

# PANZER



## ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Редакция 2015 года



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308  
[www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

Перевод: Д. Суших

© 2012, 2015 GMT Games, LLC

## Содержание опциональных правил

|   |          |   |    |
|---|----------|---|----|
| <b>7.0 Опциональные правила</b> .....                               | <b>3</b> | 7.22.2 Модификаторы ограниченности дымовых боеприпасов..... | 12 |
| 7.1 Боевой дух.....   | 3        | 7.23 Сопутствующие повреждения техники.....                 | 12 |
| 7.1.1 Значение сплоченности.....                                    | 3        | 7.23.1 Лоб башни («TF»).....                                | 12 |
| 7.1.1.1 Определение значения сплочения.....                         | 3        | 7.23.2 Башня сбоку или сзади («TS/TR»).....                 | 12 |
| 7.1.1.2 Отслеживание значения сплоченности.....                     | 4        | 7.23.3 Лоб корпуса («HF»).....                              | 12 |
| 7.1.2 Обычная проверка состояния боевого духа.....                  | 4        | 7.23.4 Корпус сбоку или сзади («HS/HR»).....                | 12 |
| 7.1.3 Принудительная проверка состояния боевого духа.....           | 4        | 7.24 Маскировка.....  | 13 |
| 7.1.4 Процедура проверки состояния боевого духа.....                | 4        | 7.25 Неисправность вооружения.....                          | 13 |
| 7.1.5 Результаты проверки боевого духа.....                         | 5        | 7.26 Смещение огня с закрытых позиций и авиаударов.....     | 13 |
| 7.1.5.1 Колеблющийся боевой дух.....                                | 5        | 7.27 Огонь с закрытых позиций осветительными снарядами..... | 13 |
| 7.1.5.2 Сломленный боевой дух.....                                  | 5        | 7.28 Контрбатареиный огонь.....                             | 14 |
| 7.1.6 Восстановление.....   | 6        | 7.28.1 Использование контрбатареиного огня.....             | 14 |
| 7.1.6.1 Восстановление единиц с колеблющимся боевым духом.....      | 6        | 7.28.2 Определение результатов контрбатареиного огня.....   | 14 |
| 7.1.6.2 Восстановление единиц со сломленным боевым духом.....       | 6        | 7.28.3 Контр-Контрбатареиный огонь.....                     | 14 |
| 7.2 Скрытые единицы.....  | 6        | 7.29 Застревание.....                                       | 14 |
| 7.2.1 Маркеры «Hidden Unit».....                                    | 6        | 7.30 Узкие дороги и тропы.....                              | 15 |
| 7.2.2 Размещение маркеров «Hidden Unit».....                        | 6        | 7.31 Мины и минные поля.....                                | 15 |
| 7.2.2.1 Обнаружение скрытых единиц.....                             | 6        | 7.31.1 Размещение мин.....                                  | 15 |
| 7.2.2.2 Перемещение маркеров «Hidden Unit».....                     | 6        | 7.31.2 Действие минных полей.....                           | 15 |
| 7.2.2.3 Вскрытие маркера «Hidden Unit».....                         | 7        | 7.31.2.1 Действие противотранспортных минных полей.....     | 16 |
| 7.2.3 Добавление маркеров «Hidden Unit».....                        | 7        | 7.31.2.2 Действие противопехотных минных полей.....         | 16 |
| 7.3 Боевое управление взводом и секцией.....                        | 7        | 7.31.3 Уничтожение минных полей.....                        | 16 |
| 7.4 Отсутствие радиостанций.....                                    | 7        | 7.31.3.1 Огонь с закрытых позиций против минных полей.....  | 16 |
| 7.4.1 Ограниченность обнаружения.....                               | 7        | 7.31.3.2 Бомбы и ракеты против минных полей.....            | 16 |
| 7.4.2 Ограниченность приказов.....                                  | 7        | 7.31.3.3 Инженерные единицы против минных полей.....        | 16 |
| 7.4.3 Ограничение передового наблюдателя.....                       | 7        | 7.32 Ограничение по весу.....                               | 16 |
| 7.4.4 Ограничение боевого духа.....                                 | 7        | 7.33 Двойные органы управления.....                         | 17 |
| 7.5 Советские системы связи начала войны.....                       | 7        | 7.34 Амфибийное движение.....                               | 17 |
| 7.6 Танкобоязнь.....  | 8        | 7.35 Пожары.....  | 17 |
| 7.7 Ограниченное обнаружение.....                                   | 8        | 7.35.1 Начало пожара.....                                   | 17 |
| 7.7.1 Дальности обнаружения.....                                    | 8        | 7.35.2 Наземные единицы в огне.....                         | 17 |
| 7.7.2 Максимальное обнаружение.....                                 | 8        | 7.35.3 Ручное противотанковое вооружение.....               | 17 |
| 7.8 Башни.....  | 8        | 7.35.4 Пожар в лесу.....                                    | 17 |
| 7.8.1 Корректировка башни.....                                      | 8        | 7.36 Местность, время суток и погодные условия.....         | 17 |
| 7.8.2 Расположение попадания для техники, оборудованной башней..... | 9        | 7.36.1 Альтернативные условия обнаружения.....              | 17 |
| 7.8.3 Открытые и закрытые люки башни.....                           | 9        | 7.36.2 Осторожное движение.....                             | 17 |
| 7.8.4 Реагирующий огонь.....  | 9        | 7.36.3 Влияние погодных условий на поле боя.....            | 18 |
| 7.9 Дымовые гранатомёты.....  | 9        | 7.37 Артиллерийская разведка огнем.....                     | 18 |
| 7.10 Снаряды химического действия.....                              | 10       | 7.42 Скользящая инициатива.....                             | 18 |
| 7.10.1 Броня против кумулятивных снарядов.....                      | 10       | 7.42.1 Определение Инициативы – Исходный Первый игрок.....  | 18 |
| 7.10.2 Кумулятивные снаряды vs. техники типа S.....                 | 10       | 7.42.1.1 Последующие подразделения.....                     | 18 |
| 7.11 Модификатор возникновения пожара.....                          | 10       | 7.42.1.2 Объединенный огонь.....                            | 19 |
| 7.12 Изменяемая бронепробиваемость ББ боеприпасов.....              | 10       | 7.42.1.3 Реагирующий огонь.....                             | 19 |
| 7.13 Попадание в нижний броневой лист.....                          | 10       | 7.42.2 Фаза Движения.....                                   | 19 |
| 7.13.1 Изменение высоты.....  | 10       | 7.42.3 Оптимизированная Фаза Движения.....                  | 19 |
| 7.13.2 Разница по высоте.....                                       | 11       | 7.43 Командный радиус.....                                  | 19 |
| 7.14 Приоритет огня.....  | 11       |   |    |
| 7.15 Огонь БОН прямой наводкой снарядами химического действия.....  | 11       |   |    |
| 7.16 Вооружение, размещенное на платформах.....                     | 11       |   |    |
| 7.17 Потеря приданого вооружения.....                               | 11       |   |    |
| 7.18 Огонь на подавление.....                                       | 11       |   |    |
| 7.19 Саперы против объектов местности.....                          | 11       |   |    |
| 7.20 Длинноствольные орудия.....                                    | 11       |   |    |
| 7.21 Изменяемое повреждение гусениц.....                            | 12       |   |    |
| 7.22 Использование дыма пехотой.....                                | 12       |   |    |
| 7.22.1 Дым в ходе огня прямой наводкой.....                         | 12       |   |    |

## 7.0 Опциональные правила

Опциональные правила следует рассматривать лишь в качестве предложений. Хотя они, как правило, добавляют больше глубины или реализма в определенные аспекты игры, многие из них требуют больших затрат – в силу большей сложности и/или регистрации – и, следовательно, увеличивают время игры.

Нет необходимости использовать любые, или все опциональные правила. Каждое из них имеет свои собственные достоинства, и они не обязательно являются взаимозависимыми.

### 7.1 БОЕВОЙ ДУХ

*«Сила и слабых мужей не ничтожна, когда совокупна».*

~ Гомер, Илиада

Боевой дух является описательным термином, используемым для передачи общего состояния способности подразделения оставаться в бою. Имейте в виду, что состояние боевого духа подразделения полностью отличается от его подготовки. Подготовка сил, подразделений или единиц, это мера мастерства и профессиональной подготовки, в то время как боевой дух является мерой относительной устойчивости перед лицом врага.

Система состояния боевого духа состоит из двух ключевых моментов: Цифровое значение сплоченности и Значение устойчивости. Цифровое значение сплоченности следует рассматривать как триггерную точку. До тех пор, пока она не будет достигнута, подразделение действует нормально во всех отношениях, хотя некоторые специальные события могут заставить единицу пройти проверку боевого духа. После достижения соответствующего Цифрового значения сплоченности, для боевого духа единиц, входящих в состав подразделения, вероятность стать сломленным становится все большей с каждым новым ходом.

Значение устойчивости отражает вероятность боевого духа единицы стать сломленным. Боевой дух не становится сломленным автоматически. Некоторые единицы имеют больше шансов на то, что их боевой дух будет сломлен, чем другие. Если боевой дух единицы сломлен, она сильно ограничена в своей способности действовать, и должна восстановиться, прежде чем снова сможет нормально функционировать.

Третий элемент, который также входит в игру – колебание боевого духа. Боевой дух единицы может не быть сломлен, но единица не совсем уверена в своем положении; она колеблется. Добавление этого элемента состояния убирает значение сломленного боевого духа как ситуацию из разряда «все или ничего». Эффекты колеблющегося боевого духа на единицу не столь сильны как в случае сломленного боевого духа. Кроме того, единицы автоматически восстанавливаются в случае колеблющегося боевого духа.

Хотя единицы в подразделении более эффективны, если действуют в пределах командного диапазона других единиц, не являющихся штабами, это может иметь прямо противоположный эффект в случае падения боевого духа. Страх, неспособность эффективно функционировать, или наличие единицы, чей боевой дух был сломлен в настоящее время, к сожалению порождает большие проблемы с боевым духом. Сразу же после своего начала ухудшение боевого духа имеет тенденцию к распространению в подразделении; единицы видят соседей, чей боевой дух был

сломлен, и чаще всего не решаются присоединиться к драке.

При использовании этого дополнительного правила, игроки должны записывать информацию о состоянии боевого духа каждого подразделения в «Информации о подразделении». Укажите название подразделения и запишите Цифровое значение сплоченности в его поле «Значение сплоченности» (Cohesion Point Box).

#### 7.1.1 Значение сплоченности

Значение сплоченности является выражением исходного состава боевых единиц в подразделении. Оно представляется описательным термином, в виде одного из девяти возможных уровней от «Превосходного» (Superb, лучшее) до «Плохого» (Poor, худшее). Затем эта информация переводится в Числовое значение сплоченности подразделения, указываемое в виде CP #.

При определении Числового значения сплоченности подразделения учитываются только боевые единицы. Потери небоевых единиц не учитываются при определении значения сплоченности подразделения.

Тем не менее, все единицы в подразделении, как боевые, так и небоевые, подлежат проверке состояния боевого духа.

В сценарии указываются значение сплоченности подразделения и его Числовое значение сплоченности.

*Изучите Сценарий 1, «Перекрестки»: Украина, конец 1943 года. Германская танковая рота (-) имеет значение сплоченности «Отличное» и Цифровое значение сплоченности «CP-7».*

Используйте процесс Определения значения сплочения (см. 7.1.1.1) для изменения значения сплоченности, указанного в сценарии, или при создании собственных сценариев.

#### 7.1.1.1 Определение значения сплочения

Обратитесь к таблицам «Значение сплоченности» (Cohesion Point Table) и «Цифровое значение сплоченности» (Numeric Cohesion Point) в Карте игровой информации С. Значение сплоченности определяется за счет броска (100), с учетом модификаторов, указанных в таблице «Значение сплоченности» (Cohesion Point Table) для фактической национальной принадлежности и временного периода, и добавлением любых изменений, обусловленных подготовкой подразделения из таблицы «Модификаторы сплоченности» (Cohesion Modifiers Table).

Затем полученный результат проверяется в таблице «Цифрового значения сплоченности» (Numeric Cohesion Point) для определения фактического Цифрового значения сплоченности. Он читается таким же образом, как и в таблице «Доступные приказы» (Available Commands Table) (см. 6.2.1.1.1).

*Советское подразделение начала 1942 года, с подготовкой «Ветераны», включает 17 боевых единиц. Советский игрок выполняет бросок (100); результатом является 63. Советский модификатор за национальную принадлежность (-20), добавляется к модификатору за подготовку подразделения «Ветераны» (+10), получая в результате суммарный модификатор -10. Итоговым результатом броска является 53 (63-10).*

*В таблице «Числовое значение сплоченности» (Numeric Cohesion Point), 53 находится в строке «46-55»; советское подразделение с подготовкой «Ветераны» считается имеющим хороший уровень боевого духа.*

Так как подразделение включает 17 боевых единиц, сложите значения, найденные в столбцах «10» (5.5) и «7» столбцов (4). Конечный результат 9.5 (с округлением вниз). Цифровое значение сплоченности равно 9.

