится в поле РЭБ или все ЛВ до других узлов её сети проходят хотя бы через одно поле РЭБ, она теряет связь со своей сетью.

⑦ Стр. 95, способность «Б-Д — Динамическая защита брони» (англ.: RCA).

Теперь все особые способности, связанные с бронёй, перестают действовать, если значение БРН боевой единицы равно нулю.

Текст 1-го абзаца заменить на:

Нет брони — нет эффекта: если все кружки брони БЕ с Б-Д зачёркнуты, Б-Д перестаёт действовать (см. свойство особой способности Б-АБ выше).

⑦ Стр. 95, способность «Б-ЛО — Лазеротражающая защита брони» (англ.: RFA).

Текст 1-го абзаца заменить на:

Лазеротражающая броня снижает получаемый урон от энергетического оружия (включая огнемёты и плазмомёты). На эту способность также действует принцип «Нет брони — нет эффекта» (см. выше).

⑦ Стр. 101, способность «ЛЦУ — Система лазерного целеуказания» (англ.: TAG).

Текст блока «Время действия эффекта ЛЦУ» заменить на:

Промех: в случае промеха БЕ с ЛЦУ выступает наводчиком, но только для НПН# и с обычным модификатором +1.

Время действия эффекта ЛЦУ: эффект действует только до конца текущего хода.

⑦ Стр. 105, способность «РДО# — Раскладчик датчиков обнаружения» (англ.: RSD).

Добавлено ограничение на дальность обнаружения сокрытых БЕ.

Текст блока «Датчик и сокрытые боевые единицы» заменить на:

Датчик и сокрытые боевые единицы: при игре с необязательным правилом «Сокрытие БЕ на поле боя» (стр. 203) датчик обнаружения, который не находится в поле РЭБ оппонента, также может обнаруживать сокрытые БЕ в пределах 12".

Ⓡ① Стр. 106, способность «РРН — Регулируемый режим наведения» (англ.: VRT).

Раздел необязательного правила «Режимы наведения» находится на стр. 208.

ГЛАВА «ОСОВЫЕ СПОСОБНОСТИ КОМАНДОВАНИЯ» (СТР. 128–139)

Ⓡ① Стр. 132, способность «Пехотные драгуны» (англ.: Infantry Dragoons).

Устранён недочёт, вызванный неоднозначностью термина *mounted* в контексте книги.

Текст данной ОСК заменить на:

Когда обычная пехота (ПО) в таком войске покидает транспорт («Транспортировка пехоты», стр. 40), она может переместиться на полное значение своего ДВ (вместо 1/2 ДВ).

ГЛАВА «СОЗДАНИЕ ВОЙСКА» (СТР. 140–157)

Ⓡ① Стр. 144 и 264, «Таблица структур сил во вселенной BattleTech», блок «Силы Кланов».

Заменены названия рангов:

Организация	Состав	Ранг командующего
<i>Мехи</i>		
Звезда	5 мехов	Звёздный командир
Нова	5 мехов, 5 лучей пехоты	Звёздный командир или нова-командир
Бинарий	2 звезды	Звёздный капитан или нова-капитан
Нова-бинарий	2 новы	Звёздный капитан или нова-капитан
Тринарий	3 звезды	Звёздный капитан
Нова-тринарий	3 новы	Звёздный капитан или нова-капитан
Кластер	3–5 бинариев и/или тринариев	Звёздный полковник
Галактика	3–5 кластеров	Командир галактики

Машины и самолёты

Луч	2 БЕ	Командир луча
Звезда	5 лучей	Звёздный командир
Бинарий	2 звезды	Звёздный капитан
Тринарий	3 звезды	Звёздный капитан
Кластер	3–5 бинариев и/или тринариев	Звёздный полковник
Галактика	3–5 кластеров	Командир галактики

Ⓡ① Стр. 147, раздел «Состав подразделения»

Текст 2-го абзаца заменить на:

Малое подразделение Кланов: как правило, 5 мехов (одинакового класса), 10 машин (с одинаковым типом перемещения) или 5 пар воздушно-космических самолётов.

Ⓡ① Стр. 148, раздел «Боевое подразделение»

Текст блока «Требования» заменить на:

Требования: хотя бы 50% БЕ в составе боевого подразделения должны иметь РЗМ 3 или выше. Хотя бы 3 БЕ в составе подразделения должны иметь роль «Боец», «Снайпер» и/или «Застрельщик» (в любой комбинации).

