

BATTLEFLEET GOTHIC 1.5

THE DEFINITIVE LIST OF ANSWERS TO FREQUENTLY ASKED QUESTIONS (FAQ2007)

выдержки из FAQ 1.5 REVISION 4 выделены цветом

*Этот список разъяснений правил отвечает почти на все Часто Задаваемые Вопросы и исправления к основному своду правил и Армаде, которые подошли на Форуме Семинара Игры BFG так же как BFG-списке группы Yahoo. **ОТМЕТЬТЕ:** Этот список также включает все исправления, включенные в переиздание основного свода правил BFG 2006 года. Этот список был очищен Энди Халл и может быть рассмотрен как "действующий", пока не заменен изданным обновлением.*

*Наконец, практически обязательно, что в ходе игры возможна ситуация, которая не разъяснена этим Q&A. Поскольку это – **ИГРА** и играется для **ЗАБАВЫ**, нет никакой причины, почему она не может быть разрешена самым очевидным способом, исходя из того, какое решение является самым справедливым для всех игроков. Если это не работает, киньте монету, чтобы определить результат, играйте и получайте удовольствие!*

Orders/Leadership Спец.приказы/Лидерство

– Спец.приказы объявляют перед фазой движения, выбирая судно, объявляя приказ и кидая лидерство, повторяя это снова и снова до тех пор, пока корабль не провалит тест лидерства, или все корабли получат необходимые спец.приказы.

– Судно никогда не может быть на больше чем на одном спец.приказе за один раз, если определенно не описано иначе в его специальных правилах, таких как Звездный Форт Ramilies.

– Ни при каком обстоятельстве не может лидерство судна быть измененным выше чем Ld10, не смотря на различные комбинации эффектов, действующих на судно или эскадрон. Например, Адмиралом Ld10 на борту судна в контакте с Маркерами Взрыва (-1Ld), в то время как враг находится на специальных заказах (+1Ld), является Лидерство 10. В действительности, тест лидерства, выпавший на 11 или 12 всегда терпит неудачу если ОПРЕДЕЛЕННО не заявлено иначе.

– Только один переброс может быть потрачен на судно в тест лидерства. Другими словами, если судно подводит тест лидерства и затем подводит переброс, другой переброс не может быть израсходован на это за тот же самый тест лидерства или спец.приказ относительно того судна, даже если больше перебросов доступно.

– Судну с загруженным Адмиралом, Вармастером, и т.д. заменяет свое лидерство на лидерство командующего. Это включает обстоятельства, где у Командующего есть более низкое лидерство чем у судна, на котором он находится! Точно так же как капитаны судна и команды, палата лордов Хаоса, Варлорд Орков, и т.д. может приобрести опыт (лидерство) и навыки команды в кампании.

– Если судно, содержащее Командующего Флотом, Военачальника, Марку Хаоса, и т.д. разрушено, стоимость любых загруженных командующих или других усовершенствований включена в Пункты Победы, заработанные врагом, даже если можно предположить, что быстроходный командующий убежал, чтобы воевать в другое время. Другими словами, если Орочий Килл Крузер (155 pts) с загруженным Варлордом и Безумными Меками(+65 pts) разрушен, противник, зарабатывает в общей сложности 220 pts, и очевидно Варлорд и его Меки потеряны для игры. Однако, в кампании, Варлорд может пересечь на другой Килл Крузер (или другой корабль) и собрать на нем несколько Меков. Или, по Вашему желанию, другой целеустремленный Варлорд занял освободившееся место с собственной толпой Безумных Меков!

– Любое судно, описанное, как на приколе (on standby), не может двигаться, стрелять, запускать орджанс. Оно может, однако, попытаться встать на Brace и устранить повреждения. Турели и щиты работают как обычно. Находясь на приколе суда очевидно получают попадания по артиллерийской таблице как планетарная защита (defenses), со всеми модификаторами, применяемыми как обычно.

– BRACE FOR IMPACT: спец.приказы Brace For Impact могут быть предприняты В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ, когда судно, может получить повреждение, но прежде, чем результат будут кидать, включая нанесение или получение таранного удара. В том числе и когда, судно уже

использует другой спец.приказ, поскольку Brace For Impact ЗАМЕНЯЕТ любой имеющийся спец.приказ (судно, которое успело успешно перезарядить ордананс, считается перезаряженным).

- Решение Brace For Impact должно быть принято перед ЛЮБОЙ попыткой стрелять (броском кубов) сделанной противником, включая броски модификатора для переменного оружия, такого как Gunz Орков. Подвергаясь нападению орданансом, решение должно быть принято прежде, чем применяются турели.

- Brace For Impact НЕ уменьшает наполовину, количество турелей (отметьте, в отличие от crippled). Однако, это - единственный спец.приказ, который уменьшает наполовину запуск ордананса, если ангары уже перезаряжены.

- Судно, которое терпит неудачу к Brace For Impact, не может попытаться снова встать на Brace до тех пор, пока судно, эскадрон, волна ордананса или что-то другое, наносящее повреждение не заканчивает своего нападения. Но можно снова попытаться встать на Brace перед нападением следующего судна, эскадрона или волны ордананса.

- Когда эскадрон эскорта использует Brace For Impact или другой спец.приказ, снижающий огневую мощь на половину, весь эскадрон складывает свою огневую мощь и силу излучателей вместе и делит их пополам (с округлением в верх).

- Когда поврежденный (crippled) крупный боевой корабль использует Brace For Impact, его огневая мощь разделена на два ещё раз.

- Brace For Impact теперь также можно использоваться для защиты от критического повреждения от любого вида H&R нападений. Это не может защитить против критического повреждения, вызванного обычными повреждениями, ни против повреждений, вызванных абордажем (включая критическое повреждение).

