# **Band of Brothers**

Game Design by Jim Krohn Translation by Dmitry Klyuykov



Название серии происходит из пьесы Шекспира Генрих V, в которой король произносит речь перед сражением при Азенкуре:

"We few, we happy few, we band of brothers. For he today that sheds his blood with me Shall be my brother; be he ne'er SO vile, This day shall gentle his condition. And gentlemen in England abed now Shall think themselves accursed they were not here, And hold their manhoods cheap whiles any speaks That fought with us upon."

В эти слова вложена идея существования особой связи между людьми, сражающимися плечом к плечу. Другая точка зрения говорит о том, что, хотя солдат может быть в курсе того, что сражается за свою страну или свободу, прежде всего он сражается за своих «братьев» по оружию.

Термин "Band of Brothers" часто используется в источниках по отношению к 101-й воздушно-десантной дивизии армии США. Почему так названа вся серия? На мой взгляд, эти слова можно применить не только к 101-й ВДД, но и к участникам сражений любой национальности.

Данная книга правил (версия 2.1) относится ко всем играм серии. Первая часть книги содержит все правила, необходимые для прохождения тренировочного сценария.

Внимание: все модификаторы в игре применяются не к броску кубика, а к целевому параметру. Положительные факторы всегда улучшают мораль и огневую мощь, а отрицательные всегда ухудшают.

#### Используемые аббревиатуры

Очко командования - Command Point (CP)

Огневая мощь - Firepower (FP)

Линия видимости – Line of Sight (LOS)

Бросок на проверку морали – Moral Check (MC)

Очки движения – Movement Points (MP)

Огонь по внеплановой цели – Opportunity Fire (Op Fire)

Игровая подсказка – Player Aid Card (PAC)

Специальное противотанковое вооружение — Special Anti-Tank Weapon **(SATW)** 

Неподтвержденное уничтожение – Unconfirm. Kill (UK)

Расчет боевого средства – Weapon Team (WT)

Бросок на проверку уровня профессиональной подготовки – Proficiency Check **(PC)** 

# 1.0 Игровой ход

Игра представляет собой последовательность ходов, каждый из которых примерно соответствует двум минутам реального времени. Игровой ход состоит из следующих фаз:

- **1.** Фаза действий игроки по очереди перемещают боевые части и осуществляют стрельбу.
- **2.** Фаза беспорядочного отступления определённые части проходят проверку на беспорядочное отступление и осуществляют его при провале.
- **3.** Фаза ближнего боя части противоборствующих сторон, находящиеся в одном гексагоне проводят ближний бой.
- **4.** Фаза восстановления части восстанавливаются от подавления, некоторые игровые маркеры убираются.

### 2.0 Компоненты

**Карта местности** с наложенной гексагональной сеткой. Диаметр гексагона примерно соответствует 40 ярдам. Карты, поставляемые с игрой, являются геоморфными, то есть могут стыковаться между собой различными способами. Половинки гексагонов всегда участвуют в игре.

В данной игре используется десятигранный **игральный кубик** (d10). Результат 0 следует рассматривать, как 10. Таким образом, значения кубика лежат в диапазоне от 1 до 10.

**Игровые фишки боевых частей (unit)**, как правило, двухсторонние. Лицевая сторона соответствует полному численному составу, а оборотная сокращенной численности. Существует два вида пехотных фишек:

#### 1. Отделения





Большинство пехотных фишек представляет собой отделения численностью от 10 до 15 человек. У отделений 5 очков движения.

#### 2. Расчеты боевых средств (WT)





Представляют собой небольшие группы солдат, специально подготовленных для работы с тяжелым вооружением. Они помечены буквами WT в левом верхнем углу фишки и подчиняются тем же правилам, что и отделения, за некоторыми исключениями:

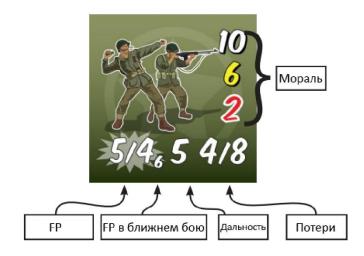
- Из-за тяжести вооружения, у них всего 4 очка движения.
- В ближнем бою WT полного численного состава обладает FP 2, а сокращенного FP 1.
- Если WT несёт потери в ближнем бою, то он уничтожается (не переходя в состояние сокращенного численного состава).
- WT может осуществлять стрельбу с ходу (Assault Fire) только если едет в бронетранспортёре (см. 21.0).

**Части сокращенного численного состава** – это отделения и WT, понесшие потери. Фишки таких частей переворачиваются на сторону с полоской.

**Группировка фишек** – В конце хода в гексагоне не может находиться более двух отделений или WT (либо их комбинации) с каждой стороны.

**Туман войны** – игрок не может проверять состав стопки фишек оппонента.

# 2.1 Характеристики пехотных частей на фишках



Огневая мощь (FP) — представляет способность части нанести урон противнику. Первое число — это огневая мощь в обычных условиях (Normal FP), которая используется в большинстве случаев. Второе число — это огневая мощь в сложных условиях (Proficient FP), которая используется для Ор Fire и стрельбы с ходу. У WT и некоторых отделений нижним индексом справа от FP также указана сила ближнего боя (Melee FP), в том случае, если она не совпадает с Normal FP.

**Дальность стрельбы (Range)** – расстояние в гексагонах, на которое часть может вести стрельбу в полную силу.

**Потери (Casualty)** – для части полного численного состава указывается два числа, а для сокращенного одно. Эта характеристика отображает подготовку части и её боевую слаженность. Часть с высоким значением этой характеристики реже несут потери.

**Значение SATW** — относится только к отделениям, вооруженным специальными противотанковыми средствами (см. 33.0). Чем меньше значение, тем выше шанс на использование противотанкового средства.

### 3.0 Очки командования (СР)



Оба игрока получают определённое количество СР каждый ход. Эти очки абстрактно представляют возможности общего руководства каждой армии в данной битве. Каждый игрок берет указанное число СР перед

началом игры. СР можно использовать для того, чтобы:

- 1. Перебросить любой свой МС, кроме расчета орудия (Gun, не путать с расчетом боевого средства WT).
- 2. Будучи вторым игроком, в начале хода выполнить одно действие одной частью (включая орудия, боевую машину, артиллерию), перед тем как начнет ходить первый игрок. Всего таким образом можно активировать столько частей, сколько у второго игрока есть СР.
- 3. Осуществить окончательный огонь по внеплановой цели (Final Op Fire, см. 10.0), находящейся на расстоянии более одного гексагона от стреляющей части. Часть всё равно должна успешно пройти МС после использования СР.
- 4. Перебросить свои кубики в ближнем бою (кроме нападения на боевую машину). В одном ближнем бою каждый игрок может использовать только по одному СР.
- 5. Увеличить Proficient FP на единицу перед одной атакой (но не выше, чем Normal FP).

Пример: если часть провалила *MC,* то игрок может потратить *CP,* чтобы перебросить кубик.

Трата СР не гарантирует успех. В приведённом выше примере, часть может снова провалить МС. В этом случае, СР будет потрачено впустую. Как только игрок потратил все свои СР, он больше не может их использовать в этом ходу. Примечание: каждый ход на каждую часть можно использовать только 1 СР. Чтобы это отметить, использованное СР кладётся на целевую часть. Все СР возвращаются игрокам в Фазу Восстановления. СР нельзя накапливать, так что каждый ход игроки начинают с одним и тем же количеством СР. Все 5 перечисленных способов использования СР доступны только для отделений и WT. Орудия, боевые машины и артиллерия могут использовать только пункт №2.

# 4.0 Фаза действий

В данной фазе части перемещаются и ведут стрельбу. Игрок, указанный в сценарии первым, начинает активировать свои части, если только второй игрок не хочет походить какими-то частями раньше него, используя СР.

Игрок **обязан** использовать (походить, пострелять, отметить маркером Ор Fire, либо просто отметить мар-

кером Used) количество частей, указанное в его оперативном диапазоне (operations range).

#### 4.1 Оперативный диапазон

Этот параметр абстрактно отображает возможности управления войсками и координации действий армии, а также её гибкость и качество командования. На карточке сценария указан диапазон чисел для каждого игрока.

Пример: на карточке сценария указан оперативный диапазон 3-6. Игрок с таким диапазоном **обязан** использовать не менее трёх и не более шести частей перед тем, как ходить начнет его противник (исключение - огонь по внеплановой цели, 9.0).

Игрок выбирает одну часть и выполняет какое-либо действие. Игрок не обязан заранее определять или озвучивать какие части он собирается активировать за свой ход. Все части, включая средства отвлечения (Decoy), идут в счёт использованного оперативного диапазона.

Часть, которая провалила МС и отмечена маркером Used идёт в счёт оперативного диапазона. Игроки поочерёдно активируют части (для движения или стрельбы) в пределах своего оперативного диапазона, пока все части с обеих сторон не будут отмечены маркером Used, либо Ор Fire. Как только у одного игрока все части оказались отмеченными маркером Used, второй игрок может использовать все свои оставшиеся части до конца Фазы Действий.

При активации, одно орудие или одна боевая машина, не находящаяся под маркером маскировки (Concealed), идёт за ТРИ части в счёт использования оперативного диапазона (см. 20.0). При активации, любая часть (в том числе орудие, боевая машина, а также средство отвлечения), которая начинает и заканчивает ход под маркером Маскировка (Concealed) идёт за ОДНУ часть в счёт использования оперативного диапазона.

### 4.2 Использовано (Used)



После того, как часть была активирована и использована (или попыталась что-то сделать), её необходимо отметить маркером Used.

Пример: две части, находящиеся в

одном гексагоне пытаются переместиться. Одна часть проходит МС и перемещается, а вторая проваливает МС и остаётся на месте. Обе части помечаются маркером Used.

Любая часть может быть отмечена маркером Used (даже часть, находящаяся в ближнем бою или средство отвлечения). Части, помеченные маркером Used, могут выполнять только ограниченный набор действий в Фазу Действий (например, Окончательный Ор Fire).

# 4.3 Объявление наблюдения за противником и готовности ведения огня по внеплановой цели (Ор Fire)



В фазу действий, при активации части, игрок может объявить частью режим наблюдения за противником и готовности ведения огня по внеплановой цели вместо перемещения или стрельбы. Для этого часть

отмечается маркером Op Fire. Такая активация идёт в счёт использования оперативного диапазона игрока, а также «сохраняет» часть для возможного использования в будущем и увеличивает её FP для стрельбы по движущемуся врагу. Часть, отмеченная таким маркером, может вести огонь по внеплановой цели в этом ходу (Op Fire), но не может передвигаться или стрелять обычным образом по произвольной цели.

Если впоследствии часть, отмеченная таким маркером, производит Ор Fire по вражеской части, то маркер снимается, а часть помечается маркером Used. Возможна ситуация, когда часть останется отмеченной маркером Ор Fire до конца хода, так и не постреляв. Средства отвлечения (Decoy) можно отмечать маркером Ор Fire.

# 5.0 Движение

У каждой части есть определённая норма очков движения (Movement Allowance). Если часть перемещается в Фазу Действий, то она не может потратить Очки Движения (MP) больше этой нормы. Движение осуществляется путём перемещения фишки из текущего гексагона в соседний, пока не закончатся MP, либо игрок не пожелает прекратить движение. MP нельзя сохранять на следующий ход или передавать другим частям. Перед началом движения часть должна пройти МС, даже если входит в игру из-за карты. Если текущая

мораль части равна «10», то МС считается автоматически пройденным, и кубик бросать не обязательно. Различные типы местности имеют разную стоимость МР, которая вычитается из нормы очков движения части по мере перемещения. Стоимость движения указана в подсказке игрока (РАС). Часть может войти в гексагон, только если у неё осталось достаточно очков движения.

Пример: отделение прошло 4 гексагона по открытой местности (каждый стоит 1 MP), и у него осталось 1 MP. Это отделение не может зайти в соседний дом (вход в дом стоит 2 MP).

Перемещение части может быть приостановлено для проведения Ор Fire. Если в результате Ор Fire движущаяся часть стала подавленной (Suppressed), она должна немедленно пройти МС (даже если уже прошла МС перед началом движения). Если часть получила Suppressions от различных стреляющих частей, то она должна пройти МС за каждую такую часть, ставшую источником подавления. Внимание: если часть, находящаяся в соседнем с вражеской частью гексагоне, пытается войти в этот гексагон, становится подавленной и проходит МС, она должна либо войти в гексагон с вражеской частью, либо остаться в текущем гексагоне.

