

Advanced Squad Leader



ВВЕДЕНИЕ:

Добро пожаловать в третий выпуск серии Advanced Squad Leader Starter Kit. ASLSK#3 «Tanks» познакомит вас с материалом, необходимым для добавления техники в ASLSK. Advanced Squad Leader (ASL) - игровая система, которая способна подробно симулировать любые наземные действия на уровне рот и на любом театре военных действий Второй мировой войны. Фишки представляют собой отделения, половины отделений, лидеров, расчеты, орудия и технику всех основных и второстепенных участников Второй мировой войны. Поля сражений представлены геоморфными игровыми полями, на которых будут передвигаться фишки. Стартовый набор предлагает новичку простой способ ознакомиться с основами системы ASL, используя сценарии начального уровня, игровые поля, фишки и правила. Во многих терминах, приведенных в правилах, используются аббревиатуры. Пока вы с ними знакомитесь, вам будет полезен раздел правил [2.0](#) Определения.

Фишка отделений представляет собой около 9-15 бойцов, в зависимости от национальности и типа. Фишки лидеров представляют собой боевых командиров, исторически участвовавших в битве а также помогают отобразить боевую самостоятельность личного состава под их командованием.

Каждое из отделений и каждый лидер имеет соответствующий уровень морального состояния указанный на фишке, чем он выше, тем более стойки они в бою и тем быстрее они восстанавливают боеспособность. Фишки Средств поддержки, Орудий и Техники представляют отдельные единицы вооружения сверх обычного стрелкового, уже включенного в значения огневой мощи отделений и половин отделений.

Огневые группы, атакуя вражеские части, суммируют огневую мощь отдельных частей и вооружений, из которых они состоят.

После суммирования огневой мощи производится бросок двух шестигранных кубиков, и результат броска (модифицированный различными факторами) ищется в строках таблицы огневой мощи пехоты (IFT). Результат атаки определяется по столбцу применимой огневой мощи.

Тяжелое вооружение должно для начала обеспечить попадание, чтобы можно было рассчитывать эффект атаки. Результаты атак могут варьироваться от не возымевших эффекта, проверки морального состояния и возможной деморализации до полного уничтожения одной или нескольких вражеских частей. Части также используют свою огневую мощь в ближнем бою, как правило, такой бой до последнего.

Каждый из сценариев ASLSK симулирует историческое сражение, предоставляя для достижения определенных условий победы как атакующему, так и обороняющемуся боевой порядок, состоящий из определенных частей и вооружения.

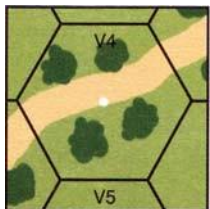
Геоморфные игровые поля могут размещаться различными способами, представляя разнообразные поля сражений на Европейском ТВД.

ASLSK #3 - «Tanks» - это полноценная игра, знакомящая игрока с правилами ASL для техники и включает в себя отделения, половины отделений, лидеров, средства поддержки, орудийные расчеты и технику, а также упрощенные правила и игровые поля. Вы можете использовать этот материал для расширения своих возможностей в ASLSK, или постепенно вовлечься в фантастически подробный мир тактического варгейма ASL по полным правилам. В любом случае материал, представленный здесь (правила, поля и фишки), полностью совместимы как с предыдущими стартовыми наборами (ASLSK), так и с ASL. Вам не понадобится какой-либо другой материал, чтобы играть в эту, она полностью самостоятельна; однако вы можете найти дополнительные материалы для ASL и много других замечательных игр на сайте www.multimanpublishing.com. Дополнительные сценарии ASLSK доступны в журнале **OPERATIONS MMP**.

Этот буклет правил имеет приоритет как над буклетом правил ASLSK #1, так и ASLSK # 2. Обратите внимание, что ASLSK #3 - «Tanks», содержит набор фишек, которого обычно достаточно для 8 предлагающихся сценариев. Однако, ASL - это игра с широкими возможностями, и исключительные обстоятельства в ней, могут привести к нехватке некоторых фишек.