Боевой дух любой единицы в этом советском подразделении может быть сломлен, когда оно накапливает 9 или больше потерь боевых единиц.

Рассмотрим ситуацию с сохранением всех вышеуказанных параметров, но с подразделением, включающим 24 боевые единицы. Добавьте значения, найденные в столбцах «10» (умноженные на два = 11) и «4» (2). Окончательный результат равен 13, это Числовое значение сплоченности.

При изменении перечисленного в существующем сценарии Значения сплоченности, применяются определенные ограничения:

Для германских, американских, французских (начиная с 1944 года) или британских подразделений нельзя увеличивать или уменьшать указанное значение сплоченности более чем на два уровня.

*Если указано значение сплоченности «Отличное», оно не может стать выше «Выдающегося» или ниже «Удовлетворительного».*

Для советских, французских (для 1940 года) или Итальянских подразделений указанное значение сплоченности не может быть увеличено более чем на один уровень; оно может снизиться до любого уровня.

*Если указано значение сплоченности «Отличное», оно не может стать выше «Превосходного». Тем не менее, оно может опуститься вплоть до «Плохой».*

В качестве дополнительного изменения, прежде чем определять значение сплоченности, дождитесь, пока подразделение не понесет первую потерю. В таком случае игроки не будут знать точное значение сплоченности подразделения, пока бой не начнется; это гораздо более реалистичная ситуация.

#### 7.1.1.2 Отслеживание значения сплоченности

Как только подразделение несет потери боевых единиц, отметьте один номер, начиная с 1, за каждую входящую в него и уничтоженную пехотную или буксируемую боевую единицу (сокращение отделения до полу-отделения не учитывается), а так же за каждую оставленную, подбитую или горящую (результаты «Повреждение гусениц» или «Повреждение» не учитываются) единицу боевой техники. Потери артиллерийских единиц и самолетов не учитываются.

После того, как учитываемые потери подразделения достигают его Числового значения сплоченности, боевой дух остальных входящих в его состав боевых и небоевых единиц подлежит проверке.

#### 7.1.2 Обычная проверка состояния боевого духа

После того, как подразделение достигает, или превышает указанное Числовое значение сплоченности, все входящие в его состав боевые и небоевые единицы должны немедленно пройти проверку состояния боевого духа всякий раз, когда единица:

- Выходит из текущего гекса.
- Атакована огнем прямой наводкой или с закрытых позиций, или любым видом атаки с воздуха.
- Атакована в ходе Прорыва, Ближнего или Рукопаш-

ного боя.

- Имеет в своем гексе горящую единицу техники из своего подразделения.
- Имеет в пределах своего командного диапазона уничтоженную командную единицу своего подразделения (см. 6.2.1.1.2). Штабная единица должна входить в командную цепь этой единицы, например, если боевая единица является частью роты А, то на нее не окажет никакого влияния уничтожение штабной единицы из роты В. Однако уничтожение батальонной или еще более вышестоящей командной единицы окажет влияние. Данное требование распространяется также и на командные единицы, если более вышестоящие подобные единицы были уничтожены.
- Является пехотной или буксируемой единицей, если другая пехотная или буксируемая единица этого подразделения была уничтожена в этом же гексе в ходе прорыва или рукопашного боя.

Все проверки состояния боевого духа осуществляются по завершению иницирующего события, например, после завершения движения или определения победителя в рукопашном бою.

#### 7.1.3 Принудительная проверка состояния боевого духа

Если подразделение, в которое входит единица, еще не достигла своего Состояния сплоченности, то боевые и небоевые единицы обязаны пройти проверку состояния боевого духа всякий раз, когда данная единица:

- Подвергается воздействию пламени, в качестве части атаки в ходе Ближнего или Рукопашного боя.
- Атакована в ходе Прорыва, кроме случаев нахождения в гексах подготовленных позиций или строений.
- Имеет в пределах своего командного диапазона уничтоженную командную единицу своего подразделения (см. 7.1.2).
- Является пехотной или буксируемой единицей, если другая пехотная или буксируемая единица этого подразделения была уничтожена в этом же гексе в ходе прорыва или рукопашного боя.

После того, как подразделение достигает Числового значения сплоченности, на все его единицы распространяются условия обычной проверки состояния боевого духа (см. 7.1.2).

#### 7.1.4 Процедура проверки состояния боевого духа

Таблица «Очки устойчивости» (Break Point Table) на Карте игровой информации С используется всякий раз, когда единица проходит проверку состояния боевого духа. Строка в таблице, которая соответствует национальной принадлежности единицы, используется для определения того, был ли боевой дух единицы сломлен или колеблется, или же проверка пройдена успешно.

Если боевой дух единицы сломлен, она отмечается маркером «Break/On»; если поколеблен – маркером «Hesitation/On». Если единица со сломленным боевым духом получает результат «Поколеблена», она вместо этого сохраняет свое текущее состояние боевого духа (On или Off).

Выполните бросок кубика (100) и примените все возможные модификаторы:

#### Подготовка единицы – «Элита»

Если подготовка единицы – «Элита», используйте модифи-

катор +20.

#### Подготовка единицы – «Ветераны»

Если подготовка единицы – «Ветераны», используйте модификатор +10.

#### Подготовка единицы – «Регулярные»

Если подготовка единицы – «Регулярные», используйте модификатор –10.

#### Подготовка единицы – «Зеленые»

Если подготовка единицы – «Зеленые», используйте модификатор –20.

#### Среднее укрытие

Если единица использует среднее укрытие, используйте модификатор +10.

#### Сильное укрытие

Если единица использует сильное укрытие, используйте модификатор +20.

#### Командная единица с несломленным боевым духом в командном диапазоне

Если командная единица с несломленным боевым духом (она может быть с колеблющимся боевым духом, подавленной или поврежденной) из подразделения, к которому относится единица (см. 7.1.2) находится в пределах командного диапазона, используйте модификатор +20.

Модификатор +20 в данном случае является максимумом, вне зависимости от того, сколько командных единиц находятся в пределах командного диапазона.

#### Подавленная или поврежденная

Если единица подавлена или повреждена, используйте модификатор –20 за каждое состояние.

#### Принудительная проверка состояния боевого духа

Если единица проходит Принудительную проверку состояния боевого духа, используйте модификатор +20.

#### Единица со сломленным боевым духом из того же подразделения в командном диапазоне

Если в командном диапазоне единицы находится единица из того же подразделения со сломленным боевым духом, используйте модификатор –10.

#### Обнаруженная единица в пределах 2 гексов

Если в пределах 1 или 2 гексов присутствует обнаруженная единица противника, используйте модификатор –20.

#### Обнаруженная единица в пределах 5 гексов

Если в пределах 3, 4 или 5 гексов присутствует обнаруженная единица противника, используйте модификатор –10.

Подавленные единицы, а так же единицы, использующие полное укрытие способны к обнаружению единиц противника в меньшей мере. Неужество это блаженство.

#### Приказ, за исключением «Отсутствие приказа»

Если единица имеет в текущем ходу любой приказ, кроме «Отсутствия приказа», используйте модификатор –20.

### 7.1.5 Результаты проверки боевого духа

Если боевой дух единицы сломлен или колеблется, то в ее отношении действуют следующие ограничения, до тех пор, пока она не восстановится.



#### 7.1.5.1 Колеблющийся боевой дух

Любая единица, отмеченная маркерами «Hesitation/On» или «Hesitation/Off», получает следующие ограничения:

- При использовании огня прямой наводкой или с закрытых позиций, применяются следующие модификаторы:
  - –3 ко всем видам боя с использованием ББ
  - –10 ко всем видам боя с использованием БОН
- Не может инициировать прорыв, ближний или рукопашный бой.
- Участвуя в рукопашном бою, получает модификатор –10.
- Двигается с использованием нормального значения скорости; при этом, если в настоящее время присутствует маркер «Hesitation/Off», он автоматически изменяется на сторону «Hesitation/On».
- В случае запроса или продления огня с закрытых позиций, используйте модификатор –1.



#### 7.1.5.2 Сломленный боевой дух

Любая единица, отмеченная маркерами «Break/On» или «Break/Off», получает следующие ограничения:

- Не считается активной единицей при определении командования; их командный диапазон уменьшается до 0.
- Применяется модификатор обнаружения «–2», сместитесь в таблице на две строки вниз.
- При ведении огня прямой наводкой или с закрытых позиций, применяются следующие модификаторы:
  - Не считается активной единицей при определении командования
  - –5 ко всем видам боя с использованием ББ
  - –20 ко всем видам боя с использованием БОН
- не может инициировать прорыв, ближний или рукопашный бой.
- участвуя в рукопашном бою, получает модификатор –20.
- Двигается с использованием половины значения скорости движения (с округлением вниз); данное ограничение аккумулируется с прочими модификаторами движения. Если в настоящее время присутствует маркер «Break/On», он автоматически изменяется на сторону «Break/Off».
- В случае запроса или продления огня с закрытых позиций, используйте модификатор –2.

#### Ситуация

*Германское стрелковое отделение с подготовкой «Ветераны», расположенные в гексе кустарника стало целью прорыва советского Т-34/76 образца 1943 года, и подавлено. Теперь Т-34/76 располагается рядом и позади отделения. Потери подразделения, в которое входит отделение, не достигли значения сплоченности. Штабная единица с*

несломленным боевым духом, относящаяся к его подразделению, находится в пределах командного диапазона.

В связи с тем, что в отношении отделения проведен прорыв, оно должно провести немедленную принудительную проверку состояния боевого духа, несмотря на то, что потери его подразделения еще не достигли значения сплоченности.

Итоговый модификатор +30:

- Подготовка единицы «Ветераны» (+10)
- Единица подавлена (-20)
- Командная единица с несломленным боевым духом в пределах командного диапазона (+20)
- Принудительная проверка состояния боевого духа (+20)

Модификатор за наличие обнаруженной единицы в пределах двух гексов не применяется, так как отделение подавлено, а подавленные единицы проводить обнаружение только непосредственно перед их фронтом. Т-34/76 находится непосредственно позади отделения.

Германский игрок выполняет бросок (100), получая 36; итоговым результатом является 66 (36 + 30). Так как 66 попадает в диапазон «Коллеблющийся боевой дух» (51-70) в строке «Германия» в таблице «Очки устойчивости» (Break Point Table), германское стрелковое отделение отмечается маркером «Hesitation/On».

### 7.1.6 Восстановление

В течении этапа «Регулировка/Удаление маркеров боевого духа» Фазы Регулирования единицы могут попытаться восстановиться.

#### 7.1.6.1 Восстановление единиц с колеблющимся боевым духом

Все единицы, отмеченные маркерами «Hesitation/Off» автоматически восстанавливаются; удалите маркеры.

#### 7.1.6.2 Восстановление единиц со сломленным боевым духом

Все единицы, отмеченные маркером «Break/Off», могут попытаться восстановиться. Восстановление происходит таким же образом, как и в случае подавления, но в данном случае все единицы имеют базовый диапазон восстановления равный 51-00, независимо от уровня подготовки. Если единица восстанавливается, удалите маркер.

Выполните бросок (100) и примените все допустимые модификаторы (см. 7.1.4).

## 7.2 СКРЫТЫЕ ЕДИНИЦЫ

В настольных варгеймах зачастую бывает очень трудно сохранить элемент неожиданности и скрытности в условиях, когда все единицы представлены на карте и доступны для всеобщего обозрения. Также очень сложным и длительным процессом может быть запись скрытого движения как перед началом сценария, так и, если на то пошло, в ходе самого сценария.

Эта возможность помогает преодолеть разрыв между полностью открытым развертыванием и записью скрытых единиц.

### 7.2.1 Маркеры «Hidden Unit»



В соответствии со Специальными условиями сценария, наземные единицы одной, или обеих сторон, могут начать сценария скрытыми, замените их марке-

ром «Hidden Unit». Эти маркеры представлены двумя комплектами, красным и серым. Назначьте один цвет для одной стороны, а второй – для противника.

Маркер «Hidden Unit» может вообще ничего не изображать, представляя ложную позицию для обмана противника, или представлять одну или несколько единиц одного и того же подразделения. Маркер «Hidden Unit» не может представлять собой единицы из различных подразделений.

### 7.2.2 Размещение маркеров «Hidden Unit»

Маркеры «Hidden Unit», которые на самом деле представляют собой одну или несколько единиц, могут быть размещены в любом допустимом гексе. Маркер можно использовать для изображения сочетаний техники, буксируемых и пехотных единиц, а так же для изображения единиц только одного определенного типа. Количество маркеров «Hidden Unit» на карте не может превышать ограничение, обозначенное в сценарии.