⑦ Стр. 149, раздел «Тяжёлое боевое подразделение»

Текст блока «Требования» заменить на:

Требования: хотя бы 50% БЕ в составе подразделения должны иметь РЗМ 3 или выше. БЕ с РЗМ 1 в составе подразделения запрещены. Если подразделение составлено полностью из машин (МБ/МП), в составе подразделения должно быть как минимум 2 пары одинаковых БЕ с РЗМ 3 или выше.

ГЛАВА «СЦЕНАРИИ» (СТР. 158–167)

Ⓡ① Стр. 159, раздел «Что считается серьёзным уроном», блок «Обезоружена»

Исправлены дистанции с проверяемыми значениями урона.

Текст исключения блока «Обезоружена» заменить на:

Исключение: если значения урона боевой единицы на **средней** и **дальней** дистанциях уже были равны 0 в неповреждённом состоянии, игнорируйте это условие.

ГЛАВА «НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ» (СТР. 168–215)

Ⓡ① Стр. 169, раздел «Лес (расширенные)»

Изменены высота и описание леса.

Текст блока «Редкий лес» заменить на:

Редкий лес: обычный лес в «Альфа-ударе». Высота над поверхностью — 2". Участок редкого леса шириной в 6" блокирует ЛВ.

Текст блока «Густой лес» заменить на:

Густой лес: высота над поверхностью — 2", как и у редкого леса, но растёт он плотнее. Участок редкого леса шириной всего в 4" блокирует ЛВ.

⑦ Стр. 170, раздел «Здания, снабжённые оружием»

В эррате 7.01 к оригинальному изданию были убраны особые условия для оружия, указанные в свойствах способности БАШ.

Текст 2-го абзаца в правом столбце заменить на:

Вооружённые здания не нагреваются, а их оружие не имеет особого типа. Таким образом, они не могут использовать большинство специфических для оружия особых способностей, таких как ЗНТ, НПН, О-РБД, О-РМД и т. д. Оружие, установленное на оружейную башню, НЕ является исключением из этого правила и также должно соблюдать эти ограничения.

Ⓡ① Стр. 170, раздел «Артиллерийские сооружения»

Исправлен пропуск в предложении.

В последнем абзаце на стр. 170 текст первого предложения заменить на:

Типы артиллерийских орудий, которые могут быть установлены таким образом, должны быть определены до начала игры.

⑦ Стр. 173, блок «Сенсоры-импланты»

Уточнение: значение увеличения наносимого урона учитывается при конвертации карточки боевой единицы из правил *Total Warfare* («BattleTech: Настольная игра») в карточку БЕ для правил «Альфа-удара». Характеристики сенсоров-имплантов для правил *Total Warfare* выходят за рамки данной книги правил и поэтому не указаны в ней.

⑦ Стр. 189, «Таблица источников РПБ»

В данной таблице строка заменена на:

Каждый межпланетник (на планете и на поле боя)	2
---	---

Ⓡ①+⑦ Стр. 196, раздел «Десантирование с троса»

Текст данного раздела заменить на:

Чтобы выполнить десантирование с троса, транспортная БЕ с «верт» или «аэрс» должна просто переместиться в то место на наземной карте, где требуется высадить десант, соответствующий требованиям выше. По мере движения транспортная БЕ может выгружать эту пехоту в нескольких точках на траектории движения (полёта). Следуйте правилам десантирования с малой высоты, однако в случае провала проверки десантируемая пехота получит 1 оч. урона независимо от СтП броска. Правила атаки и модификаторы десантируемой цели указаны на стр. 40.

Ⓡ① Стр. 202, раздел «Урон от пожара и последствия»

Исправлены опечатки, которые затрудняли понимание правила.

Текст блока «Урон от пожара боевым единицам» заменить на:

Урон от пожара боевым единицам: нагревающиеся боевые единицы, которые входят в горящую область или перемещаются по ней, получают 1 очко нагрева в завершающей фазе этого хода. Этот нагрев суммируется с нагревом от других источников (НГР и т. п.). Если БЕ не может нагреваться, но попадает в пожар или проходит через него, то вместо этого она получает 1 очко урона. Большие, очень большие и огромные БЕ, находящиеся в контакте с огнём, получают 1 очко урона за каждые 2 дюйма длины боевой единицы, находящейся в контакте с огнём.