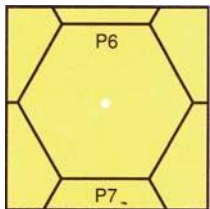
ВВЕДЕНИЕ:	1	4.4 Легкие противотанковые средства (LATW):	22
1.0 Игровые компоненты:	3	4.4.1 Базука (BAZ) и панцершрек (PSK):	23
1.1 Игровое поле в виде карты:	3	4.4.2 Панцерфауст (PF):	23
1.1.1 Типы местности:	3	4.4.3 Обратный выброс пламени:	23
1.2 Фишки:	4	4.4.4 Противотанковые ружья (ATR):	23
1.2.1 Фишки с одним бойцом (SMC):	4	4.4.5 PIAT:	23
1.2.2 Фишки с несколькими бойцами (MMC):	5	4.5 Легкие минометы:	23
1.2.3 Деморализованная сторона:	5	5.0 ELR и различия между частями	23
1.2.4 Средства поддержки (SW):	5	5.1 Характеристика уровня боевого опыта (ELR):	23
1.2.4.1 Скорострельность(ROF):	5	5.2 Различия между национальностями:	24
1.2.5 Дым:	5	5.3 Повышение в звании на поле боя:	24
1.2.6 Орудия:	5	5.4 Неопытные MMC:	24
1.2.7 Техника:	5	5.5 Трофейное вооружение:	24
1.3. Карточки сценариев:	5	6.0 Тяжелое вооружение:	24
1.4 Кубики:	6	6.1 Критическое попадание (CH):	24
2.0 Определения	6	6.2 Особые типы боеприпасов и числа истощения:	24
3.0 Последовательность игры:	9	6.3 Орудийный окоп:	25
3.1 Фаза сбора (RPh):	9	6.4 Скрытое первоначальное размещение (HIP):	25
3.2 Фаза подготовительного огня (PFPh) и огневые атаки:	9	6.5 Перемещение орудия:	25
3.2.1 Линия видимости (LOS):	10	6.6 Орудийный щит:	26
3.2.2 Огневые атаки:	10	6.7 Орудия в качестве целей:	26
3.2.2.1 Утроенный огонь в упор (TPBF):	11	6.8 Эквивалент огневой мощи пехоты (IFE):	26
3.2.3 Результаты:	11	6.9 Минометы:	26
3.2.4 Процесс попадания:	12	6.10 Пристрелка по цели:	26
3.2.5 Фаза подготовительного огня (PFPh):	14	6.11 Пристрелка по площадям:	26
3.3 Фаза движения (MPh):	14	6.12 Поломка тяжелого вооружения:	27
3.3.1 Движение пехоты:	14	7.0 Техника:	27
3.3.2 Движение техники:	16	7.1 Факторы бронирования (AF):	27
3.3.2.1 Попытка статуса хода:	16	7.2 Основное вооружение и типы башен:	27
3.3.2.2 Огонь с ходу:	16	7.2.1 Нехватка боеприпасов:	28
3.3.3 Оборонительный первый огонь	17	7.3 Величина цели, которую собой представляет техника:	28
3.3.4 Реагирующий огонь:	17	7.4 AFV в качестве укрытий и подбитой техники:	28
3.3.5 Остаточный огонь:	18	7.4.1 AFV/подбитая техника как помеха на LOS:	28
3.4 Фаза оборонительного огня (DFPh):	18	7.5 Средства постановки дымовых завес, устанавливаемые на технике:	29
3.5 Фаза огня после движения (AFPh):	18	7.6 Застревание и давление на грунт:	29
3.6 Фаза бегства (RtPh):	18	7.7 Экипаж с открытыми люками (CE)/закрытыми люками (BU):	29
3.7 Фаза продвижения (APh):	19	7.8 Огонь из пулеметов/IFE, установленных на технике:	29
3.8 Фаза ближнего боя (CCPh):	20	7.9 Процесс уничтожения:	30
3.9 Дорожка записи хода:	21	7.10 Что происходит с AFV:	30
4.0 Вооружение и средства поддержки (SW):	21	7.11 Результаты огня по типу цели «по площадям»:	32
4.1 Пулеметы (MG):	22	7.12 Сопутствующая атака:	32
4.2 Огнеметы (FT):	22		
4.3 Заряды взрывчатки (DC):	22		

Сад-дорога: гекс, содержащий услов-



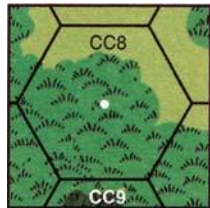
ные изображения как сада, так и дороги, такой, как qN7, — это на самом деле дорога, обсаженная деревьями. Вход в такой гекс через сторону по дороге ничем не отличается от движения по любой дороге. Помехи к таким гексам не применяются, если та часть LOS между целью и ведущим огонь, что проходит через гекс, никогда не покидает пределов дороги независимо от разницы в высоте. В подобных случаях к пехоте,двигающейся по дороге, применяется DRM FFMO, равный -1. Во всем остальных садах-дорогах ничем не отличаются от садов ни в каком отношении.

Зерно: когда зерно созревает, оно



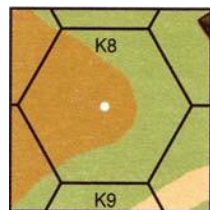
представляет возделанное поле с разными злаками на корню, такое, как qD4. Зерно — это помеха для LOS между частями на том же уровне, что и зерно, и поэтому прибавляет DRM помехи, равный +1, за каждый гекс зерна, в котором LOS пересекает изображение зерна, между целью и ведущим огонь. Зерно созревает с июня по сентябрь (включительно). Вне этого периода гексы зерна считаются открытой местностью. Вход в гекс зерна, когда оно созревает, стоит пехоте 1,5 MF. Въезд в гекс зерна стоит броневому автомобилю 4 MP, а гусеничной технике 1 MP. TEM для зерна отсутствует, но, поскольку это не открытая местность (если только не прошло время созревания), FFMO не применяется, а перехват аннулируется.

Густой кустарник: представляет участ-



сток, редко заросший лесом с густым подлеском, такой, как gB7. Густой кустарник — это помеха для LOS между частями на том же уровне, что и густой кустарник, и поэтому прибавляет DRM помехи, равный +1, за каждый гекс густого кустарника, в котором LOS пересекает изображение густого кустарника, между целью и ведущим огонь. TEM для густого кустарника отсутствует, но, поскольку это не открытая местность, он аннулирует FFMO и перехват. Вход в густой кустарник стоит пехоте 2 MF. Въезд в густой кустарник стоит броневому автомобилю 4 MP, а гусеничной технике 2 MP.