- COME TO NEW HEADING: Крупные боевые корабли согласно этому спец.приказу должны переместиться на минимальное расстояние прежде, чем повернуться для ОБОИХ их поворотов. Например, Имперский крейсер должен переместиться на 10 см, поворот, затем переместиться на дополнительные 10 см прежде, чем повернуться снова. Если корабль не может произвести это движение из-за модификаторов, то он не может использовать в своих интересах этот спец.приказ.

- При выполнении спец.приказов All Ahead Full, Come to New Heading и Burn Retros огневая мощь и сила излучателей уменьшены на половину, но торпеды или авиация сохраняют свое количество.

- Любое судно или эскадрон, у которого через комбинацию эффектов уменьшено лидерство до Ld1 или меньше больше не может стрелять и может только попытаться уйти в отрыв (disengage) или переместиться к самому близкому краю стола.

- Согласно правилам перезагрузки ордананса, Вы можете использовать переброс (если доступен), чтобы снова попытаться использовать спец.приказ, если ранее Вы бросили дубль, даже если дубль был провал теста на лидерство. Применяются результаты второго броска.

Movement, Shooting & Blast Markers

Движение, Стрельба и Маркеры Взрывов

- Судно может засчитать только движение сделанное во время данной фазы в качестве движения, необходимого для поворота. Другими словами, крейсер, который перемещается прямо вперед на 10 см не поворачиваясь, не может посчитать это движение, чтобы повернуться в начале следующей фазы движения. Это не применяется к Space Hulk или другим судам, имеющим специальные правила поворота.

- Любая артиллерийская батарея, которая по своим правилам стреляет по артиллерийской таблице по графе Closing, стреляет по планетарной защите по графе Defences, применяя положенные модификаторы.

- Судно, выбирающее стрелять в ордананс, не должно осуществлять проверку лидерства, чтобы проигнорировать более близкие цели, и не должно осуществить проверку лидерства, чтобы проигнорировать вражеский ордананс, если это - самая близкая цель. Судно должно осуществлять проверку лидерства, чтобы распределить свой огонь между разным маркерами ордананса, так же, как это должно быть сделано при обычном распределении огня.

- Для всего оружия с наличием огневой мощи никакой целевой аспект или модификатор не могут привести к стрельбе вне крайних левых или правых колонок артиллерийской таблицы.

- Суда с несколькими излучателями в данном секторе огня могут распределить свою силу оружия между целями, но должны все еще осуществить проверку лидерства, чтобы стрелять в любую цель помимо самой близкой.
- Когда судно вынуждено остановиться, в него стреляют как в Defenses. Некоторые игроки говорят, “Если я останавливаюсь на высокой орбите, я считаюсь как Defenses, но если я перемещаюсь на 0,5 см, я этим не являюсь.” Минимальное расстояние движения, чтобы не считаться Defenses должно составить по крайней мере 5 см.
- Если у комбинации судов в эскадроне есть количество огневой мощи, больше чем 20, использовать значение 20 по таблице, затем использовать оставшееся значение и итог суммировать. Например, эскадрон из двух Carnage может иметь огневую мощь до 32 в одном секторе, рассчитывать как 20+12.
- Судно, которое начинает или заканчивает свое движение в контакте с маркером взрыва, появившегося по любой причине, считается как имеющее контакт с маркером взрыва во всех секторах в отношении расчета движения, стрельбы, орднанса. Суда, стреляющие батареей(огневая мощь) в такое судно, сдвигаются вправо по артиллерийской таблице. Орднанс, нападая на него, должен сначала катить D6, удаляя всю волну или маркер на выпавшей 6.
- Когда в базовом контакте перед фазой движения имеются маркеры взрыва, они затрагивают лидерство, движение, стрельбу и орднанс, так же как в любом другом случае, когда маркеры взрыва имеют эффект.
- Судно в базовом контакте с маркером взрыва считается как имеющее контакт со всех сторон. Это применяется в отношении других судов, находящихся в базовом контакте с этим или в отношении нападений орднанса.
- Маркер взрыва может быть помещен в базовый контакт с таким количеством судов, скольких, может физически коснуться, из тех, которые находятся в базовом контакте друг с другом, но маркеры взрыва не могут быть сложены.
- Маркеры взрыва, помещенные в базовый контакт с судном, которое загорелось, не имеют эффект для судов, расположенных рядом, но не в базовом контакте с тем судном. Таким образом, маркеры взрыва не касаются оснований судов, расположенных поблизости, но не в базовом контакте.
- Судно, считается перемещающимся через маркеры взрыва, даже если оно сдвигается от маркеров взрыва, с которыми находилось в контакте в начале фазы движения, таких как маркеры взрыва в контакте из-за предыдущего раунда стрельбы.
- Судно имеет повреждение от перемещение через маркер взрыва, только если имеет критическое повреждение Shields Collapse или если у судна нет щитов, как у Эльдар. Судно, с перегруженными (снятыми) щитами, но в остальном функциональными, не получают повреждение на броске D6 равном 6.
- Движение через маркеры взрыва уменьшает движение в общей сложности 5 см, независимо от пройденного расстояния в каждой фазе движения. Это затрагивает каждую отдельную фазу движения для судов Эльдар.
- Суда, у которых нет щитов, таких как Эльдары или суда с Щитами, имеющими критическое повреждение Shields Collapse, только один раз должны кидать D6 на повреждение, независимо от того, с каким количеством маркеров взрыва они сталкиваются в их движении. Эльдары однако должны сделать это для каждого из их двух движений в течение хода, если они сталкиваются с маркерами взрыва в обоих их движениях.
- Маркеры взрыва затрагивают лидерство, движение, стрельбу и артиллерию независимо от того, где маркер взрыва фактически связывается с базой судна.