Поместите скрытые единицы на Карту «Дорожка хода, Перевозка и объединение и Скрытые единицы» в поле, которое соответствует номеру на маркере «Hidden Unit». Поместите карту в безопасном месте, вдали от любопытных глаз противника. Гекс маркера «Hidden Unit» представляет собой фактическое местонахождение, по меньшей мере, одной из скрытых единиц.

Для создания ложных маркеров «Hidden Unit», просто поместите их на карте в любом допустимом гексе. Очевидно, что в таком случае никакие единицы на карте «Скрытых единиц» не размещаются.

#### 7.2.2.1 Обнаружение скрытых единиц

Игроки обнаруживают скрытые единицы точно так же как и любые другие наземные единицы. Фактическое положение единиц вокруг маркера не известно до тех пор, пока единицы не будут размещены на карте, так что сам маркер используется только для определения обнаружения. Если маркер обнаружен, все единицы, представленные этим маркером, размещаются на карте, вне зависимости от того, все ли единицы могут быть обнаружены на самом деле.

При определении обнаружения маркера «Hidden Unit» используется единица того типа, из числа входящих в состав маркера, которая обеспечивает наибольшую дальность обнаружения.

*Если маркер «Hidden Unit» включает одну единицу техники и десять пехотных единиц, для определения обнаружения все равно будет использоваться техника.*

По крайней мере, одна скрытая единица из обнаруженного типа должна быть помещена в гекс, занимаемый маркером «Hidden Unit». Остальные единицы могут быть размещены в этом гексе или каком-либо другом допустимом гексе (по не пересекая непроходимую местность) в пределах командного диапазона маркера; единицы могут быть направлены к любой стороне гекса.

Игроки могут рассматривать ложные маркеры в качестве единиц любого типа: техники, буксируемых или пехотных. Однако, когда единица противника достигает дальности, на которой будет обнаружена даже пехотная единица, то владеющий игрок должен раскрыть маркер «Hidden Unit» в качестве ложного.

#### 7.2.2.2 Перемещение маркеров «Hidden Unit»

Игроки могут перемещать маркеры «Hidden Unit» точно так же, как и обычные наземные единицы. Если маркер представляет собой один или несколько типов, он не может

двигаться быстрее, чем значение скорости движения *самой медленной* из скрытых единиц.

Скрытые единицы могут осуществлять погрузку или выгрузку в соответствии с обычными правилами таких действий. Движущиеся скрытые единицы подлежат обнаружению с больших дистанций, так же как и видимые. Скрытые единицы могут использовать полное укрытие.

Ложные маркеры могут двигаться, так же как если бы они были единицами любого типа. Однако, если ложный маркер движется со скоростью, позволяющий предположить, что это техника, он не может затем рассматриваться в ходе обнаружения в качестве буксируемой или пехотной единицы.

### 7.2.2.3 Вскрытие маркера «Hidden Unit»

Любая скрытая единица, которая вступает в любую форму боевых действий, за исключением огня с закрытых позиций, автоматически вскрывается и *все* единицы, входящие в данный маркер «Hidden Unit», размещаются на карте (см. 7.2.2.1). Единицы, которые корректируют или выполняют огонь с закрытых позиций, не раскрываются этим огнем.

Любой маркер «Hidden Unit», ставший целью огня с закрытых позиций, или атаки авиации, автоматически вскрывается, и все единицы, представляемые этим маркером, выставляются на карту (см. 7.2.2.1).

### 7.2.3 Добавление маркеров «Hidden Unit»

Хотя и не совсем столь же таинственно как единицы начинающие сценарий скрытыми, игроки могут в ходе сценария скрыть единицы, которые в настоящее время не обнаружены, удаляя их с карты и заменяя их одним или несколькими маркерами «Hidden Unit». Эти единицы все еще должны относиться к одному и тому же подразделению. Таким же образом могут быть добавлены ложные маркеры. Число существующих и новых маркеров «Hidden Unit» не может превышать обозначенное ограничение.

## 7.3 БОЕВОЕ УПРАВЛЕНИЕ ВЗВОДОМ И СЕКЦИЕЙ

Только боевые единицы и *активированные* невооруженные единицы, относящиеся к одному и тому же взводу, секции или группе (Британия) и находящиеся в пределах командного диапазона друг от друга, могут использовать один и тот же уникальный маркер приказа. Единицы из других взводов, секций или групп, включая штабные единицы, не входящие в систему командования, даже если они являются частью того же подразделения не могут использовать те же самые приказы.

Командные единицы любого уровня, относящиеся к тому же подразделению, могут совместно использовать приказы в отношении подчиненных взводов или секций, например, полковой штаб может использовать совместно приказ со взводом или секцией в своем полку.

Штабная единица должна быть в составе командной цепи, например, если единица является частью роты А, то она не может использовать приказ совместно с единицей из роты В.

Использование этой возможности требует от игроков регистрировать организацию подразделения для каждого взвода или секции. Количество единиц в каждом взводе или секции следует отметить в Информации о подразделении.

## 7.4 ОТСУТСТВИЕ РАДИОСТАНЦИЙ

На ранних этапах, а иногда и на всем протяжении войны

многие единицы техники не были оснащены радиостанциями или имели только примитивные станции на основе азбуки Морзе. Это значительно ограничивало их тактическую гибкость, заставляя такие единицы сражаться и двигаться в непосредственной близости друг от друга. Подобная техника имеет обозначение «R», указанное в разделе «Идентификация единицы» их Карт данных.

*Обратитесь к Карте данных S-1A, советский танк T-70 образца 1942 года имеет обозначение, говорящее об отсутствии радиостанции.*

Многие из подобных единиц позднее были оснащены радиостанциями, либо имелись командирские машины такого типа, которые были оснащены радиостанциями. В разделе «Примечания» их Карт данных перечислены такие исключения.

### 7.4.1 Ограниченность обнаружения

Техника из одного взвода, секции или отряда (Британия) не могут передавать или получать данные об обнаружении цели (см. 4.1.1) от единиц из другого взвода, секции или отряда.

### 7.4.2 Ограниченность приказов

Техника из одного взвода, секции или отряда (Британия) должны иметь один и тот же маркер «Command» независимо от количества доступных приказов. Командный диапазон боевой единицы считается равным 0, в независимости от подготовки подразделения (Обстрелянные, Ветераны или Элита).

Если танк получает попадание в гусеницы, оставшиеся члены взвода могут оставить его (см. 6.5.2.2.1). Поврежденная техника не может быть отделена от взвода. Если техника, входящая в состав взвода, получает попадание в гусеницы, то в последующие ходы для нее может быть назначен приказ из числа доступных для роты.

Разведывательная техника сохраняет все свои специальные возможности, за исключением ограничений передового наблюдателя (см. ниже).

### 7.4.3 Ограничение передового наблюдателя

Техника не может запрашивать огонь с закрытых позиций, или наводить авиацию.

### 7.4.4 Ограничение боевого духа

Для получения модификатора, обусловленного присутствием командной единицы с несломленным боевым духом, эта единица должна находиться в том же самом гексе, независимо от того, оснащена ли она радио или нет.

*В некоторой степени, тактическое превосходство начала войны, продемонстрированное германскими войсками, можно объяснить рациональной установкой радиостанций в их технике.*

## 7.5 Советские системы связи начала войны

Когда немцы вторглись в Советский Союз в 1941 году, советская сеть связи была несколько примитивной, она не располагала достаточным количеством радиостанций, кроме того она использовалась для контроля плохо согласованной системы огня с закрытых позиций.

Чтобы моделировать эти ограничения, в сценариях, относящихся к 1941 году, советские передовые наблюдатели должны использовать модификатор -2 для всех запросов огня с закрытых позиций. Для сценариев, относящихся к 1942 году, советские передовые наблюдатели должны использовать модификатор -1. Эти ограничения не распространяются на запланированный огонь с закрытых пози-

ций.

Безусловно, в любом сценарии игроки могут договориться, что в 1941 или 1942 году им доступны советские подразделения, имеющие лучшее снабжение или подготовку, и отказаться от применения этих модификаторов, или уточнить их.

## 7.6 ТАНКОБОЯЗНЬ

Перед выполнением атаки в ходе ближнего боя, пехотные единицы должны сначала пройти принудительную проверку состояния боевого духа (см. 7.1.3). Данное правило применяется ко всем сторонам в течение 1941 года. По своему желанию игроки могут использовать это правило для любого периода войны в отношении пехотных единиц, имеющих подготовку «Зеленые».

Такая проверка состояния боевого духа не использует модификатор за проверку боевого духа у обнаруженной единицы. Все другие указанные модификаторы Значения устойчивости применимы.

Единицы, осуществляющие атаку с ходу (см. 6.6.1.1) проходят такую проверку состояния боевого духа перед выполнением движения. Проверка боевого духа в следствии танкобоязни сама по себе не вызывает реагирующего огня, единица должна по-прежнему передвинуться фактически.

Если в результате проверки боевой дух единицы *сломлен*, отметьте ее вместо этого маркером «Suppressed/On». Если боевой дух единицы *колеблется*, отметьте ее вместо этого маркером «Suppressed/Off». Если единица проходит проверку состояния боевого духа успешно, она проводит ближний бой в обычном режиме.

## 7.7 ОГРАНИЧЕННОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ

Абсолютный характер обнаружения цели является случайной ситуацией, особенно по мере увеличения дальности обнаружения. Используя это правило, игроки должны пытаться обнаружить единицы, если дальность обнаружения больше 1; единицы на дальности равной 1 все еще обнаруживаются автоматически.

### 7.7.1 Дальности обнаружения

Способность осуществить обнаружение основана на подготовке единицы, выполняющей обнаружение и расстоянии от нее до цели. Обратитесь к таблице «Обнаружение» (Spotting Table) на карте игровой информации А.

Для каждого значения подготовки единицы указаны два значения: если дальность обнаружения равна или меньше, чем  $\frac{1}{2}$  от максимального диапазона обнаружения (с округлением вниз) используется первое значение; если дальность больше, чем  $\frac{1}{2}$  максимального диапазона, или равна ему, используется второе значение.

Если одну и ту же единицу противника пытаются обнаружить больше одной дружественной единицы, используется единица, имеющая наибольшую вероятность фактического обнаружения цели, так как выполняется только одна попытка обнаружения; бросок не выполняется отдельно для каждой единицы, осуществляющей обнаружение. Тем не менее, за каждую единицу, пытающуюся обнаружить одну и ту же цель, к попытке применяется модификатор +10. Обнаруженная цель остается видимой для остальных дружественных единиц до тех пор, пока она находится в пределах их максимального диапазона обнаружения.

Выполните бросок (100), если общий результат меньше или равен указанному значению, цель была обнаружена.

Неудача не отменяет огонь по готовности.

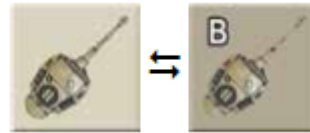
*Два немецких танка PzKpfw III, с подготовкой «Ветераны», совместно пытаются обнаружить советский T-34/76 образца 1942 года, расположенный в гексе леса на расстоянии 4 гекса. Поскольку расстояние обнаружения (4 гекса) больше чем половина от 7, то для обнаружения T-34/76 германский игрок должен выполнить бросок (100) с результатом 70 или менее (60 + 10).*

### 7.7.2 Максимальное обнаружение

Подраздел данного опционального правила ограничивает общее количество обнаруженных единиц, которое способна «вести» отдельная единица. Это ограничение также основывается на подготовке данной единицы.

Обратитесь к таблице «Обнаружение» (Spotting Table) на Карте игровой информации А. Значение, указанное в колонке «Мах», является максимальным количеством обнаружений, которое единицы с какой-либо конкретной подготовкой могут выполнить индивидуально, включая полученные от других единиц. Любые обнаружения, превышающие значения, указанные в столбце «Мах» игнорируются или должны быть отменены.

## 7.8 БАШНИ



Это правило добавляет в игру подвижные маркеры «Turret» для техники. Маркеры «Turret» представлены изображениями башен либо германского, либо советского типа, однако использовать можно любую из них, так как между этими двумя типами нет функциональной разницы. Лицевая сторона маркера обозначает башню с открытыми люками (open), в то время как обратная сторона (с буквой В) – башню с закрытыми люками.

Использование маркеров «Turret» позволяет технике, оборудованной башней, разворачивать башню в направлении стороны гекса отличной от направления ее корпуса. Это обеспечивает более реалистичную модель игры, так как техника, оборудованная башнями, может направлять свой огонь только в отношении целей, которые попадают в поле ведения огня ее башни, в зависимости от используемого вооружения. Также башни позволяют технике минимизировать эффект модификатора за реагирующий огонь требующий наведения, за счет их расположения для прикрытия конкретных областей.

Состояние башни (открыты люки или нет) также влияет на потенциальный ущерб, полученный в следствии огня БОН в отношении техники типа А.