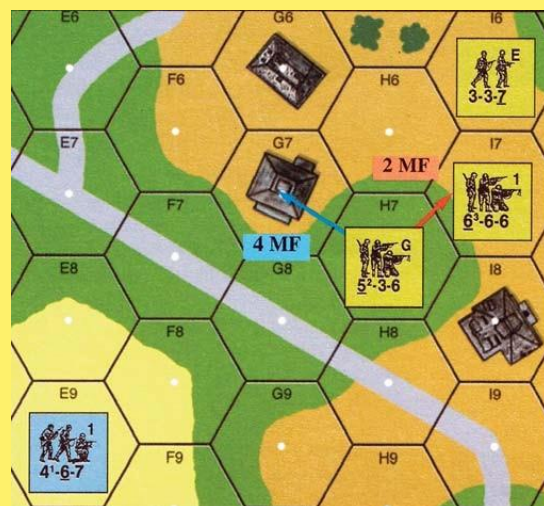
Холмы: представляют возвышения на



местности, которые поднимаются на целый уровень над уровнем земли, и какой-либо тип местности, находящийся на них, обычно поднимается над этим новым уровнем, образуя новые эквиваленты высоты. Все холмы являются препятствием для LOS, которая затрагивает часть, не находящуюся на холме. Массив холма изображается оттенком коричневого цвета, таким, как qL4; однако по эстетическим со-

ПРИМЕР ПРЕИМУЩЕСТВА В ВЫСОТЕ И LOS НА ХОЛМЕ

Немецкая 4-6-7 в E9 имеет беспрепятственную LOS на американскую часть 6-6-6 в I7, несмотря на местность зерна в F8, однако при атаке части 4-6-7 американской 6-6-6 последним будет получен +1 TEM за преимущество в высоте.



Для передвижения части 5-3-6 из H7 в I7, потребуется 2 MF (часть поднимается на более высокую местность и затрачивает двойную стоимость движения в открытой местности 2x1MF).

5-3-6 не получит TEM +1 за преимущество в высоте, при атаке по ней 4-6-7, так как во время **MPH**, при входе в целевой гекс, она пересекает линию гребня через ту же сторону гекса, через которую проходит LOS ведущего огонь.

4-6-7 не имеет LOS на 3-3-7 в wI6 (и наоборот). Если бы 3-3-7 передвинулась с I6 в I7 (1MF), то LOS бы появилась и 3-3-7 получила бы +1TEM за преимущество в высоте при атаке по ней 4-6-7.

Если бы 5-3-6 в H7, передвинулась например, в G7 за 4 MF (необстрелянной части тогда потребовалось бы объявить «ускоренный марш» и потратить 2x2MP) она бы получила TEM здания вместо преимущества в высоте.

ображениям некоторые гексы могут содержать как цвет массива холма, так и цвет уровня земли. Гексы, части и типы местности (включая заполняющую местность) всегда считаются находящимися на уровне возвышения, включающем точку в центре гекса. Гекс холма, лишенный других особенностей местности, также является гексом открытой местности. FFMO и перехват не будут применяться, если движущаяся/бегущая часть имеет преимущество высоты (см. ниже). Препятствие первого уровня (здание/леса/сад) на холме первого уровня становится препятствием второго уровня.

Две части в гексах холмов будут иметь друг на друга LOS, которой не препятствует никакой тип местности, не находящийся также на холме. Ни зерно, ни густой кустарник на уровне земли не будут являться помехой LOS между одной частью, находящейся на холме, и другой частью, находящейся на холме.

В каждом гексе, где встречаются два различных полных уровня возвышения, образуется линия гребня, как в sBB7. Линии гребней имеют важное значение как для определения стоимости движения, так и для установления, где проходит склон холма, относительно возможных препятствий для LOS. Когда пехота пересекает линию гребня, поднимаясь на более высокую местность, часть должна затратить двойную стоимость местности (COT) гекса, в который она входит. Техника платит стоимость местности в гексе плюс дополнительные 4 MP, чтобы пересечь линию гребня, поднявшись на более высокую местность, или дополнительные 2 MP, чтобы пересечь линию гребня через сторону гекса с дорогой.

Часть, находящаяся под огнем, не являющимся минометным, ведущимся с более низкого уровня, получает TEM, равный +1, за преимущество высоты при условии, что эта часть не может получить какой-либо другой положительный TEM. В дополнение часть, которая может получить TEM за преимущество высоты, не подвержена перехвату или FFMO вследствие атаки, к которой применяется этот TEM, равный +1. В виде исключения часть

не может получать TEM за преимущество высоты во время **MPH** или **RtPH**, если при входе в целевой гекс она пересекает линию гребня через сторону гекса, которая пересекается LOS ведущего огонь.

1.2 Фишки:

В данной игре используются пять типов фишек: информационные маркеры, маркеры личного состава, средства поддержки (SW), орудия и техника. Информационные маркеры используются обеими сторонами и служат главным образом средствами для напоминания. Они включают такие фишки, как Prep Fire (подготовительный огонь), First Fire (первый огонь), Pin (залегание), DM (моральное состояние отчаяния), Smoke (дым) и CE (люди открыты). Информационные фишки будут описаны далее во время рассмотрения последовательности игры. Фишки личного состава бывают двух основных типов: фишки с одним бойцом и фишки с несколькими бойцами.

1.2.1 Фишки с одним бойцом (SMC):

SMC или лидеры — это элитные части, на фишках которых изображен одиночный силуэт, и которые представляют всего одного бойца. У лидеров имеется фактор силы из двух чисел, который состоит из уровня морального состояния лидера (внизу) и его командного DRM (наверху). Этот последний выражается отрицательным числом или нулем, либо иногда равен +1. Лидер, который не является деморализованным или залегшим, может применять свой командный DRM, влияя на поведение другого личного состава в местонахождении лидера. Командные модификаторы не являются совокупными. Лидер может пытаться предпринимать только одно действие за фазу, но может применять свой командный модификатор (даже равный 0 или +1) больше одного раза в одну и ту же фазу только для того, чтобы попытаться собрать больше одной части в **RPh**, направлять атаки за счет ROF и/или оборонительного огня и помогать частям проходить проверки морального состояния (MC).