Nova Cannon Орудие Нова

- Nova Cannon больше не является оружием, требующее угадывания расстояния и может использоваться не только самым первым. Необходимо поместить шаблон так, чтобы его внешний край был на расстоянии от 30 см до 150 см от стреляющего корабля. Шаблон не обязательно прикладывать к единственному вражескому кораблю, он может быть помещен так, чтобы коснуться больше чем одного корабля. Если цель расположена в пределах 45 см, бросайте кубик направления и 1D6. Кидайте 2D6, если расстояние составляет от 45 см до 60 см, и 3D6 -

если расстояние от 60 см до 150 см. Если кубик направления выпадает на "НИТ", шаблон не перемещается. Если нет - шаблон перемещается на xD6 см в направлении стрелки на кубике направления. Любое судно, подставка которого касается шаблона, получает одно автоматическое попадание. Любое судно, подставка которого касается отверстия в центре шаблона, получает D6 попаданий. Замените шаблон одним маркером взрыва, если он не касается цели, будучи перемещен.

- Nova Cannon требует линию видимости и не может стрелять через препятствия или астрономические явления, которые блокируют линию видимости, такие как планеты, луны, астероидные поля, и т.д.
- На Nova Cannon не имеет эффекта спец.приказ Lock On.
- После того, как нападающий игрок определяет, в какую цель стрелять, игрок защиты должен решить, использовать ли Brace для судов или эскадронов ПРЕЖДЕ, ЧЕМ оружие будет запущено. Это включает цели, которые оружие может поразить при смещении шаблона.
- Голополя и подобные системы защищают против попадания, а не от результатов броска на повреждение. Например, если судно Эльдар поражено Nova Cannon и проваливает спас.бросок, оно должно получить столько повреждений, сколько выпало при броске, если оно ранее не встало успешно на Brace.

Area Effects and Special Weapons

Площадные эффекты и специальное вооружение

- Некоторые системы оружия, такие как Nightmare Field и Star Pulse Generator Некронов являются оружием с площадным эффектом, которое не нацеливается, ни направляется на определенную цель. На такое оружие или эффекты не влияет блокирование линии видимости преградами типа Hulk, минные поля или астрономические явления, и при этом от них не защищают голополя.
- Марки Хаоса, эффект которых затрагивает корабли, расположенные на определенной площади, подобно катастрофическим повреждениям таким как Warp Drive implosions, Солнечные Вспышки, и т.д. также не блокируются астрономическими явлениями и другими подобными преградами.
- Суда Exterminatus при использовании в сценариях, которые требуют их, обычно заменяют их стандартное носовое оружие на один Exterminatus. Суда, у которых нет носового оружия (такие как гранд крейсер Vengeance) не могут использоваться как суда Exterminatus.

Ordnance

- Орднанс больше не заканчивается при дубле, выпадающем при попытке прохождения спец.приказа Reload Ordnance. Любая ссылка на исчерпывание орднанса может быть проигнорирована.
- При запуске орднанса, маркеров авиации в игре не может быть больше чем количество ангаров. Суда Tyranid могут запустить удвоенное количество от этого числа. Это количество должно учитывать сокращение числа ангаров из-за повреждения (crippled) или гибели кораблей. Если авиации в игре осталось больше, чем доступно ангаров, запуск авиации в этот ход не производится, хотя авиация в игре может быть "отозвана", немедленно удалена из игры, чтобы начать запуск снова.
- Маркеры авиации в волне должны быть расположены в контакте друг с другом и не могут быть сложены. Волны орднанса или торпедные залпы, которые поражены оружием прямого огня (таким как батарея или излучатель) на броске 6, удаляют всю волну или залп, НЕ только единственную торпеду или маркер авиации в волне/залпе.
- Авиация может сделать столько поворотов в течении хода, сколько необходимо для их движения. Они, как предполагается, в состоянии избежать или проигнорировать более близкие цели или преграды, такие как движение через маркеры взрыва или астрономические явления, если курс их движения неизбежно не приводит их в контакт.
- Волны орднанса, вынужденные перемещаться через многократные маркеры взрыва в одну фазу орднанса, обязаны проверять удаление на 6 при броске D6 только однократно.
- Нападения орднанса ВСЕГДА немедленно применяются, включая в фазу движения, когда судно перемещается во вражеский орднанс. Это

также позволяет использовать маленький торпедный залп, чтобы очистить путь через вражеские истребители в фазе орднанса так, чтобы больший залп мог пройти, и т.д.

- Маркеры орднанса должны всегда нападать на первый орднанс или суда, с которыми они приходят в соприкосновение (когда применимо). Например, маркеры эскадрона истребителей, не могут игнорировать маленький торпедный залп, с которым они находятся в контакте, чтобы напасть на больший залп поблизости, или волна авиации, не может игнорировать эскорт, с которым она находится в контакте и напасть на соседний крейсер.

- Истребитель или волна истребителей в ПАТРУЛЕ (on CAP – Close Air Patrol) могут выбрать движение с их судном в фазу Движения (таким образом оставаясь в базовом контакте), чтобы перехватить орднанс, который может быть на его пути, но если они это делают, то не могут перемещаться в фазу орднанса. Другими словами, никаких двойных перемещений. Истребители в ПАТРУЛЕ тогда остаются в ПАТРУЛЕ в этом ходу, если не удалены.

- Несколько истребителей в ПАТРУЛЕ в базовом контакте с единственным судном функционируют как единая волна во всех отношениях.

- Любые маркеры орднанса, которые находятся или прибывают в базовый контакт с судном с маркерами взрыва в контакте, должны бросать на движение через маркеры взрыва и быть удаленными при выпадении 6 на броске D6.

- Волна штурмовых лодок или бомбардировщиков, которая разрушает судно, расходует всю волну и удаляется, даже если индивидуальные маркеры еще не проводили свои нападения.