### 7.8.1 Корректировка башни



Как и фишки техники, маркеры «Turret» должны быть ориентированы к конкретной стороне гекса. Они корректируются во время движения и/или этапа «Корректировка башен» Фазы Регулирования. Максимальное количество сторон гекса, на которые можно развернуть башню, равно значе-



нию «ТТ» техники, указанному в строке «Данные о вооружении» ее Карты данных. Значение «ТТ» изменяется от 1 до 3. Техника, не имеющая башни получает значение равное 0.

*Обратитесь к Карте данных G-1A, значение «ТТ» германского PzKpfw III равно 2. Его башня может быть развернута на 1 или 2 стороны гекса.*

Когда техника движется, она может разворачивать свою башню в пределах указанного для нее значения «ТТ» за каждый новый гекс, или сохранять ее направленность по отношению к корпусу. Второй игрок может вести огонь допустимыми единицами в ходе реагирующего огня в течение любого времени, пока первый игрок разворачивает башню, чтобы просто прекратить его движение, до или после поворота башни. Техника, получившая повреждение гусениц, сохраняет указанное для нее значение «ТТ». Значение «ТТ» техники, получившей повреждение башни уменьшается до 1, если уже не равно 1.

### 7.8.2 Расположение попадания для техники, оборудованной башней

Когда техника получает попадание в ходе огня ББ, ее башня может иметь тот же или же другой ракурс попадания относительно корпуса. Если при определении точки попадания местом попадания является корпус, игрок переходит к следующему шагу.

Однако, если результатом является попадание в башню, производится дополнительная проверка. Если ракурс попадания в башню соответствует ракурсу попадания в корпус, игрок переходит к следующему шагу. Однако, если это не так, определите фактический ракурс попадания для башни и примените уже полученный результат (повторный бросок кубика не производится) в отношении полученного ракурса попадания для башни.

*Советский танк Т-34/85 образца 1944 года (Карта данных S-2A) получает попадание в результате горизонтального выстрела с ракурса сзади/сбоку. Германский игрок выполняет бросок кубика (100) с результатом 39. Локализация попадания – «Башня сзади» (TR). Однако, фактически, башня Т-34/85 развернута относительно корпуса в направлении сзади/сбоку, что относительно германской единицы дает ракурс попадания для башни – спереди. Локализация попадания теперь становится лоб башни (TF). Значение бронирования становится равным 21, что по сравнению с первоначальным (14) дает почти 150% преимущества.*

### 7.8.3 Открытые и закрытые люки башни

Люки башен техники типа А могут быть открытыми (Open) или закрытыми (Buttoned Up). Текущее состояние башни выбирается во время этапа «Корректировки башен» Фазы Регулирования и сохраняется в течение всего следующего хода. Состояние люков башни не может изменяться в течение хода.

Люки техники типа А, не имеющей башни так же могут быть открытыми; конечно, состояние ее башни не корректируется. Существует техника типа Р, оснащенная башнями, однако они никогда не могут быть закрытыми.

Состояние башни с открытыми или закрытыми люками влияет на способность техники обнаруживать цели, эффективность воздействия на нее огня БОН прямой наводкой или с закрытых позиций, а так же авиаударов. Техника с открытыми люками башни выполняет обнаружение в обычном порядке, но более восприимчива к огню БОН и

авиаударам. Способность обнаруживать цели техникой с закрытыми люками башни ограничена, но результаты огня БОН определяется в обычном порядке.

Техника с закрытыми башнями способна обнаруживать только те цели, которые находятся на линии видимости башни (как и при Подавлении). В ходе попыток обнаружения, выполняемых техникой с закрытыми люками башни необходимо использовать модификатор «-1», перемещаясь на 1 строку вниз по таблице.

Техника с открытыми люками башни может получить увеличенный урон от огня БОН. Огонь ББ прямой наводкой не оказывает такого влияния.

- В случае Эффективного результата огня из вооружения, не относящегося к стрелковому, техника получает урон башне, если максимальное значение эффективности огня БОН стрелка меньше, чем значение «Защита от вооружения ОН» техники.
- В случае Эффективного результата огня в упор из вооружения, относящегося к стрелковому, техника получает урон башни.

### 7.8.4 Реагирующий огонь

Если стреляющая техника выполняет реагирующий огонь в отношении цели, расположенной вне пределов сектора обстрела башни, используйте модификатор «-3». Основываясь на своем значении «ТТ», башня должна быть способна изменить свое направление на столько сторон гекса, чтобы включить цель в пределы своего сектора обстрела. Данное положение становится новым направлением башни.

Кроме того, в дополнение к вышеуказанному модификатору, если он был вызван движением, также применяется модификатор за движение цели.

## 7.9 ДЫМОВЫЕ ГРАНАТОМЕТЫ

Техника, оснащенная дымовыми гранатометами (см. 5.16.2) может создать облако дыма, которое прикрывает только данную единицу техники и любые единицы, которые она перевозит. Техника может попытаться создать облако дыма только один раз за ход во время своей Фазы Приказов, до размещения своего маркера приказа.

Так как этот процесс фактически происходит до Фазы Инициативы текущего хода, то Первый игрок предыдущего хода размещает все свои маркеры «DS» первым, а после него – Второй игрок.



Для того чтобы определить, смогла ли техника создать облако дыма, выполните бросок (10) и сравните результат с указанным значением ограничения боеприпасов (см. 5.16.2.3). Если результат меньше или равен значению ограничения боеприпасов, поместите маркер «Smoke/DS» на фишку техники, если результат превышает указанное значение – попытка не удалась.

Облако дыма рассматривается как расширяющийся веер, который применяется только в случае огня по или из конкретной техники (и перевозимого ею десанта), но не к любым другим единицам в гексе. Он не применяется в отношении огня с закрытых позиций или атак самолетов.

Маркер «Smoke/DS» удаляется во время этапа «Регулировка/Удаление маркеров» текущего хода (см. 6.8.4), или если техника переходит в новый гекс или перемещается в пределах своего гекса. Поместите маркер под фишку единицы техники; техника не может создавать новое облако дыма из дымовых гранатометов в течение последующих ходов. Он

удаляется во время этапа «Регулировка/Удаление маркеров» следующего хода.

## 7.10 СНАРЯДЫ ХИМИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ

После появления кумулятивных противотанковых боеприпасов (HEAT), как для артиллерии, так и для ручного оружия, Германия первой разработала меры противодействия таким снарядам, позволяющим отменить или уменьшить их действие,

Они были сделаны в виде легких броневых фальшбортов или панелей, установленных таким образом, чтобы отдалить точку подрыва боеприпаса от основной брони. Теоретически, это заставляет кумулятивный снаряд детонировать преждевременно, тем самым уменьшая его проникающую силу.

### 7.10.1 Броня против кумулятивных снарядов

Германская техника, оборудованная броней такого типа, имеет специальные обозначения в разделе «Информация о бронировании» своих Карт данных. Защищенные такой броней зоны попаданий выделены цветом. Кроме того, обозначение СЕх# указывает, во сколько данный тип брони увеличивает указанное значение бронирования.

*Обратитесь к Карте данных G-1A, зоны «TS», «TR» и «HS» германского PzKpfw IIIМ зоны защищены от боеприпасов химического типа. Кроме того для этих зон указан коэффициент СЕх3. Если кумулятивный боеприпас поражает зону «HS» в ходе горизонтального выстрела, значение бронирования равно 24.*

Германское дополнительное бронирование было очень чувствительно к повреждению на поле боя. Часто встречалась техника, потерявшая свои бронированные фальшборты, и, реже, дополнительные броне-листы с башен. Не стесняйтесь использовать технику с потерянной броней.

### 7.10.2 Кумулятивные снаряды против техники типа S

Использование кумулятивных снарядов против техники типа S не требует применения модификатора урона (-2).

## 7.11 МОДИФИКАТОР ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПОЖАРА

В зависимости от устройства башни или расположения боеприпасов, некоторые единицы техники имеют большую вероятность взрыва, если были подбиты в результате боя. Такие единицы техники имеют обозначение «BU», указанное в разделе «Особенности единицы» их Карты данных.

Модификатор пожара не увеличивает общую вероятность повреждения; он лишь увеличивает вероятность преобразования результата «Подбит» в пожар. Модифицированное значение урона никогда не превышает 10. Данный модификатор не применяется к урону в ходе Базовой игры.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года имеет обозначение «BU». Германская STUG IIIГ (Карта данных G-4B) добивается пробития с использованием ББ боеприпаса и при определении результата попадания выбрасывает «7». В обычных условиях этот результат обозначает выход из строя. Однако, с учетом модификатора возникновения пожара «+2», результат становится равным 9, что означает пожар.*

*Если тот же STuG IIIГ вместо этого получает эффективный результат в ходе огня БОН и выбрасывает 5 в качестве результата при определении повреждений,*

*применяется модификатор пожара «-2», результат теперь уменьшается до 3, что означает возгорание.*

## 7.12 ИЗМЕНЯЕМАЯ БРОНЕПРОБИВАЕМОСТЬ ББ БОЕПРИПАСОВ

Значения бронепробиваемости ББ боеприпасов (кинетического (KE) и химического (CE) действия) представлены в абсолютном выражении на основе длительного изучения баллистических данных. Реальные значения бронепробиваемости могут изменяться из-за незначительных отклонений угла попадания или качества брони данной единицы техники в любой конкретной точке удара.

С помощью этого правила, всякий раз, когда происходит попадание ББ, до выполнения броска на локализацию попадания и урона, стреляющий игрок выполняет бросок двух кубиков (10x2) и обращается к таблице «Бронепробиваемость ББ боеприпасов» (AP Penetration Table) на Карте игровой информации А. Найдите строку в таблице, которая соответствует указанному значению бронепробиваемости ББ.

Результаты обоих бросков определяются по отдельности. Добавьте оба результата, полученных в таблице вместе, чтобы найти общее изменение. Оно не может превышать указанное максимальное значение (Max) в положительную или отрицательную сторону.

Заметим, что результаты броска 1, 2, 3 и 4 вычитаются из значения бронепробиваемости ББ, в то время как результаты 7, 8, 9 и 10 добавляются к нему. Результаты 5 и 6 не имеют никакого эффекта.

*При значении бронепробиваемости ББ равном 27, выполнены броски (10) с результатами 10 и 4. Суммарное изменение равно +2. Результат 10 добавляет к значению бронепробиваемости 3, в то время как результат 4 вычитает 1.*

*При значении бронепробиваемости ББ равном 18, выполнены броски (10), с результатами 1 и 2. Суммарное изменение равно -3. Результат 1 вычитает из значения бронепробиваемости 2, вместе с этим результат 2 означает вычитание еще 2. Однако максимальное значение изменения равно +3.*

В качестве дополнительного варианта данного опционального правила, при определении изменяемой бронепробиваемости вычитайте 1 из всех результатов советского броска (10). Это имитирует низкое качество советской металлургии и ее влияние на бронебойные боеприпасы.

## 7.13 ПОПАДАНИЕ В НИЖНИЙ БРОНЕВОЙ ЛИСТ

Это правило моделирует возможность попадания по менее толстому нижнему броневому листу корпуса техники в ходе огня ББ прямой наводкой. Подобное возможно только тогда, когда движущаяся техника изменяет свою высоту, или если занимаемая ею высота превышает высоту противника на 2 и более уровня.

### 7.13.1 Изменение высоты

Когда техника движется из гекса оврага, брода или реки, или пересекает гекс стены, любая боевая единица, способная осуществить реагирующий огонь, и занимающая уровень высоты, равный новому уровню высоты техники, попадая в лоб корпуса (HF) использует значение бронирования равное ½ (с округлением вниз, но не меньше 1) от указанного для восходящего выстрела. Обратите внимание, что в таком случае используется восходящий выстрел, даже

если фактически это выстрел на одном уровне.

### 7.13.2 Разница по высоте

Когда целевая техника не использует позицию, обеспечивающую скрытый корпус или автоматический частично скрытый корпус, и дальность до стреляющей единицы меньше или равна удвоенной разнице высот между ними, при попадании в лоб корпуса используется значение бронирования равное  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз, но не меньше 1) от указанного для восходящего выстрела.

*Если уровень высоты целевой техники равен 3 и больше, а уровень высоты стреляющей единицы равен 0, то выстрел может попасть в нижнюю часть корпуса цели, если дальность между ними составляет 4, 5 или 6. Целевая техника имеет частичное укрытие корпуса, если дистанция 3 или менее (см 6.1.4.1.3).*

### 7.14 ПРИОРИТЕТ ОГНЯ

В разгар сражения, техника, как правило, атакует целевую технику противника, которая представляет наибольшую угрозу, а так же, как правило, ту, что является ближайшей целью. Техника получившая приказ «Огонь» или «С короткой остановки» должна вести огонь по ближайшей единице боевой техники противника (см. 4.1.1), если она уже не была атакована другой техникой из того же самого подразделения. Дружественные пехотные и буксируемые единиц, ведущие огонь по технике противника, не отменяют данное условие.