1.2.2 Фишки с несколькими бойцами (MMC):

MMC — это части, на фишках которых изображены силуэты более чем одного бойца. В данной игре используются три типа MMC: отделение, половина отделения (HS) и расчет/экипаж пехоты. На фишке отделения изображены силуэты трех бойцов, на фишке HS — двух бойцов, а на фишке расчета — двух бойцов в положении стрельбы с колена. Расчеты/экипажи пехоты всегда элитные. Фишки отделений и HS определяются как E (элитные), 1 (первая линия), 2 (вторая линия), G (необстрелянные) или C (призывники), что отмечено в верхнем правом углу фишки. Две фишки HS или расчетов равны по величине одному отделению.

У каждой MMC имеется трехзначное число, которое называется ее фактором силы, измеряющим ее способности в игре. Огневая мощь (FP) — это крайний левый фактор, представляющий FP, с которой MMC может атаковать до принятия в расчет каких-либо модификаций. Число в середине (нормальная дальность) — это число гексов, на которое MMC может доставать своей полной FP. Третий фактор силы — это моральное состояние, относительный показатель способности части оставаться под огнем до того, как деморализоваться. У некоторых отделений имеется показатель дыма, стоящий в виде степени рядом с силой их FP, чтобы указывать на то, что они способны делать попытки применения дымовых гранат.

1.2.3 Деморализованная сторона:

Оборотная сторона каждой SMC и MMC — это ее деморализованная сторона. Большое число в правом нижнем углу — это ее деморализованный уровень морального состояния. Если уровень морального состояния взят в квадратную рамку, то эта часть способна на самостоятельный сбор.

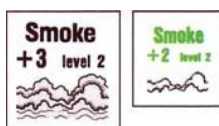
1.2.4 Средства поддержки (SW):

Эти фишки размером 1/2 дюйма представляют вооружение, которым должны быть вооружены MMC или SMC, чтобы его можно было применять (см. раздел 4). Оно включает пулеметы (MG), огнеметы (FT), заряды взрывчатки (DC), легкие минометы и легкие противотанковые средства (LATW). Этими SW вооружена часть, находящаяся в группировке фишек непосредственно под ними. Кто-то должен быть вооружен SW, чтобы из него можно было стрелять или чтобы его можно было передвигать. У SW имеется требование относительно переноски (очки переноски или PP), которое указано на фишке. SW имеют как дальность, так и FP, которые применяются подобно аналогичным показателям у MMC. Некоторые SW могут отказать, в каком-либо случае они переворачиваются на сломанную сторону. Число починки показано в левом верхнем углу. «6» в правом нижнем углу показывает, что SW насовсем удаляется из игры при чистом броске одного кубика (dr) на починку, равно 6.

1.2.4.1 Скорострельность (ROF):

Некоторые образцы вооружения имеют показатель скорострельности (ROF), который показан числом, взятым в квадратную рамку. Если бросок цветного кубика в броске двух кубиков на огневую атаку меньше ROF или равен ей, такое SW, которое не является залегающим, или орудие, или основное вооружение (MA) техники могут снова вести огонь в эту фазу (исключая AFPh), пока ROF не превышена на цветном кубике или пока вооружение либо пехота, которая им вооружена, не маркируется фишкой Final Fire (последний огонь) (напр., использует последующий первый огонь). Нормальная ROF, показанная на фишке, может быть снижена в связи с определенными обстоятельствами, перечисленными на информационной карточке для быстрой справки (QRDC). См. также огонь по площадям, рассматриваемый в 3.2.4.

1.2.5 Дым:



Дым на фишках размером 1/2 дюйма держится дольше и ставится тяжелым вооружением в начале PFFh или DFFh, добившись попадания относительно типа цели «по площадям» (ATT). Техника может также выпускать дым во время MPh (7.5). Если это происходит в PFFh, то поместите фишку плотного дыма +3 или +2 в случае белого фосфора (WP); если это происходит в MPh или DFFh, то поместите фишку рассеянного дыма +2 (+1, если WP). В начале следующей PFFh игрока, поставившего дым, удалите все фишки рассеянного дыма и переверните все фишки плотного дыма на сторону рассеянного дыма. Дым представляет помеху на LOS, заполняющую весь гекс; любой огонь, который проходит через гекс с дымом или ведется по такому гексу, подвергается DRM помехи за каждый гекс (+3 за плотный дым на фишках размером 5/8 дюйма; +2 за дым на фишках размером 1/2 дюйма, рассеянный дым или WP; +1 за рассеянный WP, и до максимума в +3 за

гекс); огонь, который ведется из гекса с дымом, получает дополнительный DRM +1. Любое движение во время MPh/RtPh в гекс с дымом (но не из гекса с дымом) стоит один дополнительный MF/ одно дополнительное MP.

1.2.6 Орудия:



Любое тяжелое вооружение, не относящееся к технике, изображенное на фишке 5/8 дюйма, называется орудием (6.0). К орудии должна быть поставлена фишка пехотного расчета, чтобы вести огонь без штрафа за некавалифицированное применение, равного +2. Орудиями вооружаются, их передают, подбирают и уничтожают так, как если бы они были SW (4.0). Есть пять типов орудий. Тип указан на фишках в сокращенной форме. Они таковы: MTR = миномет, AT = противотанковое орудие, INF = пехотная гаубица, ART = артиллерия, AA = зенитное орудие. Эти роли не следует понимать буквально. Противотанковое орудие может вести огонь по пехоте и т. д. Лицевая сторона фишки орудия также показывает его калибр (в мм), величину цели, которую представляет из себя само орудие (6.7), число перекачки вручную (6.5) и, если таковые имеются, ROF, эквивалент огневой мощи пехоты (IFE; 6.8) и возможность вращения на 360 градусов (3.2.4). Некоторые орудия обладают быстрой установкой (QSU на обороте фишки), и поэтому их можно перекачивать вручную. Другие орудия не могут двигаться в ходе сценария, потому что их для этого надо брать на передок (на это указывает слово «Limbered» на обороте фишки). Только орудия, представляющие из себя малую цель, и орудия AT/INF, которые не являются крупными целями, могут занимать гекс здания.