Если часть, проваливает МС во время движения и это приводит к превышению пределов группировки гексагона (в гексагоне становится более двух отделений/WT), то часть возвращается в предыдущий гексагон и прекращает в нём своё движение, независимо от количества оставшихся МР. Часть может войти в гексагон с вражеским отделением/WT/орудием, если у неё есть достаточное количество МР для перемещения в занимаемую врагом местность. При входе в гексагон с вражеской частью, движущаяся часть обязана остановиться. Если часть, не помеченная маркером Used, начинает движение в гексагоне с вражеской частью, то она может попытаться осуществить движение, но при этом её мораль уменьшается на 3. Если она прошла МС с уменьшенной моралью, то может продолжать движение, но в этот ход не имеет права заходить в гексагоны с вражескими частями.

Части, которые двигались или пытались двигаться, помечаются маркером Used.

#### 5.1 Стрельба с ходу

Отделение, не помеченное маркером Used (или WT в БТРе), может вести стрельбу с ходу по окончании движения, после чего оно отмечается маркером Used. При такой атаке используется Proficient FP. Игрок может потратить CP, чтобы увеличить FP на 1 (но не выше Normal FP). WT могут вести огонь с ходу, только если находятся в БТРе (см. 20.0).

#### 5.2 Объявленное отступление

Если игрок перед началом движения объявляет, что часть будет отступать, эта часть получает +4 к морали. Это облегчает прохождение МС, но часть при движении обязана подчиняться ограничениям, накладываемым на беспорядочно отступающую часть (Rout, см. 11.0). Части, начинающие движение в гексагоне с врагом, не могут получить этот модификатор к морали, а также не могут вести огонь с ходу.

# 6.0 Стрельба пехоты

Под стрельбой подразумевается использование огневой мощи (FP) части для подавления вражеских частей или нанесения им потерь. Части могут стрелять вместо движения, стрелять с ходу после движения или использовать Ор Fire по движущимся вражеским частям. Стрельба прямой наводкой (Direct Fire) включает в себя все виды стрельбы, кроме миномётов (Mortar) и артиллерии.

На фишках (не считая миномёты) указана нормальная дистанция стрельбы. Если стрельба ведётся по цели, находящейся не дальше нормальной дистанции, то для стрельбы используется напечатанное значение FP (Normal или Proficient в зависимости от ситуации). Пехота может стрелять на расстояние, превышающее нормальную дистанцию не более, чем в два раза, но после применения всех остальных модификаторов, FP уменьшается вдвое (с округлением в меньшую сторону). Это называется стрельба на большую дальность (Long Range Fire). Исключение см. в разделе 31.0 Миномёты.

### 6.1 Ограничения и эффекты стрельбы

Для того, чтобы стрелять, часть должна пройти МС (исключение: если часть использует стрельбу с ходу и МС был пройден перед началом движения, то второй раз проходить МС не надо).

Часть не может стрелять, если находится в одном гексагоне с вражеской частью.

Часть не может стрелять в гексагон, в котором находится своя пехота или орудие, но может стрелять сквозь гексагоны, содержащие любые части (свои и чужие части не блокируют линию видимости и через них можно стрелять, даже если они находятся вместе). Каждая часть ведёт стрельбу индивидуально — объединять атаки с другими частями нельзя.

**Бросок «10»** всегда означает промах, вне зависимости от модификаторов.

Стрельба по гексагону всегда воздействует на всю пехоту и орудия в данном гексагоне. Стреляющая часть должна иметь линию видимости (LOS) до цели (за исключением миномёта, стреляющего с помощью наводчика, см. 31.0).

Если модифицированная FP меньше 1, атаку можно проводить только в пределах нормальной дистанции.

**Бросок «1»** против цели, находящейся в пределах нормальной дистанции всегда приводит как минимум к подавлению цели. Если стрельба ведётся по цели, находящейся в соседнем гексагоне, то бросок «1» приводит к нанесению потерь (либо уничтожению, в случае, если цель – орудие).

# **6.2 Выполнение атаки посредством стрельбы**

Примените необходимые модификаторы из РАС к FP стреляющей части, чтобы получить окончательное значение FP. Различные виды местности уменьшают FP, а пребывание в соседнем гексагоне увеличивает FP. Бросьте d10 и сравните бросок с окончательным значением FP. Если в целевом гексагоне находится несколько частей, то к ним применяется один и тот же бросок. Исходя из значения броска, определите, эффект стрельбы следующим образом:

Если бросок меньше или равен окончательному значению FP, то цель получает один уровень подавления. Положите на цель желтый маркер подавления. Если на цели уже лежит желтый маркер подавления, переверните его на красную сторону полного подавления.

Если к броску кубика можно прибавить **первое** (или единственное, в случае сокращенного численного состава) значение характеристики Потерь цели и резуль-

тат по-прежнему окажется меньше или равен окончательному значению FP, то цель несёт потери (см. 9.0) и получает два уровня подавления (положите на неё красный маркер полного подавления).

Если к броску кубика можно прибавить **второе** значение характеристики Потерь цели и результат попрежнему окажется меньше или равен окончательному значению FP, то цель уничтожается, а фишка убирается из игры.

Дополнительные уровни подавления не оказывают никакого эффекта на часть, на которой уже лежит красный маркер полного подавления — у такой части и так уже минимальный уровень морали. Однако, если часть получила подавление во время движения, она обязана сразу же пройти МС или остановиться и быть помеченной маркером Used, несмотря на то, что её мораль больше не может уменьшиться. В отличие от многих тактических игр, здесь части не проходят МС из-за результатов стрельбы. Они становятся подавленными, их мораль уменьшается (они также могут нести потери). МС проходится, когда часть пытается что-то сделать.

### 7.0 Подавление и МС





Подавление – это мера боевого стресса и эффективности огня, полученного частью. Когда часть становится

подавленной, её мораль уменьшается, сокращая возможности части действовать далее по ходу игры. Неподавленная часть использует наивысшее значение морали (белое). Часть, отмеченная желтым маркером подавления, использует среднее (желтое) значение морали. Часть, отмеченная красным маркером полного подавления, использует наименьшее (красное) значение морали. Подавление постепенно уменьшается в Фазу Восстановления. Для того, чтобы пройти МС, бросьте d10. Если бросок меньше или равен текущему значению морали части, то часть успешно прошла проверку и может двигаться или стрелять.

Если бросок оказался больше текущего значения морали, то часть провалила проверку и не может приступить к исполнению запланированных действий. Такая часть сразу помечается маркером Used. Как правило, у частей полного численного состава, мораль изначаль-

но равна 10. В этом случае проверка успешно проходится автоматически, и кубик кидать не обязательно (если только часть не покидает гексагон с вражеской частью, имея штраф к морали -3, см. 5.0).

### 8.0 Потери



Когда отделение или WT полного численного состава несёт потери, то фишка переворачивается на сторону с полоской. Если потери несёт часть сокращенного численного состава, то она уничтожается.

Часть сокращенного численного состава не может вернуться в состояние полного численного состава в течение игры (за исключением использования необязательного правила «Случайные события»).

Если часть несёт потери, она всегда отмечается красным маркером полного подавления (даже во время беспорядочного отступления и ближнего боя).

# 9.0 Стрельба по внеплановой цели (Ор Fire)

Стрельба по внеплановой цели Op Fire (и Final Op Fire, см. 10.0) осуществляется неактивным игроков по движущейся вражеской цели. Проводить такую стрельбу может часть, не отмеченная маркером Used. Часть не обязана быть отмеченной маркером Op Fire, чтобы проводить Op Fire. Маркер просто увеличивает Proficient FP на 1 для проведения такой стрельбы. Для проведения Op Fire часть должна пройти МС. Независимо от результата МС, часть отмечается маркером Used. Если часть была отмечена маркером Op Fire, то он снимается. Любое количество частей может попытаться провести Op Fire по одной и той же движущейся вражеской части в одном и том же гексагоне.

Обычно Op Fire ведётся по гексагону, в который только что вошла вражеская часть. Неактивный игрок не может попросить вернуть движущуюся часть в предыдущий гексагон, чтобы провести стрельбу в нём. Однако активный игрок обязан перемещать часть таким образом, чтобы дать возможность неактивному игроку объявить Op Fire в каждом гексагоне движения (то есть не очень быстро).

**Исключение**: Ор Fire **можно** вести по движущейся части в гексагон, в котором она начала движение в том случае, если первым же движением она входит в ближний бой. Модификаторы к такому выстрелу применяются обычным образом.

При ведении Ор Fire часть использует Proficient FP. Один и тот же бросок применяется ко всем частям в целевом гексагоне, однако модификаторы FP могут быть разными для каждой части.

Пример: при стрельбе по части, вошедшей в гексагон применяется модификатор +4 за движение по открытой местности, а по части, которая там находится в окопе применяется модификатор -2.

Proficient FP может увеличиваться на 1 за каждое из перечисленных условий:

- Если цель находится в соседнем гексагоне.
- Если стрелок отмечен маркером Ор Fire.
- Если игрок тратит СР перед выстрелом.

Все три модификатора могут складываться друг с другом, однако Proficient FP не может превысить Normal FP.

Порядок применения модификаторов: сначала применяются модификаторы Proficient FP (чтобы не было превышения Normal FP), затем применяются модификаторы из соответствующей колонки FP на подсказке игрока.

Пример: Немецкое отделение с FP 6/5 отмечено маркером Ор Fire и осуществляет Ор Fire по части, вошедшей в каменное здание, находящееся на расстоянии трёх гексагонов. Proficient FP 5 увеличивается до 6 за счет маркера Ор Fire. Игрок не может потратить СР для того, чтобы увеличить Proficient FP, т.к. это приведёт к превышению Normal FP. Затем применяется модификатор местности -2, сокращая эффективную мощность огня до 4.

Если Ор Fire привёл к подавлению цели, движущаяся часть обязана сразу пройти МС (даже если уже проходила МС перед началом движения). В случае провала МС часть обязана остановиться и отмечается маркером Used (такая часть уже не может вести огонь с ходу). Если часть объявляла отступление перед началом своего движения, бонус +4 к морали всё еще действует. Если часть провалила МС и остановилась, другие вра-

жеские части могут продолжить вести Ор Fire и модификаторы за движение части по-прежнему будут применяться (для Ор Fire будет считаться, что часть всё еще находится в движении, несмотря на вынужденную остановку из-за провала МС).

Если движущаяся часть становится целью нескольких выстрелов Ор Fire, это может привести к необходимости пройти несколько МС. Если часть по какой-либо причине пришлось вернуть в предыдущий гексагон (например, после нападения на боевую машину или превышение пределов группировки), то противник не получает возможности вести Ор Fire.

# 10.0 Окончательная стрельба по внеплановой цели (Final Op Fire)

Final Op Fire может вестись частями, отмеченными маркером Used. В отличие от обычной Op Fire, Final Fire можно вести только по частям, перемещающимся в соседний к стрелку гексагон.

**Исключение**: можно потратить CP, чтобы провести частью Final Op Fire на расстояние более 1 гексагона, но в пределах нормальной дистанции стрельбы. Все остальные требования к Final Op Fire применяются обычным образом. Потраченное CP не гарантирует того, что часть успешно пройдет необходимую проверку MC.

Для Final Op Fire действует дополнительный модификатор -2, который применяется после всех остальных модификаторов.

Часть может использовать Final Op Fire каждый раз, когда в соседний гексагон входит вражеская часть. Часть, которая уже пыталась вести Op Fire или Final Op Fire по какой-то части, может попытаться снова использовать Final Op Fire по этой же части в ту же активацию только если часть вошла в другой гексагон (то есть если часть вошла в соседний гексагон к вашей части, нельзя сначала провести по ней Op Fire, а затем Final Op Fire — необходимо дождаться, когда она переместится в другой гексагон).

# 11.0 Фаза беспорядочного отступления

Части, попавшие в затруднительные ситуации на поле боя, могут иногда сбежать или сдаться. Этот процесс представлен Фазой беспорядочного отступления. Игрок, обозначенный в сценарии первым, обязан первым проходить Фазу беспорядочного отступления.

Беспорядочному отступлению подвергаются части, удовлетворяющие следующим условиям в начале собственной Фазы беспорядочного отступления:

- Части, находящиеся в одном гексагоне с врагом.
- Части, находящиеся в соседнем гексагоне с врагом, не участвующие в ближнем бою.
- Части, находящиеся на открытой местности в пределах 5-ти гексагонов от вражеской части, не участвующей в ближнем бою, до которой существует LOS.