- Несколько маркеров авиации, формирующие ПАТРУЛЬ в базовом контакте с судном, во всех отношениях рассматриваются как волна. Сталкиваясь с маркерами взрыва, кидайте один раз на прохождение через маркер взрыва для целой волны, а не одного маркера.

- Торпеды, у которых есть автоматический переброс на попадание, ДОЛЖНЫ использовать свой переброс, чтобы поразить цель, даже если бы эта цель была уже разрушена другими попаданиями, произведенными в том же самом залпе.

- Торпеды не могут игнорировать Hulk при своем движения. Абордажные торпеды могут это сделать при желании, и управляемые торпеды могут уклоняться от них.

- У флотов, у которых обычно нет доступа к бомбардировщикам также, нет доступа, к торпедоносцам.

- Авиация, которая функционирует и как истребитель и как бомбардировщик, теряет свою способность истребителя, когда преобразуется в торпедоносец и может быть только торпедоносцем.

- Торпедоносцы всегда перемещаются не больше, чем на 20 см, независимо от того, как быстро двигается бомбардировщик в данном списке флота.

- Торпедоносцы, не могут запустить свои торпеды (осуществить замену на маркер торпедного залпа) в той же самой фазе орднанса, когда они были запущены с авианосца.

- MASSING TURRETS: Суда в базовом контакте могут вместе массово использовать турели, каждое судно в базовом контакте увеличивает силу турелей судна, находящегося под огнем на 1. Суда, которые используют это правило, применяют те же ограничения к орднансу, как судно под огнем, такие как использование турелей только против торпед или только против авиации в одной фазе орднанса. Только судно, фактически подвергающееся нападению, может применить силу своих турелей как отрицательный модификатор к броскам кубов на количество атак бомбардировщиков.

- Все нападения Hit and Run теперь немедленно применяются, вместо того, чтобы ждать до фазы конца.

Resilient Attack Craft and Mines Устойчивая авиация и Мины

- Авиация, которая "устойчива", у которой есть 4 + спасбросок против другого орднанса, такая как Thunderhawks или истребители Эльдар, может только один раз использовать спасбросок в одну фазу орднанса, когда они нападают или подвергаются нападению. Даже если они кидают 4

+ и остаются в игре, они должны остановить движение там, где взаимодействие орнданса имело место. Дальнейшее взаимодействие в той же самой фазе орнданса заставит маркер быть автоматически удаленным.

– Если два маркера, у которых и есть спасбросок, нападают друг на друга, кидают 4 + и оба остаются в игре, то они останавливают движение и остаются в контакте до следующей фазы орнданса. Однако, если любой маркер, который имеет спасбросок, подвергается нападению снова в той же самой фазе, он автоматически удален. Это спасбросок используется одним истребителем за один раз. Например, если два Thunderhawk подвергаются нападению двух истребителей Эльдар, и первый истребитель нападает на первый Thunderhawk, они оба прокидывают 4 +, то первый истребитель может напасть на второй Thunderhawk и тогда будет автоматически удален. Если второй Thunderhawk катит 4 +, то и он остается в игре, но все Thunderhawk теперь использовали их спасброски и не могут кидать их против атак второго истребителя Эльдар.

– Если бомбардировщики или штурмовые лодки, у которых есть 4 + спасбросок используют его, чтобы выжить против истребителей в ПАТРУЛЕ (имеется в виду, что они уже находятся в базовом контакте с судном, когда остановлены истребителем), они могут произвести нападение на это судно.

– Как только мины находятся в игре, они являются всегда активными пока не разрушены. Это включает индивидуальные мины, купленные отдельно от минного поля так же как и мины, выставленные кораблями-носителями. Индивидуальные мины считаются отдельно относительно очков победы при разрушении, независимо от того, как они удалены от игры.

– Истребители могут сопровождать штурмовые лодки в волне в той же самой манере, как они сопровождают бомбардировщики, хотя они не дают дополнительные атаки штурмовым лодкам.

– Правила минного поля на стр.143 свода правил изменены следующим образом: мины только активизированы в фазе орнданса выставившего их игрока, каждый эскорт, добавляет-1 модификатор к броску на обнаружение, и каждое обнаруженное судно активизирует только одну мину вместо D3 мин. К дружественным судам минное поле ведет себя как астероидное поле во всех отношениях.

– Дружественные суда могут пересечь минное поле, как обычное астероидное поле. Безрассудные вражеские суда могут попытаться сделать это, используя тест лидерства при пересечении астероидного поля. Щиты защищают против повреждений от мин.

– Авиация может скрыться в минном поле тем же самым путем, как они скрываются в астероидном поле (разрушены при выпавшей 6 при броске D6). Разрушаются торпеды, проходящие через минное поле.

Ramming, Boarding and Base Size

Таран, Абордаж и Размер Подставок

– Тараня планетарную защиту, корабль всегда бросает свое полное начальное число повреждений, чтобы определить свои повреждения, как при таране в нос, поскольку планетарная защита строится более массивной, чем корабли.

– Повреждение от тарана не отклоняется щитами судна.

– Поскольку BFG - двумерное представление трехмерного пространства, судно не может попытаться таранить больше чем одно судно в одну фазу движения, даже если несколько вражеских судов, находятся в его диапазоне движения.

– Так как таран уже требует специализированного теста лидерства, судно не должно осуществлять отдельную проверку лидерства, чтобы проигнорировать более близкие цели, при таране более удаленных, так же, как авиация не проходит тест лидерства, игнорируя ближайшую цель.

– Расстояние движения и контакт, при попытке тарана ограничиваются контактом баз. Если какая-нибудь часть базы таранящего судна касается какой-нибудь части базы протараненного судна в ходе движения, таран успешен.