### 7.15 ОГОНЬ БОН ПРЯМОЙ НАВОДКОЙ СНАРЯДАМИ ХИМИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ

Боеприпасы химического действия имеют значительную взрывную силу и могут использоваться для огня БОН прямой наводкой. Вместе с тем, конструкция этих снарядов делает их несколько менее эффективными на открытой местности.

Когда ручное противотанковое ракетное оружие используется против спешенных пехотных или перевозимых единиц, которые не находятся внутри строений или подготовленных позиций, используйте модификатор -10.

### 7.16 ВООРУЖЕНИЕ, РАЗМЕЩЕННОЕ НА ПЛАТФОРМАХ

Некоторые противотанковые и зенитные орудия установлены на платформах или поворачивающихся установках, что позволяет им быстрее поражать цели, расположенные с любой стороны. В Картах данных буксируемых единиц указано, какие единицы имеют оружие, размещенное на платформах.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» буксируемых единиц, германское 88-мм орудие FlaK 36 относится к вооружению, размещенному на платформах.*

При осуществлении реагирующего или зенитного огня сектор стрельбы таких единиц всегда направлен в сторону цели, как и в случае техники без башни с возможностью круговой стрельбы. Такие единицы всегда используют модификатор за реагирующий огонь во фронтальном секторе стрельбы для каждого такого выстрела.

Если они ведут огонь по цели, расположенной вне пределов их сектора стрельбы, разверните буксируемую единицу фронтом к правильному сектору.

### 7.17 ПОТЕРЯ ПРИДАНОГО ВООРУЖЕНИЯ

Когда полное отделение несет потери в результате огня БОН или рукопашного боя, выполните бросок (10) для

каждого приданого вооружения (включая лазерный целеуказатель) переносимого отделением. В случае результата равного от 1 до 5, приданое вооружение считается уничтоженным.

Если отделение несло более одного приданого вооружения, используйте модификатор -2 для первого броска (10). Случайным образом выберите вооружение, которое будет считаться первым.

### 7.18 ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ

Наземные единицы, использующие стрелковое вооружение для ведения огня БОН прямой наводкой в отношении пехотных или буксируемых единиц противника могут использовать огонь на подавление. Огонь на подавление имитирует шквальный огонь боевой единицы, в непосредственной близости от цели, чтобы сковать ее или заставить прижать голову, а не пытаться уничтожить.

Огонь на подавление может быть использован при выполнении приказов «Огонь», «С короткой остановки» или «Наблюдение». Он должен быть заявлен в момент объявления огня. Результаты огня БОН определяются по общим правилам, с использованием модификатора за ведение огня на подавление - +20.

В случае получения Эффективного результата, он рассматривается вместо этого как результат «Подавление». Эффективный результат в ходе Огня на подавление невозможен.

### 7.19 САПЕРЫ ПРОТИВ ОБЪЕКТОВ МЕСТНОСТИ

Саперные отделения, полу-отделения и секции являются единственными наземными единицами, которые могут непосредственно атаковать определенные типы местности. Все типы местности, обладающие значением «Защита от вооружения ОН», за исключением гексов строений, могут быть атакованы, как если бы они были обычными наземными единицами.

Отделение саперов должно получить приказ «Движение». Такие атаки должны использовать процедуру ближнего боя. В случае Эффективного результата бросок (100) выполняется еще раз. В случае получения двух эффективных результатов объект местности разрушается, в противном случае никакого эффекта нет.

### 7.20 ДЛИННОСТВОЛЬНЫЕ ОРУДИЯ

В случае использования опционального правила «Башни» (см. 7.8), некоторые единицы техники, оборудованные башней, оснащены длинноствольными орудиями, которые затрудняют их движение по гексам переулков, леса и редколесья. Единицы, оснащенные такими орудиями, имеют соответствующее указание («Long Gun») в разделе «Примечания» их Карт данных.

Если единица, имеющая башню с длинноствольным орудием, входит в гекс переулка, леса или редколесья, или проходит через него, то ее башня должна быть ориентирована строго в сторону носовой или кормовой части корпуса. При этом, будучи неподвижной, единица может развернуть башню к любой стороне гекса.

Если единица с башней, оснащенной длинноствольным орудием следует по маршруту, считающимся тропой или дорогой (см. 4.5.1.1.5), ее башня может быть ориентирована в любом направлении.

### 7.21 ИЗМЕНЯЕМОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ ГУСЕНИЦ

В реальности малокалиберные орудия испытывают определенные затруднения в попытке повредить гусеницы большей части тяжелой бронированной техники. При использовании данного правила проводятся дополнительные расчеты, чтобы определить, будет ли гусеницы повреждены фактически. Один и тот же метод подсчёта используется как для огня ББ, так и для БОН.

Удвойте максимальное значение эффективности БОН для вооружения, используемого стреляющей единицы. Если полученный результат равен, или превышает, значение «Защита от вооружения ОН» цели, повреждение гусениц считается достигнутым, если меньше – результат считается промахом. В случае промаха нет необходимости определять возможность оставления техники.

Для единиц, ведущих огонь с использованием мелкокалиберного вооружения ОН, а так же в случае отсутствия вооружения ОН, удваивается значение равное 1. Подобный расчёт не применяется в отношении ручного противотанкового вооружения.

*Советский Т-70 образца 1942 года (Карта данных S-1A) добивается результата «Повреждение гусеницы» в отношении германского танка PzKpfw VIЕ «Tiger I» (Карта данных G-3A). Максимальное значение эффективности БОН для Т-70 равно 2. Это значение удваивается до 4 и сравнивается со значением «Защита от вооружения ОН» PzKpfw VIЕ «Tiger I» составляющего 5А. Так как 4 меньше 5, результат «Повреждение гусеницы» считается промахом.*

## 7.22 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЫМА ПЕХОТОЙ

Отделения и полу-отделения получают значение ограниченности дымовых боеприпасов основанное на их национальной принадлежности, подготовки единиц, а так же в зависимости от того, относятся ли они к сапёрам. Неподавленные единицы, с не поколебленным и не сломленным боевым духом могут создать дым в своем текущем гексе, если он не содержит каких либо других спешенных пехотных или буксируемых единиц.

### 7.22.1 Дым в ходе огня прямой наводкой

Только единицы, получившие приказ «Огонь» или «С короткой остановки», могут разместить дым с соблюдением правила «Ограниченность боезапаса» (см. 5.16.2), с соблюдением ограничений как для огня из мелкокалиберного вооружения. Единица по прежнему может использовать все приданное ей вооружение.

Расположите маркер «Smoke/On» в гексе. Дым влияет только на целевой гекс и является эквивалентом шаблона расширяющегося веера.

### 7.22.2 Модификаторы ограниченности дымовых боеприпасов

Ограниченность боеприпасов в зависимости от национальной принадлежности.

- Германия: S5
- Советский Союз: S2
- США: S5
- Великобритания: S4
- Франция (с 1941 года): S3
- Франция (с 1944 года): S5
- Италия: S3

Специальные модификаторы ограниченности боеприпасов:

- Подготовка единицы «Элита»: +2
- Подготовка единицы «Ветераны»: +1
- Подготовка единицы «Зеленые»: -1
- Саперы: +3

## 7.23 СОПУТСТВУЮЩИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ТЕХНИКИ

Этот вариант требует наличия определенного способа учета или отметок для единиц.

Любое попадание ББ боеприпасом по технике типа А или типа Р, вызвавшее пробитие, но завершившееся результатом «Нет урона» может вызвать появление побочных повреждений. Каждое побочное повреждение применяется только один раз. Эффект определяется по локализации попадания и результате броска (10):

### 7.23.1 Лоб башни («TF»)

Если результат 1: Повреждение оптики

Используйте модификатор к огню ББ прямой наводкой, равный -1, для оставшейся части сценария.

Используйте модификатор к огню БОН прямой наводкой, равный -5, для оставшейся части сценария.

Если результат 2: Спаренный пулемет, если он есть, поврежден, в противном случае отметьте фишку техники маркером «Suppressed/On».

- Техника больше не может использовать модификатор +10 за спаренный пулемет в ходе огня ОН прямой наводкой или Прорыва.

Если результат 3-10: Нет эффекта.

### 7.23.2 Башня сбоку или сзади («TS/TR»)

Если результат 1: Погон башни

- Башня фиксируется в текущем положении. Она не может вращаться в течение оставшейся части сценария.
- Техника, не имеющая башни, но с возможностью кругового обстрела (см. 4.4.3.1.2) и не имеющая башни (см. 4.4.3.1.1), отмечается маркером «Suppressed/On».

Если результат 2: Повреждение радио

- Командные и/или разведывательные возможности техники ограничены. Для абсолютного реализма, техника должна также следовать опциональному правилу «Отсутствие радиостанции» (7.4).

Если результат 3-10: Нет эффекта.

### 7.23.3 Лоб корпуса («HF»)

Если результат 1: Повреждена ходовая часть

Техника теряет 2 очка резерва движения (минимум 1) в течение оставшейся части сценария.

Если результат 2-10: Нет эффекта.

### 7.23.4 Корпус сбоку или сзади («HS/HR»)

Если результат 1: Повреждение топливной системы – в начале каждой Фазы Движения выполните бросок (10).

- Если результат 1: техника остается без топлива для оставшейся части сценария. Отметьте маркером «TK Hit» (включая попытку экипажа оставить технику).
- Если результат 2: техника загорается и получает все эффекты попадания, приводящего к пожару (включая

попытку экипажа оставить технику и эффект подавления).

- Если результат 3-10: Нет эффекта.

## 7.24 МАСКИРОВКА

В соответствии со специальными условиями сценария, наземные единицы одной или обеих сторон могут создавать препятствие для попыток их обнаружения войсками противника за счет использования маскировки. Маскировку могут использовать только те единицы, которые после стартовой расстановки находятся на карте. Используйте Информацию о подразделении, чтобы отмечать замаскированные единицы.

Действие маскировки отличается от эффектов скрытых единиц (7.2). Замаскированные единицы остаются на карте в течение всего времени. Контролирующий игрок должен объявить, что единица замаскирована, в момент когда противник объявляет обнаружение. Замаскированная единица автоматически обнаруживается на расстоянии в 1 гекс.

После выполнения требований нормального диапазона обнаружения, игрок, проводящий обнаружение выполняет бросок (10). Результат должен быть меньше или равен диапазону обнаружения, указанному для единицы, осуществляющей обнаружение, в таблице «Диапазоны обнаружения» («Spotting Ranges» Table) на Карте игровой информации А. Единица, проводящая обнаружение, может передать данные об обнаруженных замаскированных единицах другим дружественным единицам, расположенным в пределах этой же дистанции или меньше.

*Если единица пытается обнаружить технику, расположенную в гексе леса, попытка будет успешной, если игрок, выполняющий обнаружение, выбросит 7 или меньше.*

Замаскированные единицы навсегда теряют маскировку сразу же по выполнению приказов «Движение» или «С короткой остановки». Кроме того, они навсегда теряют свою маскировку после выполнения приказов «Огонь» или «Готовность», если единица противника отвечает требованиям нормальной дальности обнаружения. В таком случае бросок на обнаружение не нужен.

## 7.25 НЕИСПРАВНОСТЬ ВООРУЖЕНИЯ

Этот вариант требует определенной формы учета или отметок для единиц.

Огонь ББ прямой наводкой с боевым результатом 00, или огонь БОН прямой наводкой, завершившийся немодифицированным результатом 01, считается приводящим к неисправности вооружения. Вооружение не может вновь вести огонь до тех пор, пока не будет отремонтировано. Результат выстрела, приведшего к неисправности, определяется по общим правилам.

Для осуществления ремонта, выполняется бросок кубика (10) в конце Фазы Приказов:

- Если результат равен 2 или меньше, вооружение отремонтировано и функционирует нормально для всех последующих ходов.
- Если окончательный результат равен 10, то вооружение навсегда вышло из строя, и нет необходимости в дальнейших попытках его ремонта.
- Если единица имеет приказ «Отсутствие приказа» (N/C), используйте модификатор -2.

## 7.26 СМЕЩЕНИЕ ОГНЯ С ЗАКРЫТЫХ ПОЗИЦИЙ И АВИАУДАРОВ

### ЦИЙ И АВИАУДАРОВ

Когда модифицированный результат броска ответа на запрос равен значению, указанному для наблюдателя в таблице «Ответ на запрос огня с закрытых позиций» (Called Indirect Fire Response Table) на Карте игровой информации В, точка удара для единицы, производящей стрельбу, смещается относительно гекса назначения на 1 или 2 гекса.