Ⓡ① Стр. 203, раздел «Сокрытие БЕ на поле боя»

Текст блока «Как обнаружить сокрытую БЕ» заменить на:

Как обнаружить сокрытую БЕ: если другая БЕ попытается переместиться через область игрового поля, занятую подставкой сокрытой боевой единицы, то данная сокрытая БЕ будет обнаружена. Если движение БЕ нарушит правило группирования из-за сокрытой БЕ (см. «Группирование боевых единиц», стр. 32), то данная БЕ заканчивает перемещение до того, как это произойдёт.

ГЛАВА «ВОЗДУШНО-КОСМИЧЕСКИЕ БЕ» (СТР. 216–225)

Ⓡ① Стр. 220, раздел «Типы бомб»

Текст трёх абзацев с характеристиками типов бомб заменить на:

Фугасная бомба: все цели в шаблоне ОА диаметром 2" получают 1 оч. урона.

Кассетная бомба: все цели в шаблоне ОА диаметром 6" получают 1 оч. урона.

Бомба «Инферно»: все цели в шаблоне ОА диаметром 2" получают 2 оч. нагрева.

АЛЬФА-УДАР • ОСНОВНАЯ КНИГА КОМАНДИРА

Эрраты RUS1 от 14 ноября 2025 г.

КАРТОЧКИ ВЕ (ЧЁРНО-БЕЛЫЕ В КОНЦЕ КНИГИ, СТР. 267–269)

Ⓜ① Стр. 268, шаблоны карточек машин в верхней части страницы.

Исправлены неверные последствия критических попаданий по реактору для машин. Подробнее в разделе «Последствия критических попаданий» (стр. 55), блок «Попадание по реактору машины».

На каждом шаблоне карточки машины в блоке «Критические попадания» текст «РЕАКТОР +1 нагрев при стрельбе» заменить на: РЕАКТОР –50% ДВ, наносит –½ урона

НАЗВАНИЕ
ОС:

КЛ: _____ РЗМ: _____ МЦД: _____ ДВ: _____
 РОЛЬ: _____ НАВЫК: _____

УРОН
БЛЖ (+0)
СРД (+2)
ДАЛ (+4)

ЗП: _____ | ШКАЛА НАГРЕВА

1
2
3
ОТКЛ

БРН: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
 ВК: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ
 РЕАКТОР ○ –50% ДВ, наносит –½ урона
 НАВЕДЕНИЕ ○○○○○ +2 на попадание за кажд.
 ОРУЖИЕ ○○○○ Наносит –1 оч. урона за кажд.
 СИЛ. УСТАНОВКА ○○ –2" ДВ ○○ –½ ДВ ○○ = 0" ДВ

ОСОБ.: _____

АЛЬФА-УДАР
BATTLETECH

НАЗВАНИЕ
ОС:

КЛ: _____ РЗМ: _____ МЦД: _____ ДВ: _____
 РОЛЬ: _____ НАВЫК: _____

УРОН
БЛЖ (+0)
СРД (+2)
ДАЛ (+4)

ЗП: _____ | ШКАЛА НАГРЕВА

1
2
3
ОТКЛ

БРН: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
 ВК: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ
 РЕАКТОР ○ –50% ДВ, наносит –½ урона
 НАВЕДЕНИЕ ○○○○○ +2 на попадание за кажд.
 ОРУЖИЕ ○○○○ Наносит –1 оч. урона за кажд.
 СИЛ. УСТАНОВКА ○○ –2" ДВ ○○ –½ ДВ ○○ = 0" ДВ

ОСОБ.: _____

АЛЬФА-УДАР
BATTLETECH

НАЗВАНИЕ
ОС:

КЛ: _____ РЗМ: _____ МЦД: _____ ДВ: _____
 РОЛЬ: _____ НАВЫК: _____

УРОН
БЛЖ (+0)
СРД (+2)
ДАЛ (+4)

ЗП: _____ | ШКАЛА НАГРЕВА

1
2
3
ОТКЛ

БРН: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
 ВК: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ
 РЕАКТОР ○ –50% ДВ, наносит –½ урона
 НАВЕДЕНИЕ ○○○○○ +2 на попадание за кажд.
 ОРУЖИЕ ○○○○ Наносит –1 оч. урона за кажд.
 СИЛ. УСТАНОВКА ○○ –2" ДВ ○○ –½ ДВ ○○ = 0" ДВ