– Осуществляя таран, таранящее судно должно пройти свое ПОЛНОЕ движение, включая любое дополнительное движение, определенной спецприказом All Ahead Full. Тараня, вычислите повреждения, полученные обоими судами. Если врезавшееся судно выживает (даже как Hulk), то оно заканчивает свое движение.

– В то время как врезавшееся судно может позже попытаться провести абордаж или стрелять, оно может провести только абордаж, если оно входит в базовый контакт в конце его полного движения.

- Любое судно или планетарная защита с 3 или больше щитами ИЛИ с количеством повреждений большим 10 должны использовать базу большого размера. Однако, любой крупный боевой корабль, использующий большую базу, может получить Tractor Fields без дополнительной оплаты.
- Гранд крейсера Империиума и Хаоса используют базу большого размера. Любое судно может выбрать для использования большую основу и получить Tractor Fields без дополнительной оплаты.
- Крейсера типа Репульсив, продаваемые с маленькой базой, могут использоваться с маленькой базой по цене в своде правил, если установлены на большую базу, могут добавить третий щит за +15 очков.

Hit and Run Attacks, Critical and Catastrophic Damage Атаки «Набег и Отскок», критические и Катастрофические Повреждения

- Суда, которые нельзя взять на абордаж (такие как суда Хаоса с Маркой Нургла) не имеют автоматической неуязвимости для H&R атак.
- Флоты, которые получают +1 дополнение к их броску на H&R атаки, получают результат 2 - 7 на D6, это означает, что они никогда не провалят нанесение критических повреждений их цели.
- Критические повреждения, которые могут быть восстановлены, складываются; корабли, которые получают несколько одинаковых критических повреждений, должны отремонтировать их все прежде, чем поврежденная система будет полностью работоспособной.
- Критические повреждения, которые не могут быть восстановлены, такие как Shield Collapse получают однократно. В последующем приполучении этого повреждения вместо него применяют следующее по возрастанию критическое повреждение.
- У судов, которые имеют ноль хитов и Hulk, которыми они становятся больше нет щитов, голощитов или любых других подобных механизмов.
- Бомбардировщики не должны кидать против силы турелей Hulk, чтобы определить число нападений.
- В Hulk нельзя стрелять или брать его на абордаж дружественными судами или авиацией в попытке отказать в пунктах победы врагу или вызвать катастрофическое повреждение. Поскольку Некроны активно стремятся скрыть их передовые технологии от других рас, они освобождены от этого правила.
- В то время как вражеские суда имеют возможность стрелять в Hulk, они не должны проходить тест лидерства, чтобы проигнорировать его, если он - самая близкая цель. Игрок может стрелять в Hulk, если это не самая близкая цель, но для этого необходимо осуществлять проверку лидерства.

Squadrons Эскадроны

- Перед началом игры эскадроны эскорта кидают единственный бросок, чтобы определить лидерство для всего эскадрона. Крупные боевые корабли могут кидать свое индивидуальное лидерство отдельно прежде, чем сформировать эскадрон, но эскадроны крупных боевых кораблей должны быть развернуты и объявлены также перед началом игры. Эскадрон крупных боевых кораблей имеет свое наибольшее лидерство независимо от того, какие из судов остались целыми.
- Стреляя в эскадрон, тест лидерства не может использоваться, чтобы выбрать для стрельбы индивидуальные суда в эскадроне; только самое близкое судно может быть выбрано для стрельбы. Это не относится к атакам орданса. Отметьте, что, совершая нападение на эскадрон, показатели стрельбы, движения и брони рассчитываются, как описано на стр.38 свода правил.
- Суда в эскадроне все одинаково затронуты в соответствии со спец.приказами, взятыми любым судном в эскадроне. Например, когда применяется All Ahead Full, только один бросок необходимо сделать для определения дополнительного расстояния движения для всех судов в эскадроне. Также как индивидуальные корабли, эскадроны могут подвергнуться только одному спец.приказу в поворот (замена на Brace For Impact применяется как обычно).

– Эскадрон эскорта, который успешно отрывается (disengage) рассчитывается, как имеющий 10 % повреждений от общей ценности всех эскадров в эскадроне. Он считается, как получивший 25 % повреждений, если эскадрону нанесли повреждения (crippled) перед отрывом, при этом по крайней мере половина эскадров в эскадроне была уничтожена (округляя в меньшую сторону) прежде, чем эскадрон ушел в отрыв. Например, если эскадрон пяти эскадров отрывается, при разрушении двух враг получает только 10 % его стартовой ценности, а при разрушении трёх до отрыва - 25 % его стартовой ценности.

– Повреждения, полученные эскадрой эскорта, распределяются только среди судов, которые фактически находились под огнем (в необходимом диапазоне и секторе обстрела), независимо от того, сколько повреждений эскадрон фактически взял, хотя это затрагивает ВСЕ эскадры в пределах сектора обстрела и допустимого диапазона. Это также относится к повреждениям, полученным эскадрой эскорта, пересекающим астероидное поле, так же как повреждения, нанесенные орднансом и Орудием Нова, поскольку эти повреждения (независимо от количества) затрагивают только суда, с которыми непосредственно входят в контакт маркеры орднанса или шаблон взрыва Орудия Нова.

– Судно в эскадроне крупных боевых кораблей может пройти тест лидерства под его собственным значением лидерства, чтобы выйти из эскадрона перед фазой движения. Если тест успешен, оно может тогда в каждый следующий ход ТОЛЬКО попытаться уйти в отрыв, пойдя тест лидерства или переместиться к самому близкому краю стола. Оно не может подвергаться никаким спец.приказам, включая Brace For Impact.