Выполните бросок (10). Если результат равен 1-6, смещение составит 1 гекс, в случае результата равного 7-10 смещение равно 2 гекса. Эта процедура может быть упрощена, если при определении ответа на запрос огня с закрытых позиций использовать бросок двумя кубиками (10x2), позволяющий учитывать возможность смещения огня. Выполните бросок (d6), обратитесь к гексу направления на карте и переместите точку удара на необходимое количество гексов в указанном направлении.

Если новая точка удара по-прежнему находится в пределах линии видимости наблюдателя, огонь с закрытых позиций может быть продолжен или скорректирован в следующий ход в обычном порядке.

Расширение этого опционального правила добавляет возможность смещения авиабомб.

Если бомбы сброшены с самолета, использующего средние или большие высоты, который был атакован зенитным огнем в пределах 5 гексов от гекса применения, точка применения его вооружения подвержена смещению.

- Если результатом зенитного огня является «Отсутствие эффекта», выполните бросок (10). Если результат равен 1 или 2, авиаудар смещается.
- Если результат зенитного огня «Подавление» или «Повреждение», выполните бросок (10). Если результат равен 6 или меньше, авиаудар смещается.
- Основываясь на подготовке самолета, используются следующие модификаторы:
  - **Элита:** +2
  - **Ветераны:** +1
  - **Обстрелянные:** -1
  - **Зеленые:** -2

Выполните бросок (d6), обратитесь к гексу направления на карте и сместите точку удара в указанном направлении на 1 гекс, если использовались средние высоты, или 2 гекса, если использовались большие высоты.

## 7.27 ОГОНЬ С ЗАКРЫТЫХ ПОЗИЦИЙ ОСВЕТИТЕЛЬНЫМИ СНАРЯДАМИ

Огонь осветительными снарядами используется для увеличения дальности обнаружения в условиях ограниченной видимости или ночью. Осветительные снаряды могут быть использованы только в виде нелинейного сходящегося веера. Не будучи представлены в виде маркера, осветительные снаряды действуют подобно дымовым снарядам, с использованием статуса On/Off.

Такие снаряды освещают область, входящую в площадь веера. Любая единица в пределах данной области применяет модификатор обнаружения +2 в течение всего времени, пока область продолжает оставаться освещенной. Модификатор за освещение никогда не повышает уровень обнаружения выше 0.

## 7.28 КОНТРБАТАРЕЙНЫЙ ОГОНЬ

Контрбатарейный огонь это действия с целью обнаружения

батареи противника, расположенных за пределами карты, а так же осуществления артиллерийских ударов с целью подавления или уничтожения этих батарей.

Контрбатарейный огонь осуществляется только батареями, расположенными за пределами карты, выделенными для выполнения соответствующего вида задач. Он не выполняется батареями, входящими в состав или подчиненных подразделениям, предназначенными для огневой поддержки дружественных войск. Он должен быть включен в список дружественных сил в сценарии в качестве отдельных средств контрбатарейного огня.

### 7.28.1 Использование контрбатарейного огня

Единица контрбатарейной борьбы считается доступной в любое время, может быть использована любое количество раз, и каждая из них может попытаться обнаружить одну артиллерийскую батарею противника, расположенную за пределами карты, в течение одного хода. Всякий раз, когда артиллерийская батарея противника, расположенная вне карты, отвечает на запрос огня с закрытых позиций, продолжает выполнение огневой задачи или применяется в качестве запланированного огня, может быть объявлен «контрбатарейный огонь».

Весь контрбатарейный огонь размещается после того, как целевые батареи определяют результаты огневых задач для данного хода.

### 7.28.2 Определение результатов контрбатарейного огня

Для каждого объявленного контрбатарейного огня, контролирующий игрок выполняет бросок (100), чтобы сначала определить смогла ли его контрбатарейная единица установить расположение целевой артиллерийской батареи.

Обратитесь к Карте данных Артиллерии для получения информации по контрбатарейному огню. Если результат определения расположения находится в пределах диапазона 01-20, артиллерийская батарея обнаружена. В противном случае попытка обнаружения закончилась неудачей.

Применяются следующие модификаторы определения расположения:

- Если текущая огневая задача целевой артиллерийской батареи по своей длительности равна или превышает указанное количество последовательных ходов, например, в ходе попытки германского контрбатарейного огня обнаружить батарею, действующую 3 или более последовательных хода, используйте модификатор -10.
- Если целевая артиллерийская батарея является самоходной (SP), используйте модификатор +10.
- Если советская контрбатарейная единица пытается выполнить попытку обнаружения в 1941 или 1942 году, используйте модификатор +10 или +5, соответственно.

Если расположение артиллерийской батареи установлено, выполняется бросок (100).

- Если результат 01-50, целевая артиллерийская батарея подавлена.
  - o Подавленные артиллерийские батареи по-прежнему могут функционировать и выполнять обычные операции, но применяют модификатор огня БОН за подавление стрелка, равный -20 (см. 6.5.4.3). Поместите маркер «Suppressed/On» на

Карту данных этой батареи для справки.

- o В ходе попытки восстановится после подавления, все артиллерийские батареи имеют фиксированный диапазон восстановления, равный 01-50. Никакие модификаторы не применяются.
- Если результат 51-80, целевая артиллерийская батарея повреждена.
  - o Поврежденные артиллерийские батареи могут по-прежнему функционировать и выполнять обычные операции, но применяют модификатор огня БОН за повреждение стрелка, равный -10 (см. 6.5.4.3). Поместите маркер «Dmgd» на Карту данных этой батареи для справки.
  - o Все поврежденные батареи используют модификатор -2 при определении ответа на запрос огня.
  - o Второй результат «Повреждение» означает выход батареи из строя.
- Если результат 81-00, артиллерийская батарея выведена из строя.
  - o Она не может действовать в течение оставшейся части сценария.
  - o Указанное для нее значение Победных очков добавляется противоположной стороне.

### 7.28.3 Контр-Контрбатарейный огонь

Если обе стороны владеют средствами контрбатарейного огня, они могут стать целью для контр-контрбатарейного огня. После того как контрбатарейный огонь был объявлен и его результаты были определены, контрбатарейная единица противника может попытаться обнаружить расположение и атаковать первую контрбатарейную единицу.

В этом случае результат «Подавление» игнорируется. Результат «Повреждение» или «Уничтожение» выводит из игры контрбатарейную единицу для оставшейся части сценария. Указанное для нее значение Победных очков добавляется противоположной стороне.

### 7.29 ЗАСТРЕВАНИЕ

Видимая техника может застрять в некоторых типах местности. Обратитесь к колонке «Vog» в таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) на Карте игровой информации А. Только те типы местности, для которых в данной колонке указано цифровое значение, могут привести к застреванию, если иное не указано в Расстановке или Специальных условиях сценария.

Некоторые виды техники имеют положительный или отрицательный модификатор застревания, указанный в строке «Движение» или в разделе «Примечания» их карты данных, а так же на их фишках. Кроме того, любая техника, буксирующая в настоящее время другую единицу, получает модификатор -5.

*Изучите германский PzKpfw VIВ «Tiger II» (Карта данных G-3B), в нем указано значение «B», равное -5. Он применяет модификатор застревания -5.*

Если какая-либо техника получает приказ «Движение» или «С короткой остановки», и занимает при этом один из указанных типов местности, сначала она должна проверить возможность застревания. Застревание не действует на технику, использующую для движения дороги или тропы.

Техника, входящая в гекс одного из перечисленных типов местности не должна проверять возможность застревания. Тем не менее, если техника пытается выйти из гекса или

движется в пределах гекса (например, поиск позиции, дающей укрытие для корпуса или вход в здание), прежде, чем она это сделает, необходимо провести проверку застревания.

Владеющий игроком осуществляет бросок кубика (100). Если итоговый результат (модифицированный за счет любого специального модификатора для техники) попадает в пределы диапазона, указанного для данного типа местности, техника немедленно прекращает свое движение и не может разворачиваться в течение всей оставшейся части хода.

*Германский PzKpfw VIВ «Tiger II» (Карта данных G-3B), пытается выйти из гекса пересеченной местности. Если германский игрок после броска кубика (100) получит итоговый результат 33 или менее (в отношении PzKpfw VIВ «Tiger II») действует модификатор -5, это означает, что танк застрял.*

Застраившая техника движется в течение следующего хода без дополнительных штрафов. Она должна еще раз проверить застревание перед выходом или движением в гексе. Десант из застрявшей техники высаживается, или загружается по общим правилам. Застраившая техника по-прежнему отмечается маркером «Spot/Move».

### 7.30 УЗКИЕ ДОРОГИ И ТРОПЫ

Как указано в Специальных условиях сценария, дороги и тропы, проходящие через гексы строений, леса, редколесья или густого леса могут рассматриваться как узкие дороги или тропы. Данное необязательное правило также может применяться к узким мостам.

В таких случаях техника и спешенные буксируемые единицы не могут войти, или пройти через гекс, занятый техникой противника. Техника может пройти через такой гекс, занятый спешенными буксируемыми или пехотными единицами, только при выполнении прорыва. Любые единицы могут войти в гекс, занятый дружественной техникой, пехотными и буксируемыми единицами, а так же обломками, но не могут выйти из него. Движение спешенных пехотных единиц не ограничено.

Техника и спешенные буксируемые единицы не могут превысить пределы объединения (см. 5.13). Вход объединенных единиц в гекс осуществляется начиная с верхней (исключая обломки).

Гусеничная техника, получившая приказ «Движение» может попытаться сдвинуть обломки, неподвижную технику или буксируемую единицу к обочине гекса дороги или тропы, за счет расходования всего своего резерва скорости движения,

- Вес двигающей техники должен быть больше или равен весу неподвижной единицы.
- Выполните бросок (100). Если результат равен 51+, неподвижная единица смещается к обочине дороги или тропы, но все еще считается находящейся в данном гексе. В остальных случаях движение не возможно.
- За каждые полные 5 тонн дополнительного веса двигающей техники, по сравнению с весом неподвижной единицы, используйте модификатор +5.
- Единицы, вытолкнутые на обочину дороги, не могут остановить единицы, использующие значение движение по дороге или тропе.

*Когда советский танк германский PzKpfw VIВ «Tiger II» (Карта данных G-3B), пытается вытолкнуть неподвижный PzKpfw IVH (Карта данных G-2A), он использует модификатор +30.*

Это необязательное правило может также применяться к затопленным дорогам. Игроки по своему выбору или в соответствии со Специальными условиями сценария, могут позволить единицам выйти через стороны затопленной дороги. Затопленные дороги, как правило, имеют уровень высоты -1.

### 7.31 МИНЫ И МИННЫЕ ПОЛЯ

Мины используются, чтобы запретить или направить движение в определенной области или направлении. В некоторых случаях они являются эффективным наступательным вооружением, а не только средством обороны.

Существуют два типа мин: противотранспортные (действуют против техники) и противопехотные (действуют против спешенных пехотных и буксируемых единиц). Противотранспортные мины обладают способностью наносить урон или приводить к повреждению гусениц техники или приземлившихся вертолетов. Противопехотные мины могут получить эффективные результаты против пехотных или буксируемых единиц. Если иное не указано, то минные поля могут включать в себя мины какого-либо одного или обоих типов.

Мины не работают по отдельности; они установлены и рассеяны в виде минных полей, занимающих несколько гексов. Соответственно, существует два типа минных полей: поспешные и заблаговременные.

В сценарии указывается тип и доступность мин.

#### 7.31.1 Размещение мин

Мины обычно занимают на карте область из нескольких гексов. Контролирующий игрок либо записывает их расположение во время расстановки сценария, после того как все маркеры местности размещены на карты, но прежде, чем будут расставлены любые единицы или размещает их с помощью самолетов или огня с закрытых позиций. В большинстве случаев расположение минных полей держится в секрете от противника. В сценарии указывается, когда в игре используется видимое минное поле.

Используйте обратную сторону Информации о подразделении, чтобы отметить тип и расположение минных полей. После размещения минных полей их нельзя перемещать или изменять их тип.

Минные поля не могут быть размещены в гексах мостов (хотя они могут быть размещены в любом гексе дороги или тропы), строений, улиц, рвов, бродов, оврагов, подготовленных позиций, руин, воронок, ручьев или водных гексах. Записанное расположение минного поля может окружать такие типы местности, но не может занимать их гекс.

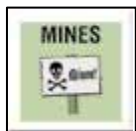
Запись характеристик минного поля должна включать в себя номера гексов минного поля, его тип (Поспешное или Заблаговременное) и вид мин (противотранспортные, противопехотные или и те и другие). Если не указано иное, гексы минного поля должны соприкасаться.

*Допустимое минное поле из 4-х гексов включает в себя гексы 0807, 0907, 1008 и 1009.*

#### 7.31.2 Действие минных полей

Предполагается, что свои единицы знают точное расположение скрытых или дружественных минных полей и точ-

ные проходы через них, если иное не указано в сценарии. Они могут свободно перемещаться через гексы скрытых или дружественных минных полей без подрывов.