Если часть имеет возможность получить благоприятный модификатор местности (окопы, живая изгородь, БТР и т.п.) против всех возможных источников огня прямой наводкой, то считается, что часть не находится на открытой местности. Все части, соответствующие условиям беспорядочного отступления обязаны пройти МС. Если часть подходит под несколько из перечисленных условий, она всё равно проходит только один МС. С частью, успешно прошедшей МС, ничего не происходит.

Все части, провалившие МС обязаны беспорядочно отступать, а также могут понести потери.

Часть беспорядочно отступает, используя свою обычную норму очков движения. Она должна переместиться как минимум на один гексагон, при этом не имеет права сокращать дистанцию (в гексагонах) с любой вражеской частью и входить в соседний гексагон с вражеской частью, не участвующей в ближнем бою. Если часть не может переместиться с учетом двух указанных условий, то она уничтожается.

Если возможно, часть обязана отступать в гексагон, который даст ей благоприятный модификатор местности против имеющихся источников огня прямой наводкой противника. Если отступить в такой гексагон невозможно, то часть должна потратить все очки движения, двигаясь в сторону такого гексагона. Живая изго-

родь подходит на роль такого гексагона, только если стрельба из всех вражеских источников огня прямой наводкой будет проходить через эту живую изгородь. Таким же образом, холм подходит на роль такого гексагона, только если стрельба из всех вражеских источников огня прямой наводкой на нормальной дистанции будет осуществляться с нижних уровней.

Если пути отступления к гексагону с благоприятным модификатором местности не существует, часть обязана проложить путь отступления в сторону края карты, определённого в сценарии, как Rout Edge. Если часть достигает Rout Edge, и у неё остаётся хотя бы 1 MP, то часть сбегает, а её фишка удаляется из игры (часть считается уничтоженной).

Если часть проваливает МС и разница между моралью и броском кубика больше или равна характеристике Потери, часть также несёт потери и становится полностью подавленной по окончании отступления. В целях определения потерь используйте:

- Первое число характеристики Потери на лицевой стороне фишки (или единственное число Потери на обратной стороне фишки, если часть уже сокращенной численности), если часть начинала отступление в одном гексагоне с вражеской частью или в соседнем гексагоне с вражеской частью, не участвующей в ближнем бою.
- Второе число характеристики Потери на лицевой стороне фишки во всех остальных случаях (даже если часть уже сокращенной численности).

Пример: имеем полностью подавленное немецкое отделение с характеристикой Потери 4/7 и моралью 1. Отделение находится на открытой местности, поэтому проходит МС. Если на кубике выпадет 1, то с частью ничего не произойдёт. При броске 2-7, часть будет обязана беспорядочно отступать. При броске 8 и выше, часть понесёт потери по окончании отступления. Если бы часть начинала отступление в соседнем гексагоне с вражеской частью, не участвующей в ближнем бою, то потери бы получались при броске 5 и выше.

Примечание: часть, провалившая МС в Фазу беспорядочного отступления, будучи в ближнем бою, будет уничтожена, т.к. ей придётся отступить в соседний гексагон с вражеской частью. Но если в гексагоне останется другая своя часть, прошедшая МС, то часть сможет отступить, т.к. вражеская часть в соседнем гексагоне будет занята ближним боем.

Начиная с 1942 года, все советские и немецкие части получают бонус к морали +1 на MC во время фазы беспорядочного отступления.

### 12.0 Фаза ближнего боя

Если пехотная часть находится в одном гексагоне с вражеской пехотой или орудием по окончании Фазы беспорядочного отступления, то они сражаются в ближнем бою. Игрок, обозначенный первым в карточке сценария решает в какой последовательности будут проходить ближние бои, если их несколько. Также он первым принимает решение о перебросе кубиков в ближнем бою после того, как оба игрока совершили свои броски.

Ближний бой происходит одновременно.

Силой ближнего боя части (Melee FP) является её Normal FP, если только на фишке отдельно не указан Melee FP маленькой цифрой справа от Proficient FP. Сила ближнего боя орудий и WT равна 2. Сила ближнего боя WT сокращенного численного состава равна 1. Каждая часть, находящаяся в ближнем бою, бросает по два d10 без каких-либо модификаторов. За каждый бросок, не превышающий Melee FP оппонент обязан нанести потери своей части, участвующей в этом ближнем бою (если частей несколько, то оппонент сам выбирает кому наносит потери).

Если WT несёт потери в ближнем бою, то фишка WT сразу уничтожается, даже если она была полной численности.

Если игрок потратил СР в ближнем бою на какую-либо свою часть, он обязан перебросить оба кубика этой части. Если отделение полного численного состава получает два уровня потерь, то оно уничтожается.

В каждом гексагоне каждый ход проводится только один раунд ближнего боя. Если фишки противоборствующих сторон выжили, то они остаются в одном гексагоне.

Мораль не влияет на результаты ближнего боя (если не считать косвенное влияние во время Фазы беспорядочного отступления).

Пример: американское отделение FP 6 находится в одном гексагоне с немецким отделением FP 5. Каждое отделение бросает по два d10. Американцы выбросили 3 и 6, нанося два уровня потерь и уничтожая немецкое отделение. Немцы выбросили 1 и 6, нанося один уровень потерь. Американская фишка переворачивается на сторону сокращенного личного состава.

#### 13.0 Фаза восстановления

Во время Фазы восстановления, все фишки, **не нахо- дящиеся в ближнем бою**, отмеченные маркерами подавления, снижают уровень своего подавления (красный маркер подавления переворачивается на желтую сторону, желтый маркер снимается).

Все маркеры Used, Op Fire, CP и Dispersed Smoke (рассеянный дым) убираются с поля. Все маркеры Smoke (дым) переворачиваются на сторону Dispersed Smoke (см. 60.0). Маркеры Move остаются на своих местах (см. 20.3). Маркер хода передвигается на следующее деление. Если маркер хода находился на последнем делении счетчика хода, то сценарий заканчивается, и определяется победившая сторона.

### 14.0 Линия видимости (LOS)

Части могут стрелять только по тем целям, которые видят (исключение: наводимый миномётный огонь). Чтобы определить линию видимости, необходимо проложить тонкую нить между центральными точками гексагона, из которого ведётся стрельба, и целевого гексагона.

- Объекты, находящиеся в гексагоне, из которого ведётся стрельба, и целевом гексагоне, никак не влияют на LOS.
- Дороги, реки, мосты, каналы, воронки от снарядов, тени и полупрозрачные элементы местности никак не влияют на LOS.
- Живая изгородь (hedgerow) может влиять на LOS (см. 55.0).
- Если деревья/кусты, здания или живая изгородь в любом из промежуточных гексагонов видно с обеих сторон нити, то LOS заблокирована.

Тип местности каждого гексагона определяется местностью, на которой нарисована центральная точка гексагона. Правила местности можно найти в разделе

50.0. Для тренировочных сценариев достаточно ознакомиться с лесами и зданиями (51.0), открытой местностью (52.0) и дорогами (53.0).

Игроки не могут просто так проверять LOS во время игры. Если часть пытается провести стрельбу, а LOS оказывается заблокированной, часть отмечается маркером Used и выстрел не производится. Из запрета проверки LOS во время игры существует три исключения LOS можно проверять:

- До маркера маскировки (Conceal), находящего на открытой местности, чтобы узнать, теряет ли он маскировку.
- Во время Фазы беспорядочного отступления, чтобы определить допустимый маршрут отступления.
- Чтобы узнать, получает ли часть маркер маскировки в конце хода.

# 15.0 Маскировка (Conceal) и средства отвлечения (Decoy)



В начале сценария, любую часть можно накрыть маркером Conceal, если она находится в гексагоне с местностью, предоставляющей благоприятный модификатор против огня пря-

мой наводкой. Пехотная часть или орудие можно накрыть маркером Conceal, если они расставляются рядом с гранью гексагона, по которой проходит живая изгородь (Hedgerow), либо на холме, но маркер Conceal немедленно снимается, если во время начальной расстановки выполняется какое-либо условие потери маскировки.

Части, появляющиеся из-за границы игрового поля, не получают маркер Conceal при входе на карту. При стрельбе по замаскированной (Concealed) части FP уменьшается на 1.

Какая-либо из сторон может получить определённое количество средств отвлечения (Decoy) перед началом сценария. Средства отвлечения могут быть накрыты маркером Conceal, по тем же правилам, что и остальные части. Средства отвлечения могут ходить и быть отмеченными маркером Used, как другие части. Норма движения средств отвлечения 5 MP. Активация средства отвлечения идёт в счёт использования оперативного диапазона. Пока средства отвлечения находятся

на поле, они расцениваются, как полноценные части, за исключением того, что не могут стрелять.

Средства отвлечения и маркеры Conceal снимаются с поля в следующих случаях:

- Когда становятся подавленными.
- Когда вражеская пехотная часть или развёрнутое орудие (не боевая машина) находится в соседнем гексагоне и при этом не участвует в ближнем бою. Часть, подошедшая в соседний гексагон к средству отвлечения, должна пережить всю ведущуюся по ней стрельбу, чтобы воздействовать на средство отвлечения и маскировку.
- Когда находятся на открытой местности в LOS вражеской части (включая боевую машину). Если существование LOS неочевидно, то её можно изменить
- Когда замаскированная часть проходит МС и стреляет или нападает на боевую машину.
- Могут быть сняты добровольно в любой момент по желанию владельца.

Средства отвлечения и маркеры Conceal сразу убираются в тот момент, когда срабатывает одно из перечисленных выше условий. Если во время движения происходит ситуация, в которой оба игрока обязаны убрать Conceal/средство маскировки (например, одна замаскированная часть подошла в соседний гексагон к другой), то игрок, осуществляющий движение всегда снимает маскировку и удаляет средства отвлечения первым.

Незамаскированная часть может получить маркер Conceal, закончив свой ход (но не беспорядочное отступление), или будучи отмеченной маркером Ор Fire вне LOS всех вражеских частей.

# 16.0 Карточки сценариев

Каждая карточка сценария содержит всю необходимую информацию для проведения сражения. На каждой карточке приводится счетчик хода с напоминаниями о поступлении подкреплений. Краткая историческая справка знакомит игроков с тем, как события складывались исторически. Следующие примечания относятся ко всем сценариям:

 Если область стартовой расстановки (или область выхода подкреплений) части указана карта определённого номера, то часть не может расставляться (или входить) в гексагон, состоящий из половинки указанной карты и половинки соседней карты, если только соседняя карта так же не входит в область стартовой расстановки (или область выхода подкреплений).

- Подкрепления можно удерживать за картой, чтобы ввести их в игру в более поздние ходы.
- Иногда для победы в сценарии требуется контролировать определённые гексагоны. Гексагон контролирует та сторона, чья часть последней проходила через него (и при этом в нём не было вражеской части). Часть, уничтоженная при входе в гексагон вражеским Ор Fire, Final Op Fire или артиллерией не захватывает контроль над гексагоном.
- В начале сценария игрок контролирует все гексагоны в своей области стартовой расстановки.
- Если какому-то игроку для победы требуется уничтожить все вражеские части, то выжившие средства отвлечения противника не позволят ему выиграть.
- Боевые машины не могут начинать сценарий под маркером Move.
- Выход с игрового поля за карту стоит 1 МР.
- Если сценарий позволяет осуществить замену определённой части боевого расписания, то игрок должен принять решение о замене перед началом расстановки. Замена необязательна и выполняется по желанию игрока. Части, полученные по замене, доступны в тот же ход и в той же области, что и заменённые части, если не указано иного.



Для игры в первый тренировочный сценарий, достаточно прочитать перечисленные выше правила, наряду с 51.0, 52.0 и 53.0. После того, как сыграете его, читайте правила по мере появ-

ления новых видов местности или вооружения.

# 20.0 Орудия и боевые маши-

#### ны

При активации, одно орудие или одна боевая машина, не находящаяся под маркером маскировки, идёт за **ТРИ** части в счёт использования оперативного диапазона. Орудия и боевые машины могут использовать СР только для случая №2 (см. 3.0).

#### 20.1 Маскировка (Conceal)

Орудия и боевые машины могут быть накрыты маркером Conceal во время стартовой расстановки по тем же правилам, что и пехота. Снимается маркер Conceal по тем же правилам, что и у пехоты, но помимо этого с боевых машин маркер снимается, как только:

- Боевая машина оказывается в LOS вражеской части (даже если находится в местности с благоприятным модификатором).
- Боевая машина двигается.

Боевые машины не могут получить маркер Conceal во время игры, после расстановки.