Disengaging Отрыв

- Судно, не являющееся hulk, которое выходит за край стола во время игры по любой причине, считается ушедшим в отрыв.
- Если любое судно в эскадроне эскорта отрывается, весь эскадрон должен тогда немедленно, и в последующих ходах пытаться уйти в отрыв, используя обычные правила. Это препятствует тому, чтобы эскадрон эскорта отправил в отрыв одно или два судна, чтобы сохранить льготы значения лидерства или очков победы, а затем направил оставшиеся корабли в самоубийственную атаку на врага.
- Крупные боевые корабли в эскадроне могут уходить в отрыв по отдельности, полагаясь на их собственное лидерство, а не на самое высокое лидерство в эскадроне.
- При отрыве, ВСЕ положительные и отрицательные модификаторы должны быть добавлены вместе прежде, чем проходить тест лидерства, но с учетом того, что выпавшие значения 11 или 12 означают автоматическую неудачу. Например, эскадрон крупных кораблей или эскорта с Ld9 пытается уйти в отрыв после перемещения в пределах 5 см от трех маркеров взрыва и астероидного поля (+4Ld) без вражеских судов или маркеров орднанса в пределах 15 см (нет отрицательных модификаторов). Даже при том, что значением лидерства, необходимым для отрыва является Ld13, потому что все модификаторы должны быть добавлены вместе ПЕРЕД броском, игрок должен все еще выкинуть кубы не выше чем на 10.
- Судно, которое отрывается успешно, считается как 10 % его стоимости для врага, или 25 %, если оно повреждено (crippled) до отрыва. Это НЕ ДОБАВЛЯЕТСЯ к 25% очков победы за поврежденное (crippled) судно, оставшееся на столе на конец игры.
- В дополнение к пунктам победы, зарабатываемым обычно, игрок зарабатывает дополнительные пункты победы (+1 слава) равные 50 % ценности ЛЮБОГО Hulk, оставленного на столе (включая любые усовершенствования или командующего на борту), если судно остается как Hulk на столе, и победивший игрок удерживает позиции, как описано на стр.66 книги правил.

Celestial Phenomena Астрономические Явления

- Солнечные вспышки теперь происходят только однажды в игру. Выпадение нескольких одинаковых астрономических явлений во время определения условий игры означает только то, что существует более высокая вероятность, что это произойдет, означая, что Вы кидаете в начале хода количество D6 равное числу случаев выпадения этого астрономического явления при бросках на условия игры. Однако, явление только один раз фактически проявится во время игры, после этого не надо кидать на его появление перед фазой движения.
- Суда не могут стрелять в астероидное поле или из него.

– Дополнительные повороты, предоставленные гравитационными колодцами, могут использоваться даже тогда, когда судно не может поворачиваться по обычным правилам, например, когда находится под действие спец.приказов All Ahead Full или Lock On. Эти дополнительные повороты могут также быть объединены с действием спец.приказа Come To New Heading.

Transports and Planetary Defenses

Транспорты и Планетарная Защита

– Орбитальная защита или суда, которые считаются планетарной защитой, могут быть объединены в эскадроны, планетарная защита с 1НР – до шести единиц и планетарная защита с большим количеством повреждений - до четырех. Звездный Форт Ramilies не может объединяться в эскадрон с другими объектами орбитальной защиты.

– Суда, которые считаются планетарной защитой, такие как Мониторы Защиты (Defense Monitors) или внутрисистемные суда (system ships), не кидают кубы для определения лидерства или не имеют значения лидерства так же, как другая обычная планетарная защита, за исключением того, что они перезаряжают орднанс (у которых он есть) используя значение лидерства 7. Это означает, что они не могут применять спец.приказы. Однако, поскольку они хорошо знают местные условия, в которых они работают в, то они автоматически проходят любые тесты на лидерство, которые они обязаны осуществлять, касающиеся случившихся местных астрономических явлений, и т.д. Это не относится к кораблям, которые назначены в планетарную защиту, но их роль иначе обычно не ограничивается этой функцией, такие как Орочьи Скалы (Ork Roks), Боевые Сферы крутов (Kroot Warspheres) и т.д.

- Планетарная Защита может попытаться исполнить Brace For Impact, используя Лидерство 7 для этого.
- Тяжелый транспорт, считающийся по сценарию, как два транспорта, при повреждении (crippled) начинает считаться, как один транспорт.
- Любой специальный транспорт, такой как вооруженный фрахтовщик (armed freighter). или быстрый клипер (fast clipper), считается как половина транспорта для условий победы, и стоит 1 пункт нападения (assault point). Тяжелые транспорты стоят 4 пункта нападения, или 2 пункта нападения если повреждены (crippled).
- Любая публикация, упоминающая суда-ловушки (Q-ships), должна показать наличие двух щитов в их профиле без изменения стоимости.

Imperial, Space Marine and Chaos Fleets

Флоты Империи, Космодесантников и Хаоса

Выставляя Хаоситский флот 12-го Черного Крестового похода, ограниченный только тремя Лордами Хаоса, в кампании игрок может купить Лорда Хаоса для судна полученного в качестве подкрепления (reinforcing vessel), но только для замены Лорды, бывшего на борту судна, потерянного в сражении. Он приобретается независимо от дополнительного Лорда Хаоса, полученного при обращении за помощью (appeal).

Любое судно, которое получает или покупает возможность нести Thunderhawk, может тогда нести ТОЛЬКО Thunderhawks, и вместимость его ангаров уменьшена наполовину (с округлением вверх).

Профили в Армаде для Ударных Крейсеров Космодесанта (Strike Cruiser), приведенные на стр.23 и фрегатов Гладиус (Gladius) на стр.25, заменяют любой ранее изданный профиль этих кораблей.

Боевые Баржи Космодесанта (Space Marine battle barges) описанные на стр.24, не могут использовать спец.приказ Come To New Heading, независимо от любых дополнений, которыми они могут быть оборудованы.