Когда единица противника *входит* в гекс скрытого минного поля, контролирующий его игрок *должен* объявить об этом, и определить результат воздействия мин. Контролирующий игрок не обязан объявлять противнику о том, что он вошел в гекс скрытого минного поля, если техника входит в противопехотное минное поле, или если спешенные пехотные или буксируемые единицы в ходят в гекс противотранспортного минного поля. После того, как гекс минного поля был обнаружен, игрок противника может поместить на нем маркер «MINEFIELD», в качестве напоминания о его расположении.

Пехотные или буксируемые единицы, высадившиеся из техники в гексе противопехотного минного поля, подвергаются его воздействию немедленно. Пехотные или буксируемые единицы, осуществляющие посадку в технику, занимающую гекс противопехотного минного поля, не могут быть атакованы им в качестве эффекта от посадки.

Единицы, которые перемещаются в пределах гекса минного поля, вновь подвергаются воздействию мин.

#### 7.31.2.1 Действие противотранспортных минных полей

Обратитесь к таблице «Действие минных полей» (Minefield Effects Table) в Карте Игровой информации В, и найдите колонку, соответствующую значению «Защита от вооружения ОН» техники; тип цели (А, Р или S) не учитывается. Найдите ее пересечение со строкой, указывающей тип минного поля – заблаговременное или поспешное.

Игрок, не производивший движение, выполняет бросок (100) и указанный результат, если таковой имеется, немедленно применяется с эффектами, обычными для данного типа. В случае повреждения, техника автоматически получает результат «Повреждение корпуса».

*Техника, имеющая значение «Защита от вооружения ОН» 5А входит в поспешное противотранспортное минное поле противника, результат броска кубика (100) равный 01-10 означает «Повреждение корпуса», 11-50 – «Повреждение гусениц», а результат 51+ не дает никакого эффекта.*

Обратите внимание, что перевозимые пехотные или буксируемые единицы, оставившие технику в гексе противопехотного минного поля, атакуются немедленно.

#### 7.31.2.2 Действие противопехотных минных полей

Обратитесь к таблице «Действие минных полей» (Minefield Effects Table) в Карте Игровой информации В, найдите колонку «Пехотные или буксируемые единицы» (Leg & Towed column) и найдите пересечение со строкой, указывающей тип минного поля – заблаговременное или поспешное.

Игрок, не производивший движение, выполняет бросок (100) и указанный результат, если таковой имеется, немедленно применяется с эффектами, обычными для данного типа.

*Пехотная единица входит в заблаговременное противопехотное минное поле противника, результат броска кубика (100) равный 01-70 дает «Эффективный результат», в то время как результат 71+ не имеет никакого эффекта.*

В случае «Эффективного результата» отделения уменьша-

ются до полу-отделений, и получают подавление, в то время как все остальные пехотные и буксируемые единицы уничтожаются.

Если отделение, полу-отделение или секция входит или движется в пределах гекса противопехотного минного поля с использованием Форсированного марша (см. 6.6.4.2), используйте модификатор –20.

#### 7.31.3 Уничтожение минных полей

Минные поля не расходуются и не исчезают в ходе воздействия на наземные единицы. Плотность их расстановки достаточна, чтобы атаковать все единицы, которые могут войти в них в ходе сценария. Они могут быть уничтожены тремя способами: огнем с закрытых позиций, некоторыми авиационными бомбами и ракетами, а так же пехотными саперными единицами.

Минные поля имеют значение «Защита от вооружения ОН», и рассматриваются в качестве объекта местности. Однако, в случае мин, для их уничтожения требуется только одиночный эффективный результат. Если в сценарии не указано иное, поспешные минные поля имеют значение «Защита от вооружения ОН» равное 3, а заблаговременные – 6.

##### 7.31.3.1 Огонь с закрытых позиций против минных полей

Огонь с закрытых позиций как артиллерии, расположенной на карте, так и находящейся за ее пределами, может воздействовать на гексы обнаруженных минных полей, расположенных в пределах области, определяемой площадью артиллерийского веера. Огневые задачи с использованием дымовых и осветительных боеприпасов не влияют на минные поля.

##### 7.31.3.2 Бомбы и ракеты против минных полей

Авиационные бомбы и НАР могут воздействовать на гексы *обнаруженных* минных полей, расположенных в пределах области, определяемых площадью их падения.

В случае маловероятного крушения самолета в гексе *обнаруженного* минного поля, они воздействуют на мины со значением БОН равным 15.

##### 7.31.3.3 Инженерные единицы против минных полей

Пехотные инженерные единицы воздействуют на гексы *обнаруженных* минных полей точно так же, как и на другие объекты местности.

Почему только гексы обнаруженных минных полей? Это наиболее совершенный метод, позволяющий выполнить уничтожение минных полей без ведения большого учета, определения отсроченного уничтожения, или принуждения владеющего игрока указывать расположение своих скрытых минных полей. Будучи приближением, он требует только один эффективный результат, чтобы очистить гекс минного поля.

#### 7.32 ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВЕСУ

В некоторых сценариях мосты могут получить ограничение веса. В случае отсутствия конкретных указаний, ограничение по весу для моста считается неограниченным, и пересечь его может любая единица. Если единица является слишком тяжелой, чтобы пересечь мост, она должна использовать альтернативный маршрут; она не может войти на мост.

В сценарии может обозначаться, что реки замерзают, а также может указываться ограничение веса для этого льда. Единицы, способные пересечь лед, рассматривают мест-



ность в данном гексе в качестве открытой. Если единица является слишком тяжелой для льда, она может пересечь его только через гекс брода, за счет расходования соответствующей стоимости движения.

### 7.33 ДВОЙНЫЕ ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ

Бронетехника, оснащенная двойными органами управления, способна двигаться задним ходом, не затрачивая двойной стоимости движения за вход в гекс данной местности. Они используют то же значение скорости движения, как если бы двигались вперед. Единицы, оснащенные таким оборудованием, отмечены в их Картах данных буквой «R» после обозначения их способа движения.

### 7.34 АМФИБИЙНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Некоторые виды техники способны к амфибийному движению, которое позволяет им перечь непроходимые гексы рек или водные гексы. Единицы, способные к такому движению, отмечены в их Картах данных буквой «A» после обозначения их способа движения.

В случае движения через непроходимые гексы рек или водные гексы, амфибийные единицы могут двигаться только на один гекс в течение хода. Они не могут осуществлять буксировку единиц.

Если амфибийная единица получает повреждение гусениц, повреждение корпуса, выходит из строя или загорается в момент нахождения в непроходимом гексе реки или водном гексе, она немедленно тонет и удаляется из игры. Покидание техники в таком случае невозможно.

### 7.35 ПОЖАРЫ

Строения или развалины могут загореться и *сгореть* в результате огня прямой наводкой с использованием вооружения, не относящегося к стрелковому, который направлен на единицы, расположенные в гексах строений или развалин, а также в результате огня с закрытых позиций, или действия авиационных бомб и НАР, если данный гекс строений или развалин находится в пределах площади артиллерийского веера или области попадания авиавооружения. Ближний бой, прорыв или рукопашный бой обычно не вызывают пожары.

В любом случае может быть только один пожар в гексе; гекс может быть либо в огне, либо нет. После того, как пожар начался, он продолжает гореть в течение оставшейся части сценария.

#### 7.35.1 Начало пожара

Любой гекс строений или развалин, в котором нет пожара в настоящее время, и в котором находится единица, ставшая целью огня БОН прямой наводкой, с закрытых позиций или вследствие авиаудара, или если он находится в площади артиллерийского веера или область попадания авиавооружения, должен быть проверен на предмет начала пожара. Проверка на пожар осуществляется в любое время в течение Фазы Регулирования. Малокалиберное вооружение не может начать пожар.

Обратитесь к таблице «Свойства строений» (Building Effects Table) на Карте игровой информации В, и найдите пересечение строки типа строений/развалин со столбцом наибольшего значения БОН, примененным против этого строения или развалины в течение хода. Независимо от того, сколько выстрелов было выполнено по гексу в течение хода, производится только одна проверка начала пожара.



Выполните бросок (100). Если результат находится в пределах указанного диапазона – начинается пожар. Отметьте гекс строений или развалин маркером «On Fire».

Если проверка возможности пожара проводится в гексе руин, используйте модификатор –10.

*Огонь БОН со значением, равным 8, направлены на единицу, расположенную в гексе кирпичного строения. Если результат броска (100) равен 10 или меньше, начнется пожар.*

Ближний бой, прорыв и рукопашный бой не могут привести к появлению пожара, кроме случаев применения в ходе атаки огнемета. Если в ходе атаки, направленной против цели, расположенной в гексе строения или руин, использовался огнемет, огонь начинается автоматически.

#### 7.35.2 Наземные единицы в огне

Наземные единицы не могут оставаться в гексе занятом огнем. Любая наземная единица, оставшаяся в гексе, занятом огнем, к концу хода *следующего* за ходом начала пожара считается уничтоженной и удаляется из игры. Маркер «Wreck» ставить не нужно.

#### 7.35.3 Ручное противотанковое вооружение

В качестве дополнительной опции: если ручное противотанковое вооружение применяется против техники, расположенной в гексе строения или руин, и выстрел завершается промахом, определите, не стал ли этот промах причиной пожара. Используйте их фиксированное значение БОН, указанное в колонке «Тип боеприпаса» (Ammo Type).

#### 7.35.4 Пожар в лесу

Как видно из сценариев, пожары могут начаться в гексах леса, редколесья или густого леса. Эти типы местности не перечислены на Карте Игровой информации, так как этот вариант рассматривается только как частный случай.

В сценарии должно быть указано, что эти гексы рассматриваются в качестве гексов деревянных, кирпичных или каменных строений, а так же приведены дополнительные модификаторы для определения вероятности пожара.

*В Специальных условиях сценария может быть указано, что пожары могут начаться в гексах леса и густого леса (которые рассматриваются в качестве деревянных строений), а так же приведен модификатор –5.*

### 7.36 МЕСТНОСТЬ, ВРЕМЯ СУТОК И ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

Основными условиями в игре является дневное время, ясная погода и отсутствие неблагоприятных свойств местности. Тем не менее, во многих случаях могут использоваться альтернативные условия. В сценариях указано, применяются ли какие-либо альтернативные условия.

#### 7.36.1 Альтернативные условия обнаружения

Время суток, в течение которого происходит сценарий, может ограничивать видимость. При ограничении видимости применяются модификаторы обнаружения от –1 до –5, которые хорошо работают в качестве изображения условий сумрака, сумерек или пыли, а так же тумана или лунного света.

Сражения, кроме случайных стычек или просачивания небольших подразделений, редко происходили в течение всей ночи или в очень плохих условиях.

#### 7.36.2 Осторожное движение

В условиях ограниченной видимости единицы становятся

более осторожными при выполнении движения.

Если в сценарии есть такое указание, уменьшите значение скорости движения техники и вертолетов, использующих предельно-низкие высоты, до  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз). Отделения и полу-отделения не могут использовать форсированный марш. В условиях ограниченной видимости для техники уменьшается значение движения по дорогам или тропам до  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз); в условиях крайне ограниченной видимости техника не может использовать преимущество за движение по дорогам или тропам (см. 4.5.1.1.5).

### 7.36.3 Влияние погодных условий на поле боя

Боевые части не берут отпуск на зиму. Таким образом, на поле боя могут доминировать весьма не желательные состояния грунта, такие как снег или грязь. Кроме того, в снежное время реки могут замерзнуть, а во время весеннего таяния или в дождь выходить из берегов, делая их непроходимыми.

Такие особые состояния грунта могут быть обозначены как применимые только для определённых частей карты.

При наличии *снега*, добавьте 1 к указанным расходам на движение для всех затронутых типов местности.

При наличии *грязи*, удвойте указанные значения диапазона застревания для всех затронутых типов местности.

При наличии снега или грязи, перевозящая техника должна применять модификатор  $-5$  за каждую единицу, использующую ее *способность к буксировке*, в ходе проверки застревания.

## 7.37 АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ РАЗВЕДКА ОГНЕМ

Стандартные правила артиллерии не допускают возможность вызова огня против случайного гекса; т.е. целевой гекс должен содержать, по меньшей мере, одну обнаруженную единицу. В действительности, способность использовать в качестве целей открытые области, является основной движущей силой увеличения эффективности артиллерийского огня. Настоятельно рекомендуется, чтобы данное необязательное правило использовалось в игре только в случае совместного применения с правилом «Скрытые единицы» (7.2).