1.2.7 Техника:



Вся техника (7.0) представлена фишками размером 5/8 дюйма. Стартовый набор содержит два типа бронированной техники (AFV). Броневомобиль опознается по характеристике «очки движения» (MP) на фоне белого круга. Гусеничная техника (напр., танки, танкетки, штурмовые орудия и т. д.) опознается по характеристике «очки движения» (MP) на фоне белого овала. Лицевая сторона фишки техники также показывает тип ее основного вооружения (MA), давление, которое она оказывает на грунт, величину цели, которую она представляет из себя, ROF (если есть), факторы бронирования (AF), тип башни и то, какие пулеметы на ней установлены.

1.3 Карточки сценариев:

Каждая игра начинается с карточки сценария, где приводится информация и компоненты, необходимые для игры: игровое поле (или поля), части и вооружение (количество каждого напечатано под иллюстрацией), где части расставляются или входят, продолжительность игры, победные условия, историческая справка и специальные правила сценария (SSR), которые требуются для того, чтобы сыграть данный сценарий. Обратите внимание на то, что, когда конкретное игровое поле указано в качестве зачетного для победных условий или единственного, на кото-

ром могут расставляться части, то неполные гексы этого поля, составленные с гексами другого поля, не принимаются в расчет для победных условий или расстановки.

1.4 Кубики:

Один шестигранный белый кубик и один шестигранный цветной кубик. Временами требуется бросок двух кубиков (DR); временами только одного (dr). Цветной кубик также используется для определения ROF, обратного выброса пламени, места попадания по технике и устранения застревания.

2.0 Определения

A#: число истощения бронебойных составных жестких подкалиберных (APCR) снарядов.

AAMG: зенитный пулемет; люки должны быть открыты (CE), чтобы применять, максимальная дальность 8 гексов.

АС: броневедомитель; опознается по характеристике «очки движения» (MP) на фоне белого круга.

Пристрелянная цель: модификатор бросков двух кубиков (DRM) на попадание, равный -1 или -2, который могут получить основное вооружение техники, орудие или миномет, повторно стреляющие по одной и той же цели. Типы цели «пехота» и «техника» используют полудюймовый (маленький) маркер пристрелки, тип цели «по площадям» использует маркеры 5/8 дюйма (большие) (6.10 и 6.11).

AF: фактор бронирования (7.1).

AFPh: фаза огня после движения (3.5).

AFV: бронированная техника; любая техника, имеющая фактор бронирования.

Взрыв в воздухе (Air Burst): минометный огонь против пехоты или техники с открытыми люками (CE), находящимися в гексе леса, получает модификатор влияния местности (TEM) -1 (вместо +1) (1.1.1).

AP: бронебойный (6.2). Бронебойные (AP) снаряды могут применяться против типов цели «техника» (VTT) и «пехота» (ITT) (против вторых с меньшей эффективностью) и не могут применяться против типов цели «по площадям» (ATT).

APh: фаза продвижения (3.7).

Огонь по площадям (Area Fire): огневая мощь атакующей части с вооружением, не относящимся к тяжелому, делится на два за каждый случай применения огня по площадям (3.2.2, 3.2.3, 3.3.3, 3.5 и 4.1).

Тип цели «по площадям» (Area Target Type (ATT)): один из трех общих типов целей тяжелого вооружения. Должен использоваться минометами и всегда, когда тяжелое вооружение применяется для постановки дыма; не может использоваться легкими противотанковыми средствами (LATW) или в том случае, когда огонь не ведется фугасными снарядами (HE) или дымом/белым фосфором (WP) (3.2.4).

Место попадания по технике (Aspect): может приходиться в башню или корпус, а также спереди, сбоку, сзади (3.2.4, 7.1).

Штурмовой огонь (Assault Fire): тип огня в фазе огня после движения (AFPh), доступный фишкам с несколькими бойцами (MMC), имеющим подчеркнутые факторы огневой мощи (3.5).

Осторожное движение (Assault Movement): тип движения пехоты (3.3).

ATR: противотанковое ружье (4.4.4).

АТАКУЮЩИЙ (ATTACKER): игрок, чья половина хода происходит в данный момент.

B#: число поломки вооружения или основного вооружения (MA) техники (возможна починка) (4.0/6.12).

Обратный выброс пламени (Backblast): условие при стрельбе из базуки (BAZ), панцершрека (PSK) или панцерфауста (PF) из здания (4.4.3).

BAZ: базака, американское легкое противотанковое средство (4.4.1).

Слепой гекс (Blind Hex): который не видно из-за препятствий на линии видимости (LOS).

BMG: курсовой пулемет; максимальная дальность 8 гексов.

Застревание (Bog): временная остановка движения техники в связи с правилом проверки на застревание, вызванной условиями окружающей среды или местности (7.6).

Огонь с ходу (Bounding Fire): огонь техники в фазе огня после движения (AFPh) после фактического движения в новый гекс в предшествующую фазу движения (MPH) (3.3.2.2).