В Своде правил на стр.106-107 правильная цена за линейный корабль типа «Император» - 365 очков, и за Линейный корабль типа «Ретрибьюшн» - 345 очков.

В Своде правил на стр.120 правильная цена за тяжелый крейсер типа «Стикс» - 275 очков.

В Армаде правильная цена за линейный корабль типа «Апокалипсис» на стр.12 - 365 очков и за гранд крейсер типа «Эвенджер» на стр.15 - 220 очков.

Орудие Warp Cannon, которое игнорирует щиты и вооружение, которое ведет себя также так же, игнорирует голощиты и любые другие подобные механизмы, такие как спас.броски за броню, споры, и т.д.

Орудие Армагеддон Планет Киллера, когда используется в сценарии Exterminatus не имеет обычных ограничений для такого оружия. Находясь на низкой орбите, оно может выстрелить до 90 см и не должно кидать 4 + на повреждение.

Все ограничения для линейных кораблей относятся к Планет Киллеру. Другими словами, Вы должны выставить флот по крайней мере на 1000 очков И СООТВЕТСТВОВАТЬ требованиям списка флота, выдвигаемым к выставлению любого другого линейного корабля.

Когда Демонический корабль (Demon ship) является все еще призрачным (spectral) и полностью не проявился в нормальном пространстве, он не может перемещаться, стрелять, участвовать в abordage или осуществлять любое действие, хотя любые Марки Хаоса, которые он имеет, немедленно вступают в силу. В этот корабль также нельзя выстрелить, взять его на abordage, таранить или совершать в отношении него любое действия, пока он является призрачным.

Если Демонический корабль (Demon ship) полностью проявляется и оказывается в контакте с астрономическими явлениями, то он переносит любые эффекты этих астрономических явлений, таких как газовые облака, астероидные поля, и т.д. перед началом его фазы движения. Однако, если он проявился в астероидном поле, то может попытаться избежать повреждения, пройдя тест лидерства по обычным правилам.

– Текущие правила НЕ предусматривают Thunderhawk Космодесанта, использующийся в качестве торпедоносца, Может это будет введено в следующей редакции игры, поскольку бэк описывает Thunderhawk Annihilator, используемый некоторыми орденами Космодесанта.

Eldar and Dark Eldar Fleets

Флоты Эльдар и Тёмных Эльдар

– Голополя (Holofields) и Теневые Поля (Shadowfields) работают одинаково во всех отношениях. Они предохраняют против ВСЕГО оружия, считающегося излучателем (strength-based), выстрелов Орудия Нова, любых атак орднанса и любого вида H&R атак, тарана, abordage. Они НЕ защищают против повреждений, вызванных астрономическими явлениями, площадными эффектами, такими как взрыв Варп двигателя (Warp Drive implisions), Necron Nightmare Fields, МаркаХаоса Слаанеш, и т.д.

– Эльдары и темные эльдары должны определить, будут ли они становиться на brace, защищаясь от возможных повреждений, это нужно сделать ПЕРЕД спас.броском за голополя.

– Защищая против повреждений (кроме оружия, использующего артиллерийскую таблицу), голополя позволяют кидать спасбросок за каждое удачное попадание, было ли оно от излучателя или орднанса и т.д. Другими словами, кидают один раз против тарана, один раз против каждого выстрела орудия Нова, один раз против каждого повреждения, причиненного атакой орднанса, H&R атакой и т.д.

– Против основанного на огневой мощи оружия (firepower-based), такого как артиллерийские батареи, голополя только обеспечивает сдвиг вправо колонки по артиллерийской таблице, если в правилах не обозначено другого, при этом нельзя сдвинуться дальше крайней правой колонки таблицы.

– Под действием спец.приказа Lock On суда Эльдар не могут совершить поворот для ОБЕИХ их фаз движения.

– Под действием спец.приказа Lock On Пульсары Эльдар (Pulsars) повторно бросают КАЖДЫЙ промах до тех пор, пока не пройдут все три попадания или промах не будет совершен повторно.

– Корабли Эльдар и темных Эльдар могут осуществить проверку лидерства, чтобы проигнорировать все эффекты астрономических явлений, таких как газовые облака, солнечные вспышки, и т.д. Эскорты могут повторно перебросить этот результат без дополнительной оплаты. Если судно Эльдар провалит свой тест лидерства во время солнечной вспышки, то оно не получит повреждения, а повернется в сторону, противоположную краю солнца и переместится на 2D6 см. Эта способность не затрагивает отрицательные модификаторы лидерства, вызванные радиационными взрывами. Прохождение тестов лидерства в отношении астероидных полей неизменны для тех и других флотов.

– Судно Эльдар, собирающееся совершить abordage, может сделать это в фазе движения, но не может стрелять или запускать орднанс до этого. Если abordage совершен в фазе движения, то судно не может совершать своё второе движение.

– У крейсера типа «Torture» Темных Эльдар цена составляет 210 очков, а не 130 очков. В списке флота Армады носовые торпеды - дополнительная система оружия, которой он может быть оборудован помимо его артиллерийских батарей, в противоположность оружию,

которое берется вместо них.

- В текущих правилах суда Эльдар не могут использовать спец.приказ All Ahead Full и таким образом не могут таранить. Ведомые мудрыми капитанами корабли Эльдар вообще не обратились бы к этому виду тактики ни в коем случае.
- Авиация Темных Эльдар может перебрасывать промахи и пользуется любыми другими преимуществами аналогичной авиации Эльдар. Штурмовые лодки Темных Эльдар могут быть поражены турелями только при броске на 6.
- Корабли Темных Эльдар не имеют минимального значения движения прежде, чем совершить поворот и не обязаны использовать спец.приказ Burn Retros, чтобы остановить свое движение или стоять на месте.
- Вооружение Эльдар и темных Эльдар, которое всегда определяет результат попадания по колонке артиллерийской таблицы «closing», против объектов планетарной защиты применяет колонку «defenses».