#### 20.2 Характеристики орудий

Орудия включают в себя противотанковые пушки, артиллерийские и противовоздушные орудия различных калибров. Фишка представляет собой, как само орудие, так и орудийный расчет.



**Мораль** орудия и его расчета работает так же, как мораль пехоты. Орудие должно пройти МС перед стрельбой, даже если впоследствии придётся проходить проверку уровня профессиональной подготовки (Proficiency Check, PC). Орудийный расчет может подвергаться подавлению и должен проходить МС и проверки на беспорядочное отступление так же, как обычная пехота. Нетранспортирующееся орудие, провалившее МС во время Фазы беспорядочного отступления, уничтожается – удалите фишку из игры.

**Потери** – если можно прибавить характеристику Потери орудия к броску кубика, и результат не будет превышать FP стреляющей части, то орудие **уничтожается**. Левое значение используется, когда орудие атаковано

пехотой или артиллерией. Правое значение используется, когда орудие атаковано другим орудием, боевой машиной, самолётом или отделение вооружённым базукой/панцершреком/PIAT'ом (в пределах дальности действия).

**Движение** – орудие не может перемещаться в другой гексагон, если только его не транспортируют. Орудие может поворачиваться в любом гексагоне, кроме здания.

#### 20.3 Характеристики боевых машин



**Мораль и Потери** – в отличие от орудий, боевые машины нельзя подавить, они не проходят МС, и у них нет характеристики Потери.

**Броня** — эта характеристика представляет толщину брони боевой машины. Первое чисто соответствует лобовой броне, а второе число бортовой и тыловой (исключение: 20.11). У боевых машин с открытым верхом значения брони указаны в белом прямоугольнике.

Движение — боевая машина может перемещаться только в один из двух фронтальных гексагонов, через которые она может вести стрельбу (см. про положение ниже). Она также может повернуться в своём гексагоне, чтобы изменить положение фронта. Стоимость движения боевых машин указана на подсказке игрока.

Боевые машины не могут въезжать в гексагоны с лесом или зданиями, однако их можно помещать в такие гексагоны при начальной расстановке. Если они начинают сценарий в лесу или здании, то могут поворачиваться в гексагоне и выезжать из него обычным образом. Боевые машины не могут въезжать в гексагоны с замаскированными вражескими частями. Оппонент может приостановить движение боевой машины для проведения Ор Fire. По окончании движения, боевая маши-

на может попытаться выстрелить перед тем, как будет отмечена маркером Used.

Если боевая машина тратит не более 1/3 своих MP (при расчете 1/3 округление выполняется в меньшую сторону) и не пыталась стрелять, то по окончании движения её можно отметить маркером Ор Fire вместо маркера Used. Если эта боевая машина впоследствии будет выполнять Ор Fire, она **HE** получит модификатор +4 за движение в новый гексагон.



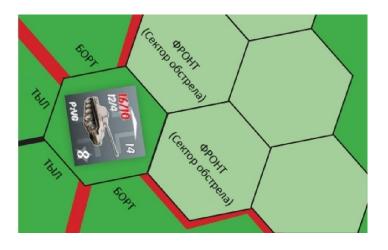
Маркер Move – по окончании движения боевая машина отмечается маркерами Used (если не была отмечена маркером Op Fire) и Move (если въезжала в новый гексагон). Этот маркер

показывает, что боевая машина недавно меняла позицию и в неё сложнее попасть, поскольку она вынуждает стреляющие по ней орудия и боевые машины проходить РС с модификатором -1.

Маркер Move не снимается в Фазу восстановления. Он снимается, когда боевая машина активирована в следующем ходу для движения или стрельбы (действие выполняется обычным образом без каких-либо штрафов). Естественно, может сложиться ситуация, что боевая машина снова закончит ход с маркером Move.

# 20.4 Общие характеристики орудий и боевых машин

Огневая мощь (FP) — первое число (перед чертой) используется для стрельбы по боевым машинам. Второе число (после черты) используется для стрельбы по орудиям и пехоте. При использовании Ор Fire или стрельбы после движения, необходимо пройти проверку уровня профессиональной подготовки (Proficient Check, PC), но FP при этом не уменьшается.



**Положение** — очень важно следить за расположением орудия или боевой машины в гексагоне, т.к. это влияет на разрешенное направление стрельбы. Фронтальная стрелка должна указывать на ребро между двумя соседними гексагонами. Стрелять можно по любой цели, находящейся во фронтальном секторе обстрела, расходящимся из этих двух гексагонов (при наличии LOS).

Мастерство орудийных расчетов и экипажей боевых машин — у орудий и боевых машин нет Proficient FP. Вместо этого, у них есть характеристика Мастерство. В ситуациях, когда выстрел выполняется в сложных условиях (большая дальность, Op Fire и т.п.), они должны пройти проверку уровня профессиональной подготовки (PC) перед тем как бросить кубик на результат стрельбы. Для успешного прохождения PC необходимо выкинуть не больше характеристики Мастерство. На подсказке игрока указаны модификаторы к PC для различных ситуаций. Если подходит сразу несколько перечисленных ситуаций, то все модификаторы складываются, но бросок делается один.

Пример: при ведении Op Fire (-2) по вражеской части, находящейся на возвышенности (-1) на расстоянии 11 гексагонов (-1), проходится одна проверка PC с общим модификатором к Мастерству -4.

Особого упоминания заслуживает Ор Fire или Final Ор Fire в исполнении орудия или боевой машины. Если боевая машина (или орудие) пытается повернуться для ведения стрельбы и проваливает РС, то она возвращается в изначальное положение (ей не удалось повернуться). Это правило применяется только к Ор Fire и Final Op Fire. Если боевая машина (или орудие) поворачивается для ведения обычной стрельбы, то РС так же проходится, но в случае его провала, боевая машина (или орудие) сохранит новое положение после поворота.

Орудие или боевая машина, провалившие РС, сразу отмечаются маркером Used. Поворот орудия или боевой машины для ведения стрельбы **HE** считается движением и, таким образом, не даёт противнику возможности вести Ор Fire. Орудия и боевые машины не могут стрелять по целям в своём гексагоне.

# 20.5 Орудие/боевая машина против пехоты или орудия

Для ведения стрельбы по пехоте или орудию, боевой машине (или орудию) может потребоваться прохож-

дение РС. Если РС успешно пройдена, бросьте кубик и примените модификаторы из колонки V/GUN на подсказке игрока к FP, указанной на фишке после черты. Результаты стрельбы применяются таким же образом, как и при стрельбе пехотой.

Если стрельба ведётся по части, накрытой маркером Conceal, то считается, что это пехота или орудие, т.к. боевая машина была бы обязана избавиться от маркера, как только попала в LOS какой-либо вражеской части.

# 20.6 Орудие/боевая машина против боевой машины

Для ведения стрельбы по боевой машине, орудию (или боевой машине) может потребоваться прохождение РС. Если РС успешно пройдена или прохождение не требовалось, то целевое число атаки определяется вычитанием значения брони цели из FP стреляющей боевой машины, а также добавлением модификаторов из подсказки игрока (раздел Gun & Vehicle vs. Vehicle).

Чтобы узнать, какое значение брони нужно использовать, проводится нить между центрами гексагонов стрелка и цели. Если нить проходит по ребру гексагона, разделяющего лобовую/бортовую или бортовую/тыловую броню, то используется броня, которая выгодна для цели.

Если бросок кубика не превышает получившееся число, то цель уничтожена. Удалите фишку уничтоженной боевой машины из игры. Бросок «10» всегда приводит к промаху, независимо от получившегося числа. Местность никак не влияет на выстрел (за исключением разницы высот из-за холма).

# 20.7 Final Op Fire орудием или боевой машиной

Орудия и боевые машины могут вести Final Op Fire по вражеским боевым машинам, въезжающим в соседний гексагон. Они могут вести Final Op Fire по пехоте только в том случае, если пехота входит в соседний гексагон, находящийся в секторе обстрела орудия/боевой машины.

Для ведения Final Op Fire необходимо пройти PC с модификатором -3, помимо всех остальных модификаторов, которые применились бы в случае обычного Op Fire.

Нельзя использовать СР, чтобы провести Final Op Fire орудием или боевой машиной по целям, находящимся на расстоянии более одного гексагона.

#### 20.8 Пехота против орудий

Пехота стреляет по орудию, как по обычной пехоте. Для стрельбы используются обычные модификаторы местности из подсказки игрока. Орудие может нести потери или быть подавленным, по тем же правилам, что и пехота. Некоторые SATW при стрельбе по орудию дают отделению бонус +1 FP.

В ближнем бою орудия ведут себя, как WT полного численного состава, во всех смыслах.

#### 20.9 Пехота против боевых машин

Пехота может атаковать боевые машины двумя способами: SATW и нападением на боевую машину.

**Специальное противотанковое оружие (SATW)** — см. 33.0.

Нападение на боевую машину — представляет собой атаку боевой машины противотанковыми средствами ближнего боя — минами, связками гранат и т.п. Чтобы напасть на боевую машину, отделение или WT должно войти в гексагон с этой машиной. Оно должно пережить всю стрельбу, ведущуюся в этот гексагон, а также пройти все МС, возникшие в результате этой стрельбы. Для проведения атаки необходимо бросить кубик и сравнить бросок с Melee FP атакующей пехоты. Если бросок не превышает Melee FP, то боевая машина уничтожается, и её фишка убирается из игры. При нападении на боевую машину, имеющую ненулевые характеристики брони И закрытый верх, Melee FP уменьшается на 1.

Если часть проваливает МС в гексагоне с боевой машиной, то она возвращается в предыдущий гексагон. Независимо от результатов нападения на боевую машину, часть также возвращается в предыдущий гексагон и отмечается маркером Used. Часть, нападающая на боевую машину, не может остаться в гексагоне, занимаемом боевой машиной, ни при каких условиях. Нападение на боевую машину разыгрывается сразу во время активации, а не откладывается до Фазы ближнего боя.

Часть не может зайти в гексагон, в котором находится вражеская боевая машина и спешенная пехотная

часть. В такой ситуации, на боевую машину нельзя напасть, а пехоту нельзя связать ближним боем.

# 20.10 Группировка орудий/боевых машин

В целях группировки, орудие считается за отделение, однако в гексагоне не может находиться более одного орудия. Если стрельба ведётся по гексагону с вражеской пехотой и орудием, то обе части подвергаются воздействию стрельбы (подавление и возможные потери).

Если орудие или боевая машина стреляет в гексагон, содержащий пехоту и боевую машину, то стреляющий обязан объявить цель перед броском. Таким образом, воздействию подвергнется только один тип цели. В конце хода в гексагоне может быть только одно орудие или боевая машина. Боевая машина может въехать в гексагон с другой своей боевой машиной или орудием, только если у неё достаточно MP, чтобы продолжить движение и выехать из этого гексагона. Боевая машина не может въехать в гексагон с вражеской боевой машиной.

Боевая машина может въехать в гексагон с **вражеской** пехотой или орудием, только если у неё достаточно MP, чтобы продолжить движение и выехать из этого гексагона. Боевая машина не может закончить ход в одном гексагоне с вражеской пехотой или орудием.

Боевые машины не влияют на группировку в гексагоне, за исключением описанных выше случаев (то есть, в гексагоне может находиться две пехотные части и боевая машина).

# 20.11 Боевые машины уязвимые с тыла



У боевых машин уязвимых с тыла значения брони окаймлены черными линиями с трёх сторон.

Боевые машины уязвимые

с тыла могут быть атакованы стрельбой пехоты и пулемётов через тыловой сектор. Рассчитайте FP, как будто стреляете по пехоте, находящейся на открытой местности и используйте характеристику Потери, указанную в квадратных скобках, чтобы определить удалось ли уничтожить боевую машину. Подавление никак не действует на боевую машину.

Модификатор движения по открытой местности **НЕ** применяется. Модификатор стрельбы по соседнему гексагону применяется. Если в игре используется необязательное правило UK (92.0), то это правило **НЕ** используется.

Пример: немецкий пулемёт стреляет через дым по самоходке СУ-76 через тыловой сектор. Самоходка находится в трёх гексагонах от него за живой изгородью. Рассчитываем FP: 8 - 1 (дым) — 4 (характеристика Потери) = 3. Бросок «3» и меньше приведёт к уничтожению цели, а всё что выше «3» - промах.

# 21.0 Бронетранспортёр (БТР)

БТР – это боевая машина, основной целью которой яв-



ляется транспортировка. БТР может транспортировать одно отделение, WT или орудие. Эта способность обозначена на фишке белым

символом шлема.