Первый огонь с ходу (Bounding First Fire): огонь техники во время собственной фазы движения (MPH) до или после движения (3.3.2.2).

BU: люки закрыты (7.7).

Потери (Casualty Reduction): результат огня, который уничтожает половину отделения (HS) или расчет/экипаж и ранит фишку с одним бойцом (SMC). Отделение уменьшается до половины отделения (HS) (3.2.3).

СА: сектор обстрела, направление, в котором орудие может вести огонь, определяется направлением изображения ствола на фишке (3.2.4).

СС: ближний бой (3.8).

ССPh: фаза ближнего боя (3.8).

ССТ: таблица ближнего боя

ССV: величина ближнего боя

СЕ: люки открыты (7.7).

Белая точка в центре гекса: от которой определяется линия видимости (LOS) (1.1).

СН: критическое попадание (6.1).

Реагирующий огонь ближним боем (Close Combat Reaction Fire): также упоминается как CC Reaction Fire, это разновидность первого оборонительного огня, доступная пехоте, находящейся в одном гексе с вражеской бронетехникой (AFV) (3.3.4).

CMG: башенный пулемет, максимальная дальность 12 гексов.

СОТ: стоимость местности; стоимость входа в гекс с данным типом местности, выражаемая в факторах/очках движения (MF/MP). Фактическая стоимость входа в гекс может быть выше (например, движение вверх через линию гребня холма).

Укрывание (Cowering): штраф для фишек с несколькими бойцами (MMC) за бросок дубля во время атаки по таблице огневой мощи пехоты (IFT) без руководства лидера (3.2.2). Не относится к тяжелому вооружению, эквивалентам огневой мощи пехоты (IFE) или любому огню техники.

Контроль (Control): фишка пехоты с несколькими бойцами (MMC) в хорошем состоянии получает контроль над гексом (или зданием), который она занимает при отсутствии там же вражеской фишки. Установление контроля часто необходимо для выполнения победных условий. Для того, чтобы часть контролировала здание, необязательно занимать все гексы, если в здании в тот момент, когда в него входит своя часть, нет вражеских частей. Бронетехника (AFV) контролирует гекс, который занимает в настоящий момент, если в гексе нет вражеских частей в хорошем состоянии, но контроль над гексом немедленно возвращается в исходное состояние, как только бронетехника (AFV) покидает гекс.

СХ: фишка истощена; статус части после того, как она объявила ускоренный марш (3.3) или использовала все свои факторы движения (MF) в фазе продвижения (APh) (3.7).

D#: число истощения бронебойных подкалиберных снарядов с отделяющимся поддоном (APDS).

ДС: заряды взрывчатки (4.3).

ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ (DEFENDER): игрок, чья половина хода происходит не сейчас.

DFPh: фаза оборонительного огня (3.4).

Оборонительный первый огонь (Defensive First Fire): огонь по движущимся частям в фазе движения (MPH) (3.3.3).

Прямое попадание (Direct Hit): окончательный результат броска двух кубиков KIA/K (до возможного использования модификатора орудийного щита) по таблице огневой мощи пехоты (IFT) после попадания тяжелым вооружением по орудию (6.7).

DM: моральное состояние отчаяния (модификатор броска двух кубиков (DRM) +4 к попыткам сбора) (3.1, 3.2.3, 3.6).

dr: бросок одного кубика (1.4).

DR: бросок двух кубиков (1.4).

drm/DRM: модификатор броска одного кубика/двух кубиков; арифметическое изменение результатов броска, может быть положительным или отрицательным.

Числа истощения (Depletion Numbers): числа на обороте фишек тяжелого вооружения или техники, отражающие запасы специальных снарядов (6.2).

Ускоренный марш (Double Time): часть пехоты может добавить 2 фактора движения (MF) во время своей фазы движения (MPH), став истощенной фишкой (CX) (3.3).

Окопанное орудие (Emplaced Gun): орудие, размещенное не на мощеной дороге и не двигавшееся, получает модификатор влияния местности (TEM) +2 за орудийный окоп (6.3).

FFMO: первый огонь по двигающимся на открытой местности; модификатор броска двух кубиков -1 против двигающейся по открытой местности пехоты; не может быть использован, если есть помеха на линии видимости (LOS) (3.3.1).

FFNAM: первый огонь по использующим движение, не являющееся осторожным; модификатор броска двух кубиков -1 против двигающейся пехоты, не использующей осторожное движение (3.3.1).

FG: огневая группа; две части или больше и/или пулеметы/противотанковые ружья (MG/ATR), объединенные для совместной огневой атаки (3.2). Тяжелое вооружение не может объединяться. Пулеметы/эквиваленты огневой мощности пехоты (MG/IFE), относящиеся к технике, не могут объединяться с другими частями.

FP: огневая мощь; сила, с которой атакует часть (или огневая группа) (1.2.2).

FPF: последний заградительный огонь (3.3.3).

FT: огнемёт (4.2).

Гусеничная (Fully Tracked): техника, которая опознается по характеристике «очки движения» (MP) на фоне белого овала.

Хорошее состояние (Good Order): часть пехоты, которая не является ни сломленной, ни маркированной «Схватка» (Melee). Техника, которая не получила результат Shock (включая неподтвержденное уничтожение (UK)) или Stun.

Давление на грунт (Ground Pressure): модификатор броска двух кубиков (DRM) для проверок на застревание (7.6).

Орудие (Gun): любое вооружение, не относящееся к технике, на фишке 5/8 дюйма (1.2.6 и 6.0).