Tyranid Fleets Флоты Тиранидов

- Споры Тиранидов действуют и как щиты и как турели. Каждый маркер взрыва в контакте уменьшает попадание в качестве турели одной споры от 4 + к 6 +. Если спора действует против орднанса, который и так требует попадания на 6 + (например Эльдары), то контакт с маркерами взрыва не имеет никакого дополнительного эффекта.
- У Tyranid hiveship есть торпеды с силой 6 и сектором обстрела «нос», в качестве выбираемого носового оружия (one prow weapon) за цену, обозначенную на стр.91 Армады.
- Огне-кислотные батареи (Pyro-acid battery) 8x30 см, стреляющие front/left/right, перечисленные в профиле для крейсеров Тиранидов на стр.88 Армады, стоят +20 пунктов.
- Число спор, имеющих у судна, вычитается из результата броска D6 на количество атак бомбардировщика, как это делается за обычные турели. Маркеры взрыва в контакте не имеют никакого эффекта на это.
- В текущих правилах общее количество орднанса Тиранидов на столе не зависит от количества ангаров и не может закончиться.
- Тираниды игнорируют ВСЕ эффекты маркера взрыва при абордаже. Они не теряют защиту спор, когда находятся в контакте с маркерами взрыва, помещенными к судну, подвергнувшемуся абордажу; поместите маркер взрыва исключительно в контакте с вражеским судном а не между этим и судном Тиранидов.
- В то время как они игнорируют все эффекты маркера взрыва при абордаже, атакуемое судно так не делает. Также, Тираниды получают +1 к броску на абордаж, если вражеское судно находится в контакте с маркерами взрыва.
- Судно Тиранидов с двумя наборами массивных когтей (massive claws) может использовать любую. пару когтей, чтобы выполнить захват (grab) вражеского судне, кидая снова, чтобы нанести повреждения в каждой Фазе Конца как описано на стр.84 Армады.
- Tyranid hiveship больше не получает «бесплатной» био плазмы; ее стоимость указана в профиле на стр.87. Огне-кислотные батареи и биоблазма в разделе бортового вооружения (port/starboard weapons) в профиле должны иметь сектор left/right. Они приобретаются по одному комплекту на каждый борт судна.
- Авиация Тиранидов состоит только из истребителей и штурмовых лодок. Поскольку у них не может быть бомбардировщиков, у них, очевидно, не может быть торпедоносцев.
- Так как Кракены Тиранидов не имеют спор, то они не могут развить способность использовать споры и таким образом не могут взять дополнительное усовершенствование кисты споры (Extra Spore Cysts).

Necron Fleets Флоты Некронов

- Корпускулярный хлыст игнорирует щиты, голощиты или любой другой механизм (такие как споры Тиранидов), которые выполняет

подобную функцию, дают совершать повреждение только на +6. В других случаях они ведут себя как обычные излучатели.

- Правила подсчета очков победы для Некронов на стр.р.74 Армады заменяют любые другие подобные правила.
- Star Pulse Generator кидает 1D6 против брони на ближайшей стороне атакуемого корабля отдельно для каждого судна в диапазоне действия. Голощиты не защищают от этого. Кидается 4 + против каждого отдельного маркера орднанса в диапазоне действия (не в целую волну орднанса).
- Вооружение Некронов, которое всегда определяет результат попадания по колонке артиллерийской таблицы «closing», против объектов планетарной защиты применяет колонку «defenses».

Ork Fleets Флоты Орков

- В Своде правил на стр.137 правильная цена за Onslaught Attack Ship - 40 очков. Огневая мощь его батареи Gunz - D6, не D6+1.
- В Своде правил на стр.138 правильная цена за Savage Gunship - 40 очков. Его скорость составляет 25 см, не 20 см.
- В Своде правил на стр.138 правильная цена за Ravager Attack Ship - 40 очков. Сила его турели 2, не 1.
- Torpedo Bommerz всегда стоит +10 очков за ангар, из расчета МАКСИМАЛЬНОЙ вместимости ангаров данного судна. Это означает, что Terror Ship должен заплатить +40 очков, и Space Hulk должен заплатить +160 очков, чтобы использовать Torpedo Bommerz.
- В специальных правилах для линейного корабля Deathdeala на стр.64 Армады цена Torpedo Bommerz должна быть +40 пунктов.
- В специальных правилах для линейного корабля Gorbag's Revenge на стр.65 Армады цена Torpedo Bommerz должна быть +80 пунктов.
- В специальных правилах для линейного корабля Slamblasta на стр.66 Армады цена Torpedo Bommerz должна быть +40 пунктов.
- В специальных правилах для линейного корабля Kroolboy на стр.67 Армады цена Torpedo Bommerz должна быть +40 пунктов.
- В специальных правилах для Hammer battle kroozer на стр.68 Армады цена Torpedo Bommerz должна быть +40 пунктов.
- Любой крупный боевой корабль в списке флота Орков, вооруженном торпедами, может использовать абордажные торпеды (boarding torpedoes) за +5 очков, независимо от того, имеется ли это в примечаниях для этого судна. Space Hulk может использовать абордажные торпеды за +15 очков. Эскорты не могут использовать абордажные торпеды.
- Fighta-Bommas кидают только D3 вместо D6, для определения количества атак на судно. Однако, поскольку они ещё и истребители, они получают модификатор +3, когда из числа атак эскадрона вычитается число турелей цели.
- Torpedo Bommerz НЕ СОХРАНЯЮТ способность быть истребителями и не могут перехватить другой орднанс. Кроме того, их скорость уменьшена до 20 см.