#### 21.1 Движение

БТРы передвигаются, как остальные боевые машины, если не указано иного. Чтобы обозначить транспортировку части, положите часть на БТР. В целях проверки группировки, загруженный БТР считается обычной боевой машиной. Пассажиры не влияют на пределы группировки гексагона. Как только БТР становится пустым, его фишка убирается с игрового поля, но кладётся отдельно от уничтоженных частей. В определённых ситуациях БТР может вернуться в игру (см. Погрузку).

БТР, транспортирующий орудие, платит дополнительно 1/2 MP за каждый гексагон движения.

В отличие от других боевых машин, часть, транспортируемую на БТР, нельзя отметить маркером Ор Fire, если БТР использовал до 1/3 своей нормы движения. БТР не идёт в счёт оперативного диапазона и всегда активируется одновременно с транспортируемой частью (иными словами, в использование оперативного диапазона считается стоимость транспортируемой части, а БТР, который её перевозит, активируется бесплатно вместе с ней).

Пример: активация БТР, транспортирующего отделение, задействует 1 очко оперативного диапазона.

При активации загруженного БТРа, его пассажиры обязаны пройти МС, как любая другая часть, активированная для какого-либо действия. Провал МС приводит к тому, что БТР и пассажиры отмечаются маркером Used. Таким же образом, если в результате вражеской стрельбы пассажиры оказались подавлены, они должны пройти МС, чтобы продолжить движение. Пассажиры могут использовать СР, если правила игры им этого не запрещают (например, транспортируемая пушка не может использовать СР для переброса МС). Транспортируемая пехота или WT может вести огонь с ходу по окончании движения БТР, после чего отмечается маркером Used.

#### 21.2 Маскировка

БТР и его пассажиры теряют маскировку так же, как другие боевые машины. Если БТР потерял маскировку, то и его пассажиры тоже её теряют. Части не могут получить маркер Conceal, пока находятся в БТР.

#### 21.3 Погрузка и спешивание

Часть, осуществляющая погрузку на БТР или спешивание с БТР, считается движущейся. Она обязана пройти МС (как другие части перед началом движения), может стать целью Ор Fire, к ней может быть применён модификатор движения по открытой местности.

Чтобы спешить орудие, необходимо полностью потратить активацию орудия и БТР на спешивание. После спешивания, фишка БТР убирается с игрового поля, а орудие отмечается маркером Used. Спешенное орудие можно повернуть в любую сторону.

Отделения и WT могут спешиваться, если БТР потратил не более 1/2 MP из своей нормы движения (округление в меньшую сторону). Если БТР потратил какоелибо количество MP в этот ход, то спешенная часть не может ходить. Если БТР не ходил после активации, то спешенное отделение или WT может потратить на движение до 2 MP. После спешивания, фишка БТР убирается с игрового поля.

Части могут спешиваться в одном гексагоне со своей боевой машиной, т.к. БТР покинет поле после спешивания и превышения пределов группировки не будет. Спешиваться в гексагоне с вражескими частями нельзя.

Части могут погружаться в свои БТРы только если это разрешено правилами сценария. Часть может погрузиться в БТР, если начинает ход на открытой местно-

сти, и в соседних гексагонах нет вражеских частей. Фишка БТР берётся из стопки доступных БТРов и подкладывается под часть, осуществляющую погрузку. При погрузке орудия, обе фишки отмечаются маркером Used и заканчивают ход (двигаться в тот же ход они не могут). После погрузки отделения или WT, БТР может проехать до 1/2 своей нормы движения (округление в меньшую сторону), а затем отмечается маркером Used вместе с пассажирами.

#### 21.4 Стрельба из БТРа

Орудие, транспортируемое БТРом, не может стрелять. Для ведения стрельбы, орудие должно спешиться. Отделения и WT могут стрелять из БТРа обычным образом. WT разрешается стрелять с ходу, только будучи погруженным в БТР. Погруженная пехота и WT могут стрелять из БТРа в любом направлении.

#### 21.5 Стрельба по БТР

Пехота может стрелять по части, транспортируемой БТР, с модификатором местности -2. Этот модификатор не применяется в двух случаях:

- Если стреляющая часть находится в соседнем гексагоне
- Если стреляющая часть находится двух гексагонах с преимуществом по высоте.

Как всегда, если для цели можно применить несколько модификаторов местности, то применяется только один. Штраф за движение по открытой местности **никогда** не применяется к частям, транспортируемым БТР.

Орудия, боевые машины и артиллерия могут стрелять только по БТРу, но не по транспортируемым частям. Стрельба осуществляется по обычным правилам «боевая машина против боевой машины).

Отделение, вооружённое SATW, может выбрать по кому именно оно стреляет: по БТР или пассажирам. Если отделение, вооружённое базукой, панцершреком или РІАТ в радиусе поражения этих средств (которые указаны в подсказке), стреляет по транспортируемому орудию или WT, то выстрел ведётся с модификатором +1 за SATW и -2 за БТР. Для нанесения потерь используется второе число характеристики Потери орудия.

Пехота может напасть на БТР, как на боевую машину (но не атакует пассажиров в ближнем бою). Пассажиры не могут вести стрельбу в собственный гексагон.

Если БТР уничтожен, то пассажиры тоже уничтожены. Если пассажиры уничтожены, то БТР тоже уничтожен.

#### 21.6 Беспорядочное отступление

Части в БТРе имеют естественный источник укрытия, поэтому не проходят МС за нахождение на открытой местности в Фазу беспорядочного отступления. Однако, пассажиры БТР проходят МС Фазы беспорядочного отступления, если находятся в соседнем гексагоне с вражескими частями, не участвующими в ближнем бою. Если пассажиры проваливают МС, то БТР обязан отступать по обычным правилам беспорядочного отступления. Как только БТР оказывается в трёх гексагонах от вражеских частей в LOS, он может остановиться и не отступать дальше. БТР должен отступать, используя правила движения боевых машин, таким образом, он не может двигаться через леса и здания. Может возникнуть ситуация, при которой БТР и его пассажиры будут уничтожены за неимением возможного маршрута отступления. БТР, транспортирующий орудие, может отступать вместе с орудием.

# 30.0 Вооружение

### 31.0 Миномёты

Миномёты относятся к WT.

Минимальная дальность стрельбы миномётов равна 2 гексагонам (они не могут стрелять в соседние гексагоны). Некоторые миномёты обладают неограниченной максимальной дальностью стрельбы, а некоторые ограниченной (например, 2-12). Увеличить дальность стрельбы миномётов нельзя.

Для миномётов (и артиллерии) применяются отличные от огня прямой наводкой модификаторы при стрельбе по окопам и лесу (airburst - снаряды взрываются на уровне верхушек деревьев, и вниз летит смертоносный дождь из осколков и щепок). Обратите внимание на колонку Mortar в PAC.

Миномёты не могут стрелять из зданий. При определённых обстоятельствах, миномёты могут стрелять по частям, до которых нет LOS. Это называется наведён-

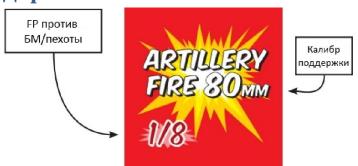
ный огонь. Если можно провести LOS от целевого гексагона до соседнего к миномётному расчету гексагона, то миномёт может совершить наведённый выстрел. Эта возможность отображает стрельбу, управляемую наводчиком, отделившимся от миномётного расчёта.

К наведённому огню всегда применяется модификатор -1 (он менее точный).

В случае Ор Fire, наведённый огонь может применяться только к цели, вошедшей во второй гексагон (наводчик не успевает передавать актуальную информацию, чтобы накрыть цель в самом начале движения). Миномёты могут использовать Ор Fire, но с учетом того, что они не могут стрелять в соседний гексагон, Final Op Fire доступен им только после траты СР на выстрел по цели, находящейся на расстоянии более одного гексагона от расчёта.

# 32.0 Артиллерийская под-

держка



Во время боевых действий, части могли получать поддержку от артиллерийских орудий, находящихся на значительном расстоянии от места сражения (вне игрового поля). Обычно огонь ведётся батареями орудий по заданным координатам. Наличие такой арт. поддержки может быть указано на карточке сценария.

СР нельзя использовать на артиллерию (за исключением случая №2, см. 3.0). Помимо значений FP на фишке, для арт. поддержки указываются характеристики точности и мастерства на карточке сценария.

Для вызова арт. поддержки, игрок должен объявить целевой гексагон. Гексагон должен находиться в LOS хотя бы одной своей части без красного маркера подавления и не участвующей в ближнем бою. Как и в случае с орудиями, для успешного вызова арт. поддержки необходимо пройти РС. Если арт. поддержка вызывается для ведения Ор Fire, то к мастерству бата-

реи применяются следующие модификаторы: -2 для американцев, -3 для немцев, -5 для русских. Если артиллерия была отмечена маркером Ор Fire, то она получает модификатор +1 к мастерству. Другие модификаторы для прохождения артиллерией РС **HE** применяются.

В случае провала РС, отметьте арт. поддержку на карточке сценария маркером Used. В случае успешного прохождения РС, поместите маркер арт. поддержки в выбранный гексагон.

Независимо от результата РС, арт. поддержка идёт за ТРИ части в счёт использования оперативного диапазона и отмечается маркером Used. Каждый маркер арт. поддержки, выдаваемый сценарием, можно использовать один раз за ход. При ведении Ор Fire, маркер арт. поддержки должен быть размещён на поле таким образом, чтобы целевая движущаяся часть оказалась в зоне поражения. Также Ор Fire артиллерией может применяться только к цели, вошедшей во второй гексагон.

В случае успешного прохождения РС, необходимо провести проверку на точность обстрела:

- Если бросок не превышает точность арт. поддержки, указанную на карточке сценария, то огневая задача выполняется в указанном гексагоне.
- Если бросок превышает точность, то маркер артиллерии смещается на количество гексагонов, равное разнице между броском и точностью. Направление смещения определяется случайно с помощью броска d6 (не входит в комплектацию игры). Огневая задача выполняется в новом гексагоне, даже если огонь задевает свои войска. Если в результате проверки точности, маркер артиллерии оказался вне игрового поля, то огневая задача на этот ход не выполняется, а маркер возвращается на карточку сценария.

Пример: если точность батареи 7, а на кубике выпало 9, то маркер артиллерии смещается на два гексагона.

После проверки на точность необходимо выполнить последовательность:

Огневая задача выполняется в гексагоне с маркером артиллерии и в **каждом** соседнем гексагоне, то есть зона поражения составляет 7 гексагонов. Для каждого

гексагона выполняется **отдельный** бросок кубика. Огню подвергается и пехота, и боевые машины, но для каждого типа цели используется своя характеристика FP (указаны на фишке артиллерии).

Огонь по пехоте выполняется по обычным правилам стрельбы по пехоте. При выполнении огневой задачи по технике, используйте левое число FP, но не вычитайте значение брони цели. Вместо этого, добавьте к FP 1, если у боевой машины открытый верх или отсутствует броня. Вычтите 1 из FP, если наименьшее значение брони цели превышает 3. Если бросок не превышает получившееся значение FP, то боевая машина уничтожена.

Маркер артиллерии остаётся на карте после выполнения огневой задачи до конца Фазы действий. Если по ходу Фазы действие какие-либо части будут входить в зону поражения или осуществлять в ней погрузку/спешивание, то они будут подвергаться воздействию огня артиллерии (за каждое такое действие осуществляется бросок кубика). Если часть движется через несколько гексагонов зоны поражения, то по ней ведётся огонь артиллерией в каждом гексагоне зоны поражения. Неподвижные части в зоне поражения, по которым уже стреляла артиллерия, не подвергаются дополнительному воздействию.

# 33.0 Специальное противотанковое вооружение (SATW)

Включает в себя Базуки (США), фаустпатроны и панцершреки (Германия), противотанковые ружья (СССР) и РІАТ (Содружество).









Отделение, вооружённое SATW, может действовать, как обычное отделение во всех смыслах. При стрельбе по незамаскированному орудию или WT, в пределах дальности стрельбы SATW, FP отделения, вооружённого базукой, панцершреком или PIAT, увеличивается на единицу (на фишке это отмечено справа от FP). При стрельбе отделения по орудию используется второе значение характеристики Потери.

Фаустпатроны — это однозарядные противотанковые средства, которые были широко распространены среди немецкой пехоты на поздней стадии войны. Фаустпатроны можно использовать только с определённой даты (указана на подсказке игрока) и только по боевым машинам.