Орудийный щит (Gunshield): защитное устройство (обычно дающее модификатор броска двух кубиков (DRM) +2 по таблице огневой мощности пехоты (IFT)), иногда имеющееся у расчета противотанкового (AT) или пехотного (INF) орудия (6.6).

H: обозначение на фишке для броневой-фугасного снаряда (HEAT).

HEAT: броневой-фугасный снаряд; используется в зарядах базук (BAZ), панцершреков (PSK), панцерфаустов (PF) и британских ручных противотанковых гранатометов (PIAT), а также в специальных снарядах для некоторых орудий (6.2).

HE: фугасный снаряд (6.2); тип боеприпасов, используемый по умолчанию против типов цели «пехота» (ITT) и «по площадям» (ATT). Может применяться против типа цели «техника» (VTT) со своей собственной таблицей на уничтожение (TK).

Опасное движение (Hazardous Movement): тип движения, используемый частями, перекатывающими вручную орудие (6.5).

Преимущество высоты (Height Advantage): защитный модификатор влияния местности (TEM) для частей на более высоком возвышении (1.1.1).

HIP: скрытое первоначальное размещение орудий (6.4).

Помеха (Hindrance): некоторые типы местности (сад, зерно, кустарник), а также техника/подбитая техника, которые не являются движущимися целями, и дым не могут полностью блокировать линию видимости (LOS). Они являются помехами на линии видимости, и каждая из них мешает ведению огня через нее (но не в нее) на одном уровне и не блокирует огонь полностью. Каждый гекс с помехой, через который ведется огонь на одном уровне, прибавляет модификатор броска двух кубиков (DRM) +1 к броску двух кубиков по таблице огневой мощности пехоты (IFT) или на попадание (To Hit).

Попадание (Hit): тяжелое вооружение должно сначала попасть (через процесс попадания (To Hit); 3.2.4) до того, как определять результат атаки по таблицам огневой мощности пехоты (IFT) или на уничтожение (To Kill).

HS: половина отделения.

Неопытная (Inexperienced): фишка с необстрелянными бойцами (Green MMC), не сгруппированная с лидером в хорошем состоянии, и фишка с призывниками (Conscript MMC) подвергаются штрафам за неопытность: 3 фактора движения (MF); числа поломки B# или X# ниже на один; укрываются на две колонки; модификатор броска одного кубика (drm) на засаду +1 (5.4).

IFE: эквивалент огневой мощности пехоты.

IFT: таблица огневой мощности пехоты.

Неподвижная (Immobilized): техника, которая в связи с последствиями боя (включая результаты Shock или Stun), застревания или отказа механизмов не может переехать в другой гекс, изменить сектор обстрела техники (VCA) или запуститься.

Пехота (Infantry): все фишки с одним бойцом (SMC) и с несколькими бойцами (MMC).

Тип цели «пехота» (Infantry Target Type (ITT)): один из трех обобщенных типов цели, используемых тяжелым вооружением. Недоступен для минометов и легких противотанковых средств (LATW). Допустимы все типы снарядов, кроме дымовых/белого фосфора (WP) (3.2.4).

Заполняющая местность (Inherent Terrain): изображения определенной местности (сады) и некоторые фишки (дым) распространяют характеристики данного гекса на весь гекс, включая его стороны. Линия видимости (LOS), которая входит в такой гекс (даже если прослеживается вдоль по его стороне), затрагивается заполняющей местностью (3.2.1).

IPC: присущая способность переноски (4.0).

Интенсивный огонь (Intensive Fire): орудие или основное вооружение (MA) техники после потери скорострельности (ROF) может произвести одну последнюю атаку (3.2.4); прибавляет модификатор броска двух кубиков (DRM) +2 на попадание (To Hit) и снижает число поломки B# на 2 (6.12).

Перехват (Interdiction): нормальная проверка морального состояния (NMC), которую проходит часть, бегущая без использования движения ползком через открытую местность, находясь на линии видимости (LOS) вражеской части на нормальном расстоянии, если гипотетически применим первый огонь по двигающимся на открытой местности (FFMO) (3.6).

Известная вражеская часть (Known Enemy Unit): любая вражеская часть, на которую данная своя часть имеет в настоящий момент линию видимости (LOS).

LATW: легкое противотанковое средство; тип средства поддержки (SW), не являющийся пулеметом (MG). Базука (BAZ), панцершрек (PSK), панцерфауст (PF), противотанковое ружье (ATR), британский ручной противотанковый гранатомет (PIAT).

LLMC: проверка морального состояния вследствие потери лидера; дополнительная проверка морального состояния (MC), вызываемая в любое время потерей лидера с более высокой характеристикой морального состояния, чем у части (частей), с которыми он сгруппирован (3.2.3).

LLTC: рабочая проверка морали (TC) вызываемая деморализацией лидера с более высокой характеристикой морального состояния, чем у части (частей), с которыми он сгруппирован (3.2.3).

LOS: линия видимости (3.2.1).

Движение ползком (Low Crawl): бегство на один гекс по открытой местности во время фазы бегства (RtPh), чтобы избежать перехвата (3.6).

M#: число перекатки вручную; бросок двух кубиков (DR), требуемый при попытке передвинуть орудие (6.5).

MA: основное вооружение техники (7.2). Считается тяжелым вооружением, если не является пулеметом (MG) / эквивалентом огневой мощности пехоты (IFE), ведущим огонь по таблице огневой мощности пехоты (IFT).

Обязательная огневая группа (Mandatory Fire Group): пехота и пулемет(ы) (MG) в одном гексе, которые хотят вести огонь по одной цели (или двигающейся группировке в рамках единой затраты факторов движения) должны вести огонь в составе огневой группы (FG), а не по отдельности (3.2.2). Тяжелое вооружение не может объединяться. Пулеметы/эквиваленты огневой мощности пехоты (MG/IFE), относящиеся к технике, должны объединяться, чтобы вести огонь по одной цели.