ОСОБ.: _____

АЛЬФА-УДАР
BATTLETECH

НАЗВАНИЕ
ОС:

КЛ: _____ РЗМ: _____ МЦД: _____ ДВ: _____
 РОЛЬ: _____ НАВЫК: _____

УРОН
БЛЖ (+0)
СРД (+2)
ДАЛ (+4)

ЗП: _____ | ШКАЛА НАГРЕВА

1
2
3
ОТКЛ

БРН: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
 ВК: ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ
 РЕАКТОР ○ –50% ДВ, наносит –½ урона
 НАВЕДЕНИЕ ○○○○○ +2 на попадание за кажд.
 ОРУЖИЕ ○○○○ Наносит –1 оч. урона за кажд.
 СИЛ. УСТАНОВКА ○○ –2" ДВ ○○ –½ ДВ ○○ = 0" ДВ

ОСОБ.: _____

АЛЬФА-УДАР
BATTLETECH

МАШИНА

МАШИНА

Составитель эрраты RUS1: Данила Евстифеев

Дополнительная вычитка версии 1.0 русского издания: Виталий Терехов

За неоценимую помощь в подготовке эрраты RUS1 благодарим: Андрея Кулешова, Виктора Французова, Даниила Александрова, Данилу Павлова, Олега Пачева, Юрия Кулагина и других игроков и фанатов вселенной BattleTech, которые публиковали свои отзывы и делились обратной связью.

©2025 The Topps Company Inc. All Rights Reserved.

Alpha Strike, Alpha Strike Companion, Alpha Strike: Commander's Edition, BattleTech, 'Mech, BattleMech, MechWarrior and the Topps logo are registered trademarks and/or trademarks of The Topps Company, Inc. in the United States and/or other countries. Catalyst Game Labs and the Catalyst Game Labs logo are trademarks of InMediaRes Productions, LLC.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Разрешено копирование для личного использования.



АЛЬФА-УДАР • ОСНОВНАЯ КНИГА КОМАНДИРА

Эррата RUS1 от 14 ноября 2025 г.

ПРИЛОЖЕНИЯ К ЭРРАТЕ. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТАБЛИЦЫ

Примечание: переводы подавляющего большинства терминов в «Основной книге командира» также приведены в **англо-русском алфавитном указателе** в конце книги (стр. 228–239).

ПЕРЕВОДЫ НАЗВАНИЙ И КОДОВ КЛАССОВ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ (СТР. 28)

Код (англ.)	Код (рус.)	Название на английском	Название на русском
AF	СК	Aerospace Fighter	Воздушно-космический самолёт
BA	ПБ	Battle Armor	Бронепехота
BM	БМ	BattleMech	Боевой мех
CF	СА	Conventional Fighter	Атмосферный самолёт
CI	ПО	Conventional Infantry	Обычная пехота
CV	МБ	Combat Vehicle	Боевая машина
DA	КЧ	Aerodyne DropShip	Межпланетный корабль-челнок
DS	КС	Spheroid DropShip	Сферический межпланетный корабль
IM	ПМ	IndustrialMech	Промышленный мех
LAM	НБМ	Land-Air BattleMech	Наземно-воздушный боевой мех
MS	ЗП	Mobile Structure	Здание-платформа (стр. 74)
PM	ПР	ProtoMech	Протомех
SC	КМ	Small Craft	Малый космический корабль
SV	МП	Support Vehicle	Машина поддержки

ПЕРЕВОДЫ НАЗВАНИЙ ВОЗМОЖНЫХ ЗНАЧЕНИЙ НАВЫКА В «АЛЬФА-УДАРЕ» (СТР. 29)

Значение НАВЫКА (Skill Rating)	Название на английском	Название на русском
7	Wet Behind the Ears	Никакой подготовки
6	Really Green	Новичок
5	Green	Кадет
4	Regular	Военнослужащий
3	Veteran	Опытный воин
2	Elite	Элита армии
1	Heroic	Герой космоса
0	Legendary	Живая легенда

ПЕРЕВОДЫ НАЗВАНИЙ ВИДОВ ЛАНДШАФТА (СТР. 35, 60–65)