Если часть использует SATW для стрельбы по боевой машине, то она должна пройти проверку на наличие SATW и не может стрелять обычной FP по другим целям. Проверка на наличие SATW — это MC, модифицированный характеристикой SATW (она вычитается из морали) и модификаторами из подсказки. Если стрельба ведётся не с ходу, а в начале активации, то проверка на наличие SATW заменяет обычный MC. Маркер Move никак не влияет на проверку SATW.

Если отделение проваливает проверку на наличие SATW, то оно отмечается маркером Used.

Если отделение прошло проверку, то оно использует FP SATW против значения брони, соответствующему положению боевой машины относительно отделения. Бросок «10» всегда означает промах, вне зависимости от модификаторов. Если отделение стреляет с ходу, то оно не получает штрафов к FP. К стрельбе SATW применяются модификаторы из раздела "Gun/Vehicle Fire vs. Vehicles" с подсказки игрока.

SATW нельзя использовать для Final Op Fire, и они не оказывают влияния на ближний бой.

Дальность стрельбы и FP различных SATW зависит от даты сценария (см. подсказку игрока).

Пример: немецкое отделение с характеристикой SATW 2 находится в двух гексагонах от советского танка с параметром брони 8, отмеченным маркером Move. Немецкое отделение подавлено (мораль 6). Немецкий игрок активирует отделение и решает выстрелить по танку из фаустпатрона. Поскольку он собирается выстрелить из SATW, то вместо обычной MC отделение проходит проверку на наличие SATW с модификатором к морали -4 (-2 за характеристику SATW, -2 за расстояние до танка). Если отделение выбросить на кубике не более 2, то оно успешно пройдёт проверку и будет кидать кубик на результат выстрела (9 и меньше уничтожат танк: 22 FP — броня 8).

#### 34.0 Огнемёты

На фишке боевой машины, вооруженной огнемётом вместо обычной пушки, нарисован символ пламени.



Огнемёты используются так же, как обычные пушки на других боевых машинах (для выстрела может потребоваться РС; если в целевом гексагоне находится и

пехота, и боевая машина, то перед выстрелом нужно объявить цель и т.п.) за несколькими исключениями:

Максимальная дальность стрельбы огнемёта 2. При стрельбе на расстояние 2, FP огнемёта делится пополам (с округлением в бо́льшую сторону). При стрельбе по пехоте или орудиям применяется только модификатор за маркер Conceal (остальные модификаторы, в том числе модификаторы местности, не применяются).

При стрельбе по боевой машине, значение брони игнорируется. При броске, не превышающем FP, цель уничтожается. При стрельбе по боевой машине с открытым верхом применяется модификатор +2. Другие модификаторы при стрельбе по боевой машине из огнемёта, игнорируются.

# 35.0 «Штуки»



«Штука» - это немецкий пикирующий бомбардировщик поддержки сухопутных боевых действий. Каждый самолёт может атаковать только один раз. Ошибочная атака собственных частей или атака

средства отвлечения считаются за полноценное использование «Штуки». После любой атаки самолёт убирается из игры. Самолёты не присутствуют на игровом поле, так что они не могут наводить артиллерию, влиять на маскировку или беспорядочное отступление. Каждый ход можно провести атаку только одним самолётом.

Пример: если у немцев есть три «Штуки», каждый ход можно использовать только одну. Оставшиеся самолёты переходят на следующий ход и не задействуют оперативный диапазон.

Для проведения атаки необходимо выбрать любую вражескую часть (одну фишку), не находящуюся в лесу

или ближнем бою, а затем пройти РС самолёта. Если бросок не превышает Мастерство, атака выполняется обычным образом. Если бросок превысил Мастерство на 1, то противник выбирает новую цель, находящуюся не дальше пяти гексагонов от исходной. Он может выбрать немецкую (вражескую для противника) цель, если такая имеется. Если немецкой цели нет, то он должен выбрать какую-то свою часть. Нельзя выбирать цель, находящуюся в лесу или ближнем бою. Если в пяти гексагонах от исходной цели нет подходящих целей, то атака на этот ход не проводится, и самолёт будет доступен на следующий ход. Если бросок на РС превысил Мастерство более, чем на 1, то атака на этот ход не проводится, и самолёт будет доступен на следующий ход.

Порядок проведения атаки: прежде всего, из целевого гексагона убираются все маркеры Conceal (в целевом гексагоне находятся две замаскированные части, то атакующий должен выбрать одну из них до того, как снимутся маркеры Conceal) и средства отвлечения (Decoy). Штука атакует только одну цель в гексагоне по выбору. Однако, в дополнение к результату атаки по целевой фишке, все пехотные части/орудие в гексагоне получают один уровень подавления.

При атаке пехоты или орудия, используйте модификаторы, указанные в колонке Stuka на подсказке игрока. При атаке орудия, используется второе (наименьшее) число характеристики Потери.

Пример: Немецкая «Штука» атакует гексагон, в котором находятся советский танк и отделение. Немецкий игрок выбирает танк. При броске на PC выпало 7 — на один больше, чем Мастерство пилота «Штуки». Советский игрок может выбрать другую цель, находящуюся не далее пяти гексагонов от исходной цели. В трёх гексагонах находится немецкое 50мм противотанковое орудие вместе с отделением. Обе части сидят в окопах и замаскированы. Советский игрок не знает кто есть кто, и случайно выбирает одну часть. Обе части теряют маркер Conceal, и оказывается, что он выбрал орудие. Самолёт атакует орудие с FP 11 — 2 за окопы = 9 FP. На кубике выпало 6, что на 3 меньше, чем FP, так что орудие уничтожено. Отделение получает один уровень подавления, а самолёт удаляется из игры.

При атаке боевой машины, не вычитайте из FP броню цели. Вместо этого добавьте 1 к FP, если у боевой машины открытый верх, и вычтите 1 из FP, если

наименьшее значение брони у цели выше 3. Другие модификаторы не применяются. Самолёт идёт за ТРИ части в счёт использования оперативного диапазона. Самолёт не может быть отмечен маркером Ор Fire и не может вести Ор Fire. Однако, самолёт можно отметить маркером Used, чтобы сохранить на следующий ход (потратив 3 очка из оперативного диапазона).

#### 35.1 JU-87G

В игре есть второй вид «Штуки» - Ju-87G. Он подчиняется правилам «Штуки» с некоторыми различиями. Ju-87G обязан выбирать в качестве цели только боевую машину и не оказывает влияния на подавление и маскировку других частей. Его FP против боевых машин равно 8. Ju-87G доступен на следующий ход, даже если проводил атаку. Если при броске на результат атаки выпало «9» или «10», то самолёт убирается из игры (закончились боеприпасы). Таким образом, один самолёт можно использовать несколько раз во время игры. Если в боевом расписании даётся несколько Ju-87G, то их все можно использовать в один и тот же ход, каждый ход.

# 50.0 Местность и эффекты

### 51.0 Лес и здания

На игровом поле каменные здания обозначены серым цветом, а деревянные коричневым. Движение в гексагон с лесом или зданием стоит 2 MP. Влияние зданий и лесов на стрельбу указано на подсказке игрока.

# 52.0 Открытая местность

Если под центральной точкой гексагона не нарисовано никакой местности, то местность считается открытой. FP части возрастает при ведении Op Fire и Final Op Fire по пехоте/WT, вошедшей в гексагон с открытой местностью. Увеличение FP зависит от расстояния до цели (см. подсказку). FP не увеличивается, если к движущейся части применяется какой-то отрицательный модификатор местности (к примеру, -1 за стрельбу по возвышенности).

Пример: отделение стреляет по части, только что вошедшей в гексагон с открытой местностью на расстоянии двух гексагонов. При стрельбе, отделе-

ние получит бонус +4 FP. Но если часть зашла в открытую местность на возвышенности (поднялась на холм и стала выше стрелка), то к ней применяется модификатор -1 за разницу высот, а модификатор +4 не применяется. Если бы стрелял миномёт, то он бы всё равно получил модификатор +4, т.к. модификатор -1 за разницу высот не действует на стрельбу из миномёта на дистанции до четырёх гексагонов.

# 53.0 Дорога

Дорога считается открытой местностью. Части, движущиеся по дороге, тратят меньше МР (см. подсказку).

### 54.0 Укрепления

#### 54.1 Окопы (Foxholes)



Одна из сторон может получить некоторое количество окопов перед началом сценария. Окопы можно размещать во время стартовой расстановки в любые гексагоны области

расстановки, за исключением мостов и зданий. Бонусы за пребывание пехоты или орудия в окопе не складываются с бонусами местности, в которой расположены окопы. Если часть входит в гексагон с окопом или выходит из такого гексагона, она не получает бонусы от окопа и может считаться движущейся по открытой местности (если окоп вырыт на открытой местности). Если артиллерия стреляет по частям, ведущим ближний бой в окопах, то бонусы от окопов получают только первичные владельцы.

#### 54.2 Траншея

Правила сценария могут заменить дорогу на траншею. В этом случае дорога перестаёт существовать и является только траншеей. Гексагоны траншеи считаются окопами во всех отношениях, кроме одного: движение из одного гексагона траншеи в соседний гексагон траншеи **HE** считается движением по открытой местности. Траншея не влияет на движение и не отменяет стоимость движения по дороге, пересекающейся с траншеей.

# **54.3** Долговременное огневое сооружение (ДОС, Pillbox)

ДОС обладает добавляет модификаторы -3/-6 к вражеской стрельбе (окопы: -2/-4, см. подсказку).

- Характеристика Потери орудий, располагающихся в ДОС, становится 6/5, независимо от типа орудия.
   Орудие, находящееся в ДОС, может повернуться только будучи отмеченным маркером Used и при этом не может стрелять (либо выстрел, либо поворот).
- Для определённых типов SATW, стреляющих из ДОС, применяется штраф -2 (за обратное пламя, backblast).
- Если ДОС является частью траншеи, то части могут переходить из траншеи в ДОС и обратно, как из одного гексагона траншеи в соседний гексагон траншеи (отменяя модификатор движения по открытой местности).
- ДОС не блокирует LOS.

#### 54.4 Укреплённые позиции (Fortified)

В соответствии с правилами сценария, в некоторые здания можно помещать маркер укреплённой позиции. Гексагон продолжает оставаться зданием во всех смыслах, кроме двух:

- Укреплённое здание даёт модификатор -3 к стрельбе.
- Орудие, находящееся в укреплённом здании, можно повернуть, отметив его маркером Used после поворота (в обычном здании орудие поворачиваться не может).

# 55.0 Живая изгородь (Hedgerows)

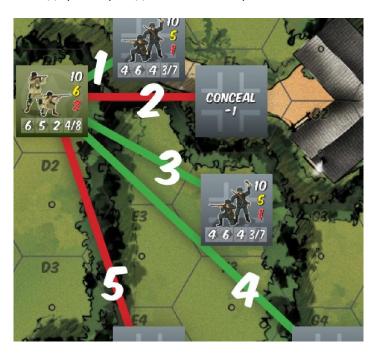
Живая изгородь не блокирует LOS, если стреляющая часть и/или цель находятся в гексагоне с живой изгородью. В остальных случаях живая изгородь блокирует LOS.

Штраф -2 за живую изгородь при стрельбе по пехоте или орудию применяется только если цель находится в гексагоне с живой изгородью LOS пересекает эту живую изгородь по пути от стрелка до цели. Этот штраф применяется даже если цель движется. Более того, он

отменяет модификатор за движение по открытой местности.

Однако, целевая часть **НЕ** получает бонус от живой изгороди, если движется в гексагон (иди выходи из гексагона) с живой изгородью, за которой в соседнем гексагоне находится стреляющая вражеская часть. В этом случае часть может считаться движущейся по открытой местности. Если две части противоборствующих сторон находятся в соседних гексагонах по разные стороны живой изгороди, они обе получают защитный модификатор за живую изгородь. Часть, входящая в один из таких гексагонов или выходящая из него, теряет модификатор.

Артиллерия и миномёты стреляет по частям, находящимся за живой изгородью, БЕЗ штрафа за живую изгородь, поэтому при такой стрельбе может применяться модификатор за движение по открытой местности.



Примеры с точки зрения американского отделения:

1. LOS до немецкого отделения не заблокирована. Если немецкое отделение стоит на месте, то обе части получают защитный модификатор от живой изгороди. Если немецкое отделение только что вошло в этот гексагон, то считается, что оно двигалось по открытой местности. Если бы на одной из частей был маркер Conceal, он бы снялся из-за того, что части находятся в соседних гексагонах.