Для того, чтобы вызвать артиллерийскую разведку огнем, передовой наблюдатель должен иметь открытую линию видимости до целевого гекса, а так же должен находиться в пределах максимальной дальности стреляющей единицы. Только передовой наблюдатель может вызвать артиллерийскую разведку огнем, и только от одиночной артиллерийской батареи; единицы, расположенные на карте, не могут использоваться. Данная огневая задача использует огонь БОН и сходящийся веер. В дополнение ко всем прочим модификаторам ответа на запрос огня, передовой наблюдатель также должен использовать дополнительный модификатор  $-2$ .

Огонь должен быть проверен в течение следующего хода, он не может быть скорректирован или продолжен.

Почему используется модификатор ответа на запрос  $-2$ ? Конечно, фактически вызов артиллерийской разведки не сложнее вызова стандартного огня с закрытых позиций. Тем не менее, знание того, где, скорее всего, расположены силы противника, даже в случае использования скрытых единиц, является очень большим преимуществом, которое в реальном мире недоступно. Модификатор  $-2$  просто уравнивает эту ситуацию.

## 7.42 СКОЛЬЗЯЩАЯ ИНИЦИАТИВА

Это альтернативный метод определения инициативы для каждого хода, первоначально опубликованный в «Panzer Expansion 3», отличающийся от метода одного броска (100) (см. 4.3 и 6.3). В зависимости от используемой степени детализации, он может увеличить время розыгрыша сценария.

При таком подходе инициатива срабатывает от подразделения к подразделению попеременно. Для того чтобы сохранить управляемость, основывайте изменение инициативы на наиболее крупных подразделениях из возможных. В сценариях, где войска включают в себя несколько рот, используйте в качестве основы роту. В меньших сценариях, представленных одной ротой с каждой стороны, используйте отдельные взводы или секции этой роты, указанные в описании участвующих сил; или использовать любое заранее определенное группирование. Игроки должны заранее согласовать используемый принцип определения инициативы, и применять его в течение всего сценария.

Следует отметить, что данное правило требует, чтобы игроки отмечали порядок, в котором инициатива была получена, потому что тот же порядок, но перевернутый наоборот, используется в течение Фазы Движения [см. Исключение 7.42.3].

### 7.42.1 Определение Инициативы – Исходный Первый игрок

Во время Фазы Инициативы каждая сторона выбирает конкретное подразделение, выполняет бросок (100) и добавляет свой модификатор за подготовку Сил; итоговый результат может быть больше, чем 100 или меньше 0. Перебросьте ничейные результаты, если иное не указано в Специальных условиях сценария. Следует отметить, что, так как подразделения получают инициативу от подразделения к подразделению попеременно, применяемый модификатор определяется подготовкой сил, а не подразделений или единиц.

Сторона, выбросившая больший результат является Первым игроком в ходе Этапа Огня с закрытых позиций и определяет результаты всех случаев огня с закрытых позиций прежде Второго игрока. Переверните маркер хода, чтобы указать исходного Первого игрока.

В сценариях, где одна или обе стороны применяют модификатор инициативы, основанный на выигрыше ими инициативы во время предыдущего хода, его применение определяется тем, какая из сторон была обозначена в качестве исходного Первого игрока предыдущего хода.

После этого Первый игрок использует объявленное подразделение для определения результатов выполняемого им огня в ходе последующего Этапа «Огонь прямой наводкой». Запишите подразделение, выполнившее свой огонь прямой наводкой.

#### 7.42.1.1 Последующие подразделения

После определения результатов огня прямой наводкой исходного подразделения, каждая сторона вновь выбирает подразделение, выполняет бросок (100) и применяет к его результату свой модификатор за подготовку сторон. Сторона, выбросившая наивысший результат затем определяет результаты огня своих подразделения во время Этапа «Огонь прямой наводкой». Подразделение, ведущее огонь в настоящее время, может относиться к той же или к другой стороне. Запишите подразделение, выполнившее свой

огонь прямой наводкой.

Продолжайте выбор подразделений с последующим определением результатов огня прямой наводкой до тех пор, пока весь такой огонь не будет выполнен. Обратите внимание, что одна сторона может иметь большее количество подразделений, чем другая или завершить весь свой огонь прямой наводкой раньше, чем другая. В этом случае все остальные подразделения этой стороны выполняют свой огонь в произвольном порядке. Порядок их участия по-прежнему записывается.

#### 7.42.1.2 Объединенный огонь

Весь огонь подразделения по одиночной единице противника должен быть объявлен прежде, чем будут определены его результаты. Последующие подразделения также могут вести огонь по этой же единице, объявляя его прежде, чем будут определены результаты огня для этого подразделения.

Обратите внимание, что вышесказанное является исключением из правила, согласно которому все единицы должны были объявить о своем огне прямой наводкой против одной и той же единице противника прежде, чем будут определены результаты этого огня (см. пункт 6 раздела 4.4.1).

Единица, которой необходимо пройти проверку состояния боевого духа в результате огня прямой наводкой, проходит одну проверку после определения результатов такого огня для *всех* подразделений противника. Используйте маркеры «Under Fire», если необходимо отметить единицы, ожидающие проверки. Тем не менее, такие единицы должны пройти проверку состояния боевого духа прежде, чем будет определять результаты собственного огня прямой наводкой, даже если не все единицы противника еще не выстрелили. Боевая единица все еще проходит одну проверку состояния боевого духа.

#### 7.42.1.3 Реагирующий огонь

После того, как все подразделения определили результаты своего огня прямой наводкой, определите результаты любого реагирующего огня, при этом *исходный* Первый игрок объявляет и определяет результаты реагирующего огня по готовности прежде *исходного* Второго игрока.

#### 7.42.2 Фаза Движения

В течение данного Этапа, *исходный* Первый игрок объявляет и определяет результаты ближнего/рукопашного боя прежде *исходного* Второго игрока.

Во время этапа «Движение и прорыв», подразделения выполняют движение в обратном порядке, начиная с подразделения которое определяло результаты своего огня прямой наводкой последним, и заканчивая подразделением использовавшим огонь прямой наводкой первым.

Реагирующий огонь может быть вызван в обычном порядке, по мере завершения каждым подразделением своего движения.

Единица, которая должна пройти в результате Прорыва проверку состояния боевого духа, проходит единственную проверку после того, как все прорывы, проводимые в ее отношении, будут выполнены.

#### 7.5.3 Оптимизированная Фаза Движения

Фаза Движения выполняется так, как описано в Базовой и Расширенной Игре. Это избавляет от необходимости запоминать порядок подразделений, в котором изначально разыгрывалась инициатива. *Исходный* Второй игрок перемещает все свои единицы, а затем *исходный* Первый игрок,

как перечислено выше [см. 7.5.1]. Обратитесь к маркеру хода, чтобы определить *исходного* Первого игрока.

#### 7.43 КОМАНДНЫЙ РАДИУС

Даже на тактическом уровне командные единицы выполняют множество важных задач, помимо функции поддержки боевого духа и восстановления. Поддерживая связь с подчиненными им единицами, они эффективно исполняют свою командную роль.

Для того чтобы поддерживать связь, подчиненные единицы должны быть в пределах определенного диапазона своих командных единиц. В свою очередь, командные единицы должны быть в пределах определенного диапазона командных единиц более высокого уровня. С точки зрения игры, эти различные диапазоны называются Командный радиус.

Не смотря на множество различных факторов, влияющих на командование, командный радиус сфокусирован на способности подчиненных единиц вступать в бой и маневрировать на поле боя.

Бой является более простым элементом, нежели маневр. Единицы, получившие приказ «Огонь» или «Наблюдение» в большей степени способны к выполнению такого приказа без взаимодействия с их командной единицей, нежели те, что получили приказы «Движение» и «С короткой остановки». Командный радиус не влияет на приказ «Нет приказа».

#### Рота (Ротная командная единица, СНО)

Штаб роты является наименьшим, или наиболее низким уровнем командования. Командный радиус от *любой* ротной командной единицы до *любой* подчиненной единицы одного и того же подразделения равняется 10 гексам. Подчиненная единица должна находиться в пределах радиуса только одной ротной командной единицы, если таких единиц несколько. Ротная командная единица не получает никаких командных полномочий для единиц, не входящих в ее подразделение.

Как правило, Командный радиус единицы ротного уровня не изменяется в зависимости от подготовки подразделения, хотя он может увеличиваться или уменьшаться из-за других факторов, например, государственной принадлежности, большого количества подчиненных подразделений (уменьшение) или нахождения в обороне (увеличение).

- Если *любая* подчиненная единица ротного уровня (кроме разведывательных) находится вне Командного радиуса, а так же, если *любые* единицы (так же кроме разведывательных) будут двигаться (приказы «Движение» и/или «С короткой остановки», независимо от того, находятся ли эти конкретные единицы вне пределов Командного радиуса или нет), максимальное количество доступных приказов «Движение» или «С короткой остановки» становится равным 1/2 (с округлением вниз) от общего числа доступных приказов (но не менее 1). Общее количество доступных приказов не изменяется.
- После потери *всех* ротных штабных единиц (уничтожены, оставлены экипажем, выведены из строя или горят) сохраняется постоянное снижение общего количества доступных приказов «Движение» и/или «С короткой остановки» до 1/2 (с округлением вниз) от общего количества доступных команд. Общее количество доступных приказов не изменяется.
- Командный радиус ротных командных единиц, лишенных радиостанций (см. 7.4) уменьшается до 0.

*Обратитесь к Сценарию 6: «Штурм». Командный радиус советской ротной командной единицы уменьшается до 8 гексов из-за размера роты.*

*Будучи полнокровной и имея все пехотные единицы посаженными на технику, рота имеет 17 боевых единиц. За счет подготовки подразделения «Обстрелянные», она получает в общей сложности 10 доступных приказов. Если какая-либо единица из состава роты находится на расстоянии более 8 гексов от ротной командной единицы на Т-34/85 образца 1944 года, количество доступных приказов «Движение» и/или «С короткой остановки» ограничивается 5 приказами (10/2).*

### **Батальон (Батальонная командная единица, BNQ)**

Штаб батальон является промежуточным, или средним уровнем командования. Все ротные командные единицы подчинены одной или нескольким батальонным командным единицам. Командный радиус от *любой* батальонной командной единицы до подчиненных ей ротных командных единиц составляет 20 гексов.

Как правило, Командный радиус единиц батальонного уровня не изменяется в зависимости от подготовки подразделения, хотя, как и для единиц ротного уровня, он может увеличиваться или уменьшаться из-за других факторов.

В большинстве случаев батальонные командные единицы будут располагаться где-то за пределами карты, так как они не указываются в качестве части сил, перечисленных в сценарии. В таком случае предполагается, что любые ротные командные единицы находятся в пределах 20 гексов Командного радиуса, даже если они расположены более чем в 20 гексах от края карты. Сценарий может включать в себя специальные условия, при которых данная ситуация может быть изменена или скорректирована.

- Если ротная командная единица находится вне пределов Командного радиуса своей батальонной командной единицы, ее подразделение при определении доступных приказов, используют смещение на две строки вниз в таблице «Доступные приказы» (Available Commands table) минимум до строки «Новобранцы».
- После потери всех батальонных штабных единиц (уничтожены, оставлены экипажем, выведены из строя или горят) при определении доступных приказов сохраняется постоянное смещение на две строки вниз в таблице «Доступные приказы» (Available Commands table) минимум до строки «Зеленые».
- Командный радиус батальонных командных единиц, лишенных радиостанций (см. 7.4) уменьшается до 0.

### **Полк (Полковая командная единица, RNQ)**

Штаб полка является самым высоким, или высшим уровнем командования. Все батальонные командные единицы подчинены одной или нескольким полковым командным единицам. Командный радиус от *любой* полковой командной единицы до подчиненных ей батальонных командных единиц составляет 20 гексов.

Как правило, Командный радиус единиц полкового уровня не изменяется в зависимости от подготовки подразделения, хотя, как и для единиц батальонного уровня, он может увеличиваться или уменьшаться из-за других факторов.

Практически во всех случаях полковые командные единицы будут располагаться где-то за пределами карты, так как они не указываются в качестве части сил, перечисленных в сценарии. В таком случае предполагается, что любые батальонные командные единицы находятся в пределах 20 гексов Командного радиуса, даже если они расположены более чем в 20 гексах от края карты. Сценарий может включать в себя специальные условия, при которых данная ситуация может быть изменена или скорректирована.

- Если батальонная командная единица находится вне пределов Командного радиуса своей полковой командной единицы, все ее роты при определении доступных приказов используют смещение на две строки вниз в таблице «Доступные приказы» (Available Commands table) минимум до строки «Зеленые». Вместе с условиями для батальонного уровня, приведенного выше.
- После потери всех полковых штабных единиц (уничтожены, оставлены экипажем, выведены из строя или горят) при определении доступных приказов сохраняется постоянное смещение на две строки вниз в таблице «Доступные приказы» (Available Commands table) минимум до строки «Зеленые». Результаты являются накопительными.
- Командный радиус полковых командных единиц, лишенных радиостанций (см. 7.4) уменьшается до 0.