Название на английском	Название на русском
Clear	Открытая местность
Paved (Road/Bridge)	Покрытие / Дорога / Мост
Rough	Труднопроходимый ландшафт
Rubble	Развалины
Woods (Light, Heavy, Ultra-Heavy)	Лес (редкий или редколесье, густой, очень густой)
Hill	Холм
Water (Surface, Depth, Rapids)	Вода или водоём (поверхность, глубина, быстрины)
Deep Snow	Глубокий снег
Gravel Piles	Гравийные насыпи
Hazardous Liquid Pool	Опасные жидкости
Heavy Industrial	Промышленное оборудование
Ice	Лёд
Jungle	Джунгли (редкие, густые, очень густые)
Magma (Crust/Liquid)	Магма (застывшая/жидкая)
Mud	Грязь
Planted Fields	Сады
Rail	Рельсы
Ultra Rough	Труднопроходимый максимальной сложности
Ultra Rubble	Развалины максимальной сложности
Sand	Пески
Swamp	Болота
Quicksand	Топь на болотах (стр. 65)
Tundra	Тундра

АЛЬФА-УДАР • ОСНОВНАЯ КНИГА КОМАНДИРА

Эррата RUS1 от 14 ноября 2025 г.

ПЕРЕВОДЫ НАЗВАНИЙ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ БОЕПРИПАСОВ (СТР. 176–184, 220)

Название на английском	Название на русском	Название на английском	Название на русском
Air-Defense Arrow IV	«Эрроу-IV», ракеты противовозд. обороны	Thunder (BOMB)	«Гром», минарующие бомбы (БОМБ)
Cluster (ART)	Кассетные (АРТ-?)	Torpedo (BOMB)	Бомбы-торпеды (БОМБ)
Copperhead (ART)	«Щитомордник», самонаводящиеся (АРТ-?)	ECM (INARC)	РЭБ-модули (МАЯК-У)
Flechette (ART)	Противопехотные (АРТ-?)	Explosive (NARC)	Разрывные модули (МАЯК)
Illumination (ART)	Осветительные (АРТ-?)	Haywire (INARC)	«Раздрай», дезориентирующие модули (МАЯК-У)
Inferno IV (ART)	Зажигательные ракеты «Инферно-IV»	Shoot-and-sit (SS) (SNARC)	Модули дистанционного подрыва (МАЯК-С)
Smoke (ART)	Дымовые	Anti-TSM (LRM/SRM)	Противомиомерные ракеты
Thunder (ART)	«Гром», минарующие	Dead-Fire (LRM/SRM)	«Гибельный огонь», ракеты без системы наведения
Thunder-Active (ART)	«Гром-актив», минарующие	Heat-Seeking (LRM/SRM)	Ракеты с системой тепловоедения
Armor-Piercing (AC)	Бронебойные (О-АП)	Inferno (LRM/SRM)	«Инферно», ракеты
Flak (AC)	Зенитные (О-АП)	Listen-Kill (LRM/SRM)	«Слушающие» ракеты с наведением на сигнал передатчика
Flechette (AC)	Противопехотные (О-АП)	Magnetic Pulse (LRM/SRM)	Ракеты электромагнитного импульса
Precision (AC)	Высокоточные (О-АП)	Mine Clearance (LRM/SRM)	Разминирующие ракеты
Tracer (AC)	Трассирующие (О-АП)	Semi-Guided (LRM/SRM)	Ракеты с системой частичного самонаведения
Air-to-Air Arrow IV (BOMB)	«Эрроу-IV»: ракеты «воздух — воздух»	Smoke (LRM/SRM)	Дымовые ракеты
Arrow IV (BOMB)	«Эрроу-IV» (БОМБ)	Swarm (LRM/SRM)	«Рой», ракеты
Laser-Guided (BOMB)	Бомбы с лазерным наведением (БОМБ)	Swarm-I (LRM/SRM)	«Рой-У», ракеты
Rocket Launcher (BOMB)	Одноразовая ракетная установка	Tandem Charge (LRM/SRM)	Ракеты со сдвоенным зарядом
TAG (BOMB)	Модуль лазерного целеуказания (ЛЦУ) для БОМБ	Thunder (LRM/SRM)	«Гром», минарующие ракеты