- 2. LOS заблокирована, т.к. проходит вдоль грани гексагона, на котором нарисована живая изгородь.
- 3. LOS не заблокирована, и немецкое отделение находится на открытой местности.
- 4. LOS не заблокирована, и оба отделения получают защитный модификатор от живой изгороди.
- 5. LOS заблокирована, т.к. пересекает живую изгородь, которая не является соседней ни к стрелку, ни к цели (живая изгородь между гексагонами D2/E3).

#### 56.0 Река или канал

Части могут пересекать реки и каналы только через мосты. Мост считается гексагоном с дорогой во всех отношениях.

# **57.0 Сад (Orchard)**

Сад занимает полностью весь гексагон, в котором он нарисован, включая грани гексагона. Если LOS касается хоть какой-то части гексагона с садом, или проходит по его грани, то сад влияет на LOS. Если стреляющая часть и цель находятся на разных высотах, то сад, находящийся между ними, даёт свой модификатор в тех случаях, когда лес, находящийся на его месте, заблокировал бы LOS.

Части, находящиеся в гексагоне с садом, не получают каких-либо модификаторов, но и не считаются находящимися на открытой местности. Сады не блокируют LOS. За каждые два сада (с округлением в бо́льшую сторону), через которые проходит LOS, не считая стартовый и целевой гексагоны, стрельба пехотой ведётся с модификатором -1, орудия/боевые машины получают -1 к Мастерству, а SATW получает -1 к проверке на наличие SATW. Сады не влияют на стрельбу миномётов и артиллерии.

Модификатор от садов складывается с другими модификаторами местности, а не заменяет их. Если правила сценария заменяют какой-либо гексагон на карте садом, то игнорируйте нарисованную местность и считайте гексагон только садом. Airburst не действует в гексагонах с садами.

Пример: отделение стреляет по части, находящейся в лесу. LOS между ними проходит через 3 сада. Отделе-

ние будет стрелять с модификатором -3 (-2 за 3 гексагона сада и -1 за лес). Если бы стреляла боевая машина, то она получила бы модификатор -2 к PC (за сады) и -1 к FP (за лес).

Пример: отделение входит в гексагон с садом, соседний к вражескому отделению, также находящемуся в саду. Стрельба по движущемуся отделению будет вестись с модификатором +3 за стрельбу в соседний гексагон. Сады в стартовом и целевом гексагонах не влияют на LOS (влияют только сады, находящиеся между двумя этими гексагонами), но сад отменяет модификатор за движение по открытой местности. Если бы стреляла боевая машина, то она получила бы модификатор -2 к PC (OP Fire), а FP никак не модифицировалась.

# 58.0 Эстакада (Dike road)

В правилах сценария может быть указано, что дорога приподнята над землёй (эстакада, Dike road). Части в гексагоне с эстакадой необходимо размещать таким образом, чтобы было очевидно на какой стороне дороги они находятся. Любая стрельба, кроме стрельбы артиллерии/миномёта, с LOS, проходящей через эстакаду, ведётся с модификатором -2 по частям, находящимся в гексагоне с эстакадой и с модификатором -1 по частям, не находящимся в гексагоне с эстакадой. Таким образом, эстакада не блокирует LOS, а даёт защитный модификатор частям, спрятавшимся за эстакадой.

Окопы, размещённые в гексагоне с эстакадой, действуют во всём гексагоне. Часть, находящаяся в окопах в гексагоне с эстакадой, получает защитный модификатор только от окопов. Для пересечения эстакады не требуется тратить дополнительные МР. Движение по эстакаде считается так же, как движение по обычной дороге.

### 59.0 Холмы

Большинство гексагонов находится на Уровне 0 (зелёные). Некоторые гексагоны представляют собой холмы Уровня 1, холмы Уровня 2 или холмы Уровня 3. С увеличением высоты оттенок становится светлее. Холмы Уровня 1 имеют ту же высоту, что и здания или леса. Холмы Уровня 2 в два раза выше. Здание, находящееся на холме Уровня 1 имеет ту же высоту, что и холм Уровня 2.

**Движение**: для перемещения по одной и той же высоте или спуска на меньшую высоту используется обычная стоимость движения в MP, указанная на подсказке. Подъём на бо́льшую высоту расходует больше MP (см. PAC).

**LOS**: часть, расположенная в лесу или здании, находится на высоте почвы леса или пола здания.

Пример: часть, расположенная в гексагоне D5, находится на Уровне 1, т.к. здание стоит на холме Уровня 1.

Местность, высота которой превышает высоту стреляющей части и цели, всегда блокирует LOS. LOS всегда работает в обе стороны. Если одна часть видит другую, то другая часть видит первую.

Местность, высота которой совпадает с высотой стреляющей части или цели, блокирует LOS от этой части до высоты меньшего уровня.

Местность меньшей высоты создаёт некоторое количество слепых гексагонов, до которых LOS будет заблокирована. Это означает, что местность Уровня 1 будет видна с Уровня 2, но при проверке LOS до местности Уровня 0, находящейся за местностью Уровня 1, могут возникнуть слепые гексагоны. Количество слепых гексагонов меньше на единицу расстояния от местности Уровня 2 до местности Уровня 1.

В случае местности Уровня 3, количество слепых гексагонов меньше на единицу расстояния от местности Уровня 3 до местности Уровня 2. Если блокирующий элемент местности находится на Уровне 1, то количество слепых гексагонов меньше расстояния от местности Уровня 3 до местности Уровня 1 на два.

#### Примеры с карты №19:

- C6 это холм Уровня 1. С него видно C7, D6, E6 и другие гексагоны той же высоты.
- Из С6 не видно Е5. Обычно здания имеют высоту Уровня 1, но это здание располагается на холме Уровня 1, так что является препятствием Уровня 2.
- Из C6 не видно E7. C6 и D6 находятся на Уровне 1, так что D6 блокирует LOS до всех гексагонов меньшей высоты.
- ЕЗ это холм Уровня 2. С него не видно Е6, С5 и другие гексагоны Уровня 1, потому что LOS заблокирована гексагонами Уровня 2 D3 и E4.



- E4 это холм Уровня 2. С него видно гексагоны D4, D5, E5, потому что они находятся на меньшей вы-
- Из Е4 не видно С7. Здание D5 также имеет высоту Уровня 2, поэтому блокирует LOS до гексагонов меньшей высоты.
- Из Е4 видно С8, т.к. С8 тоже имеет высоту Уровня 2.
- Из Е4 не видно Е7, но видно Е8, Е6. Е6 имеет высоту Уровня 1. Поскольку Е6 находится на расстоянии двух гексагонов от Е4, он создаёт за собой один слепой гексагон (Е7).
- С8 это холм Уровня 2. С него видно и D7, и Е7. D7

   холм Уровня 1, но С8 находится всего в одном гексагоне от него, так что он не создаёт слепые гексагоны.
- Если бы на холме Уровня 1 Е6 был лес, гексагон имел бы высоту Уровня 2. Из Е4 было бы нельзя

увидеть E8 или другие гексагоны не 2-го Уровня в этом ряду.

• Если бы Е6 был гексагоном Уровня 0 с лесом, то он имел бы высоту Уровня 1. Тогда из Е4 можно было бы увидеть Е5, Е6 и Е8. Е7 оставался бы слепым гексагоном, т.к. Е6 имеет высоту Уровня 1.

**Влияние на стрельбу** — орудия и боевые машины, стреляющие по части, находящейся на холме, с меньшей высоты, должны пройти РС с модификатором -1 к Мастерству.

Для пехотной стрельбы — если цель находится выше стреляющей части, то стрельба ведётся с модификатором -1 к FP. Если цель находится ниже стреляющей части, то стрельба ведётся с модификатором +1 к FP. Высота не влияет на стрельбу миномётов и артиллерии.

# 60.0 Дым (Smoke)



Дым может быть доступен только по правилам сценария. Если сценарий разрешает использование дыма, то артиллерия может попытаться поставить дым.

Артиллерия проходит РС и проверку на точность обычным образом, но вместо огневой задачи в семи гексагонах зоны поражения выставляются маркеры дыма. Артиллерия отмечается маркером Used обычном образом.

Если стрельба ведётся из дыма, либо имеет своей целью гексагон с дымом, либо LOS проходит через гексагон с дымом (обычным или рассеянным), то дым влияет на стрельбу.

При стрельбе под влиянием дыма, пехота получает модификатор -1, а модификатор за движение по открытой местности не применяется. Рассеянный дым не даёт модификатор, но отменяет модификатор за движение по открытой местности. Если стрельба ведётся через несколько гексагонов с дымом, то штраф не увеличивается.

Модификатор за дым не является модификатором местности, поэтому наличие дыма не позволит части сохранить или получить маркер Conceal, будучи на открытой местности.

При стрельбе через дым, орудия и боевые машины всегда обязаны проходить РС. Обычный дым даёт мо-

дификатор к проверке -1. Рассеянный дым не модифицирует РС. Обычный дым добавляет модификатор -1 к проверке на наличие SATW. Дым никак не влияет на огонь артиллерии.

Во время Фазы восстановления все маркеры рассеянного дыма убираются с поля, а маркеры обычного дыма переворачиваются на рассеянную сторону. Если дым ставится в гексагон, где уже есть маркер обычного дыма, то дополнительный маркер не добавляется. Если дым ставится в гексагон, где уже есть маркер рассеянного дыма, то фишка рассеянного дыма переворачивает на сторону обычного дыма. В гексагоне не может находиться более одного маркера дыма.

#### 60.1 Дымовые гранаты

Если правила сценария разрешает использование дымовых гранат какой-либо стороне, то все отделения этой стороны могут их использовать. Отделение, активированное для движения и прошедшее МС, может разместить маркер рассеянного дыма в своём или соседнем гексагоне в любой момент своего движения кроме:

- Нельзя ставить дым после стрельбы с ходу.
- Нельзя ставить дым до того, как отработает Op Fire, объявленный после перемещения в новый гексагон.
- Нельзя ставить дым, если отделение вошло в гексагон с вражеской частью.

Размещение маркера в соседнем гексагоне стоит такое же количество MP, сколько стоило бы движение в этот гексагон из текущего местоположения отделения. Каждое отделение может использовать только одну дымовую гранату за свою активацию.

### 61.0 Мины

Сценарий может обозначить определённую область игрового поля, как заминированную. Когда боевая машина впервые за активацию въезжает в заминированный гексагон (а затем, когда въезжает в каждый пятый гексагон, т.е. в 1-м, 6-м, 11-м и т.п.), необходимо бросить кубик. При броске «1», боевая машина подорвалась на мине и находится в состоянии неподтверждённого уничтожения (Unconfirmed Kill, UK). Если на мине подорвался БТР с пассажирами, то он уничтожается вместе с пассажирами. Минимальная стоимость

движения пехоты в заминированный гексагон равна 1.5 MP в дополнение к стоимости движения через определённую грань гексагона (живая изгородь, увеличение высоты и т.п.).

Если в правилах сценария указано, что мины заложены очень плотно (Concentrated), то боевые машины подрываются при броске «1-2», а пехота получает один уровень подавления в конце каждой активации, во время которой часть заходила хотя бы в один заминированный гексагон.

**Примечание**: мины не приводили к большим потерям во время ВМВ. Они сильно замедляли движение частей. Основной целью минирования было заставить противника атаковать по определённым направлениям и держать его на открытой местности как можно дольше, уничтожая оборонительным огнём.

# 62.0 Hочь (Night)

В ночных сценариях будет указана дальность видимости, которая зависит от облачности и фазы луны. Дальность видимости — это расстояние, на котором части могут видеть противника без освещения. Дальность видимости определяется для каждой части, так что может возникнуть ситуация, что определённую вражескую часть могут видеть и обстреливать не все ваши части.

В сценарии может выдаваться некоторое количество осветительных снарядов. Снаряды одноразовые и могут размещаться в любом месте игрового поля за одно очко оперативного диапазона. Все части в гексагоне с осветительным снарядом, а также во всех соседних гексагонах, считаются освещёнными. Расставленные на игровое поле осветительные снаряды убираются во время Фазы восстановления.

Во время ночных сценариев действуют следующие правила:

- Минимальная стоимость движения пехоты в любой гексагон равна 1.5 MP, а боевой машины 2 MP, в дополнение к стоимости движения через определённую грань гексагона (живая изгородь, увеличение высоты и т.п.).
- Части могут стрелять только по целям, находящимся в пределах дальности видимости, либо по освещённым целям. Пехота не может стрелять на рас-

- стояние, превышающую её нормальную дальность, а боевые машины не могут стрелять далее десяти гексагонов, независимо от освещения.
- Модификаторы за движение по открытой местности изменяются следующим образом: +2 на расстоянии 1, +1 на расстоянии 2, 0 на расстоянии 3 и выше.
- Боевые машины всегда должны проходить РС перед стрельбой ночью с дополнительным модификатором -1 за каждый гексагон до цели (но не более -4).
- LOS до неосвещённой части, находящейся за пределами дальности видимости, не существует.
- Стреляющая часть теряет маркер Conceal независимо от дальности видимости и освещения (вспышки выстрелов оружия).
  - Вспышки выстрелов оружия: когда неосвещённая часть стреляет, сразу же по окончании выстрела, по ней может пострелять ОДНА вражеская часть, не отмеченная маркером Used и находящаяся за пределами дальности видимости стреляющей части. Если часть, отвечающая огнём, также не освещена, то по ней может пострелять ОДНА часть противоборствующей стороны, не отмеченная маркером Used и находящаяся за пределами дальности видимости стреляющей части. Такая цепочка прерываний может продолжаться до тех пор, пока все части, соответствующие условиям, не окажутся помеченными маркером Used. По окончании цепочки, изначально стрелявший игрок может продолжить свою Фазу действий. Подытожим: пострелять в ответ можно по неосвещённой части ОДНОЙ своей частью, неотмеченной маркерами Used/Op Fire, находящейся за пределами дальности видимости только что пострелявшей части.
- Наводчики артиллерии и миномётов могут наводить огонь только на гексагоны, находящиеся в пределах их дальности видимости, либо на освещённые гексагоны.
- Замаскированная часть, неотмеченная маркером Used, может восстановить своё средство отвлечения, которое было удалено из игры. Для этого часть нужно отметить маркером Used. Средство отвлечения ставится в тот же гексагон. Необходимо соблюдать пределы группировки.
- Пример: часть с Proficient FP 3 стреляет по части, вошедшей в соседний гексагон с открытой местностью. Proficient FP увеличивается до 4 за стрельбу

по соседнему гексагону. Также применяются модификаторы +3 за стрельбу в соседний гексагон, и +2 за стрельбу по цели, движущейся по открытой местности, доводя FP до 9.

# 80.0 Сводка национальных отличий

# 81.0 Немцы и русские

Начиная с 1942 года, все русские и немецкие части, ведущие ближний бой друг с другом, получают +1 к морали во время Фазы беспорядочного отступления.

# 82.0 Американцы

#### 82.1 Нежелание подставляться



Все не элитные американские отделения (парашютисты считаются элитными) обладают нежеланием подставляться. Это обозначается буквой «R» рядом со значениями морали при подавлении.

Если такое отделение становится подавленным (или полностью подавленным) во время движения, то оно сразу же заканчивает движение (даже на транспорте) и отмечается маркером Used. Отделение не получает возможности пройти МС, чтобы продолжить движение. Если отделение пыталось напасть на боевую машину и стало подавленным, то попытка нападения проваливается.

#### 82.2 Ближний бой

На некоторых видах американской пехоты значение Melee FP указано отдельно (маленькая цифра справа внизу от Proficient FP). В этом случае, в ближнем бою используется не Normal FP, а указанное значение.

# 90.0 Необязательные прави-

#### ла

Необязательные правила можно применять в любой комбинации, по желанию игроков.

#### 91.0 Задний ход

Боевая машина может двигаться ЛИБО обычным образом, ЛИБО задним ходом, если не двигалась вперёд во время движения. Совмещать два вида движения нельзя. Если боевая машина движется задним ходом, то вместо движения в один из фронтальных гексагонов, она движется в один из тыловых. Движение в тыловой гексагон стоит в 4 раза больше МР, по сравнению с обычной стоимостью для боевой машины. Стоимость поворота боевой машины в гексагоне не меняется.

# 92.0 Неподтверждённое уничтожение (Unconfirmed Kill, UK) и критические попадания



Когда SATW, артиллерия, орудие или боевая машина стреляет по боевой машине (не БТР), то результатом может оказаться UK. Если бросок кубика на уничтожение

боевой машины точно совпадает с максимальной границей диапазона уничтожения, либо превышает это значение на единицу, то боевая машина отмечается маркером UK. Если это произошло во время Ор Fire/Final Op Fire, то боевая машина также прекращает движение и отмечается маркером Used. Если эта остановка приведёт к превышению пределов группировки, то боевая машина отводится в предыдущий гексагон пути движения. Если боевую машину необходимо вернуть за игровое поле, то она уничтожена. UK не предотвращает получение или сохранение боевой машиной маркера Move.

Бросок «10» всегда означает промах, вне зависимости от модификаторов, даже если математически должен привести к UK. Текущее состояние боевой машины, отмеченной маркером UK, неизвестно, поэтому её нельзя использовать в качестве наводчика артиллерии, и она не является угрозой в Фазе беспорядочного отступления. Боевая машина может получить несколько жетонов UK в результате нескольких атак.

Когда игрок в следующий раз попытается активировать боевую машину с маркером UK для движения, стрель-

бы или Op Fire, (что может произойти не ранее следующего хода), то за каждый жетон UK необходимо бросить кубик. При броске «1-5», боевая машина уничтожается, и её активация не идёт в счет использования оперативного диапазона. При броске «6-10», маркер UK снимается. Если на боевой машине было несколько маркеров UK, то для её выживания требуется выбросить «6-10» за каждый маркер, иначе машина уничтожается.

**КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ**. Если в результате атаки боевой машины на кубике выпало «1», но этого недостаточно, чтобы уничтожить боевую машину или отметить её маркером UK, то выполняется ещё одна атака с модификатором +6 FP. Если бросок не превысил новое значение FP, то боевая машина получает маркер UK.

#### 93.0 Фланги



С этим правилом, положение фишки отделения или WT в гексагоне становится важным. Пехотные фишки необходимо располагать в гексагоне таким же образом, как и орудия/боевые машины, только для определения направления сектора обстрела, вместо стрелочки используется верхняя часть фишки. Сектор обстрела пехоты несколько отличается от сектора обстрела орудия или боевой машины (см. картинку). Все гексагоны перед чёрной линией (которая протягивается на бесконечную длину), считаются фронтом части и входят в сектор обстрела. Все гексагоны за чёрной линией считаются флангом части. Части, находящиеся в одном и том же гексагоне, могут иметь разные секторы обстрела. Если часть, активированная для движения или стрельбы, проваливает МС или проверку на наличие SATW, то она не может изменить сектор обстрела.

ЧАСТИ БЕЗ ФЛАНГА: если часть движется, беспорядочно отступает, находится в БТР или замаскирована, то у неё нет фланга. Считается, что вся стрельба по такой части проводится через фронтальные гексагоны. В любом случае необходимо следить за сектором обстрела замаскированных частей, просто при стрельбе по ним не будет применяться фланговый бонус. Движущаяся или беспорядочно отступающая часть может установить любой сектор обстрела в конце движения, даже если ей пришлось вернуться в предыдущий гексагон (после нападения на боевую машину, провала МС в гексагоне с превышением пределов группировки и т.п.).

**СТРЕЛЬБА**: часть может стрелять только по целям, находящимся в их секторе обстрела. Если часть хочет пострелять по цели, не находящейся в текущем секторе обстрела, она должна повернуться. Поворот не считается движением и не даёт права противнику вести Op Fire.

Часть, провалившая МС перед движением или стрельбой, не может повернуться. Часть, повернувшаяся перед стрельбой, получает штраф -1 к FP (как во время обычной стрельбы, так и во время Ор Fire). Proficient FP не уменьшается на 1 только в случае стрельбы с ходу, т.к. поворот считается частью движения.

Если часть собирается повернуться для ведения стрельбы по боевой машине, то штраф к проверке на наличие SATW не применяется. Однако, если проверка на наличие SATW провалена, то часть не может повернуться. WT, отмеченный маркером Used, не может повернуться для ведения Final Op Fire. Сектор обстрела не влияет на наведение артиллерии.

**СТРЕЛЬБА ПО ЧАСТИ**: если стрельба прямой наводкой (то есть не миномётами и артиллерией) ведётся через фланговый гексагон, то FP увеличивается на 1.



БЛИЖНИЙ БОЙ: если часть входит в ближний бой через один из четырёх фланговых гексагонов обороняющейся части, то ата-

кующая часть отмечается маркером Flank. Если в гексагоне обороняется две части, то маркер Flank даётся только если атакующая часть вошла в ближний бой через фланг обеих обороняющихся частей. Часть, отмеченная маркером Flank, получает +1 FP в ближнем бою. Все маркеры Flank снимаются во время Фазы восстановления, даже если части всё еще находятся в

ближнем бою. Части не могут поворачиваться, находясь в ближнем бою.

# 94.0 Продолжительный огонь (Sustained Fire)



Пулемётный WT, не отмеченный маркером Used, может вести продолжительный огонь. Если он ведёт продолжительный огонь, то помимо маркера Used, отмечает-

ся маркером Sustained Fire. Он также размещает маркеры Sustained Fire в целевой гексагон и любой соседний гексагон, удовлетворяющий условиям:

- Он находится в LOS стреляющего пулемёта.
- Он находится в секторе обстрела пулемёта (если игра ведётся с правилом 93.0 Фланги).

Пулемёт, отмеченный маркером Sustained Fire, может вести Final Op Fire по всем частям, входящим в гексагоны с маркерами Sustained Fire, но не может вести Final Op Fire по своим соседним гексагонам (если только какие-либо из них не отмечены маркером Sustained Fire). Пулемёт не может тратить CP для ведения Op Fire по другим целям. Маркеры Sustained Fire снимаются с игрового поля в конце Фазы действий. Если игра ведётся с правилом 95.0 Случайные события, и в результате события маркер Used был снят с пулемёта, то маркеры Sustained Fire также снимаются. Маркеры также снимаются, если вражеская часть вошла в ближний бой с пулемётом, либо WT уничтожен.

Если пулемёт проваливает МС перед стрельбой по гексагону, отмеченному маркером Sustained Fire, то никаких штрафов не применяется и маркеры не снимаются. Пулемёт сможет попытаться пострелять снова, если какая-либо из частей зайдёт в гексагон с маркером Sustained Fire.

### 95.0 Случайные события

Это правило добавляет в игру случайные события. Когда отделение или WT выбрасывает «1» при стрельбе по другой части во время Фазы действий, то возникает вероятность того, что произойдёт случайное событие. МС и проверка на наличие SATW не может привести к случайному событию, но выстрел SATW может. После того, как применились эффекты от выстрела с броском «1», нужно сделать ещё один бросок:

• Бросок «1» - игрок, выполнявший стрельбу, бросает кубик на случайное событие.

- Бросок «2» игрок, по которому стреляли, бросает кубик на случайное событие.
- Бросок «3-10» ничего не происходит.

Результат броска на случайное событие определяется по таблице (см. ниже). Если событие предоставляет некоторый выбор, то его делает игрок, бросавший кубик на событие (но выбор должен быть сделан в любом случае, даже если игроку это невыгодно).

Таблица случайных событий	
Бросок	Случайное событие
1	Часть, ведущая стрельбу ИЛИ часть, по которой
-	велась стрельба/проводилась атака, несёт потери.
	Орудие уничтожается. Боевая машина отмечается
	маркером UK.
2	Выберите одну незамаскированную часть и нане-
	сите ей потери.
3	Выберите одно отделение сокращенной числен-
	ности и переверните фишку на сторону полной
	численности. Часть сохраняет маркеры подавле-
	ния.
4	Выберите уничтоженное отделение и поместите
	его стороной сокращенного численного состава в
	гексагон с одиноким отделением той же нацио-
	нальности. Если одиноких отделений нет, то уничтоженную часть нельзя восстановить.
5	Снимите два любых маркера Conceal.
6	Положите маркер Conceal на два незамаскиро-
	ванных отделения или WT, находящиеся в гекса-
	гоне с благоприятным модификатором местности,
	а также не в соседнем гексагоне с вражеской ча-
	стью.
7	Отметьте 2 отделения или WT маркером Used.
8	Снимите маркер Used и/или маркер Op Fire с двух
	частей (кроме артиллерии и самолётов). Если хоть
	один маркер был снят с части того игрока, кото-
	рый уже походил всеми своими частями в этом
	ходу, то ход сразу передаётся этому игроку, и он обязан использовать части, с которых сняли мар-
	керы, независимо от оперативного диапазона.
9	Получите 2 одноразовых СР (они не будут возвра-
	щаться каждый ход). Возьмите СР из фишек наци-
	ональности, не участвующей в сценарии, чтобы не
	спутать с обычными СР.
10	Выберите любое событие от 1 до 9.