Схватка (Melee): условие, существующее между противоборствующими частями в одном гексе после того, как они были атакованы в ближнем бою (3.8).

MF: фактор движения; мера способности движения частей пехоты (3.3).

MG: пулемет; тип средства поддержки (SW), бывает легким (LMG), средним (MMG) или тяжелым (HMG) (4.1). Техника может быть вооружена пулеметами.

Увязание (Mired): более проблемная форма застревания (7.6).

ММС: фишка с несколькими бойцами (1.2.2); отделение, половина отделения или расчет/экипаж пехоты.

Подвижная (Mobile): техника в хорошем состоянии, которая не является ни застрявшей, ни неподвижной.

Минометы (Mortars): тип тяжелого вооружения, ведущий огонь с закрытых позиций, который должен использовать тип цели «по площадям» (АТТ). Легкие минометы (60 мм и меньше) являются средством поддержки (SW), и к ним можно ставить любую пехоту, в то время как все остальные минометы — это орудия, и к ним нужно ставить расчет пехоты, чтобы вести огонь без штрафа (4.5/6.9).

Огонь на ходу (Motion Fire): огонь, ведущий техникой, которая не является остановившейся или все еще находится на ходу. Огневая мощь пулемета/эквивалента огневой мощи пехоты (MG/IFE), относящихся к подобной технике, делится на два, пока техника все еще находится на ходу. В дополнение существуют определенные штрафы на попадание (ТН) (3.3.2.2).

Статус в движении (Motion Status): техника, которая после последней своей остановки запустилась.

Попытка статуса в движении (Motion Status Attempt): попытка техники во время фазы движения противоборствующего игрока получить статус в движении или изменить сектор обстрела техники (VCA) (3.3.2.1).

Движущаяся цель (Moving Target): техника/подбитая техника, которая передвинулась в новый гекс в этот ход игрока, или которая находится на ходу или начала свою фазу движения на ходу.

MP: очко движения, мера способностей движения для техники (3.3.2).

MPh: фаза движения (3.3).

ММС: нормальная проверка морального состояния; требует броска двух кубиков, который должен быть меньше или равен текущему уровню морального состояния части, чтобы избежать деморализации. Могут применяться модификаторы лидера (3.2.3).

NT: вооружение, не установленное на вращающейся платформе, включая все орудия, кроме тех, что имеют лафеты, обеспечивающие вращение на 360 градусов (3.2.4). Также включает основное вооружение (МА) безбашенной техники.

Попадание близ цели (Near Miss): любое попадание по орудю, которое не завершается результатом KIA/K до использования модификатора орудийного щита (6.7).

Неквалифицированное применение (Non-Qualified Use): применение орудия частями кроме расчета (1.2.6); прибавляет модификатор броска двух кубиков (DRM) +2 на попадание (ТН) и снижает число поломки В# на 2 (6.12).

Не являющаяся остановившейся (Non-Stopped): техника во время фазы движения, которая не затратила очко движения (MP) на остановку с того момента, как затратила последний раз очко движения на запуск (3.3.2).

ОВ: боевое расписание; силы, составляющие одну из сторон в сценарии, определяемые карточкой сценария.

Тяжелое вооружение (Ordnance): орудие, средство поддержки (SW) (миномет или легкое противотанковое средство (LATW)) или основное вооружение (МА) техники, которое должно сначала попасть через процесс попадания (To Hit) до того, как определять результат атаки по таблице огневой мощи пехоты (IFT) (6.0) против пехоты, или перед процессом на уничтожение (To Kill) против техники (7.9).

РААТС: рабочая проверка перед продвижением/атакой бронированной техники (3.7).

PBF: огонь в упор; огонь по цели в прилегающем гексе. Итоговая огневая мощь вдвое больше нормальной огневой мощи (3.2.2).

PF: панцерфауст (4.4.2).

PFPh: фаза подготовительного огня (3.2).

PIAT: британский противотанковый ручной гранатомет (4.4.5).

PSK: панцершрек, немецкое легкое противотанковое средство (4.4.1).

Ход игрока (Player Turn): восемь последовательных фаз, которые составляют половину одного хода игры и во время которых АТАКУЮЩИЙ может передвигать свои силы.

PP: очки переноски отражают, насколько трудно переносить вооружение, и оцениваются относительно способности переноски, присущей части (IPC) (4.0).

PTC: рабочая проверка на залегание (3.2.3).

QRDC: информационная карточка для быстрой справки; карточка со всеми таблицами, необходимыми для игры.

QSU: орудие с быстрой установкой. Такое орудие можно передвигать во время игры посредством процесса перекачки вручную (6.5).

Отзыв (Recall): состояние бронированной техники, которая должна выйти за свой край карты как можно быстрее (7.10). Может быть вызвано получением результата STUN, второго результата Stun (первого результата Stun, если техника имеет башню, рассчитанную на одного члена экипажа (1MT)) или окончательного выхода из строя основного вооружения (МА).

Остаточная огневая мощь (Residual FP): огневая мощь, остающаяся в гексе в результате оборонительного первого огня (3.3.1).

RMG: кормовой пулемет; максимальная дальность 8 гексов.

ROF: скорострельность; пулемет (MG), миномет, орудие или основное вооружение (МА) техники могут быть способны атаковать больше одного раза за ход.

Число скорострельности взято в квадратную рамку (1.2.4.1).

RPh: фаза сбора (3.1).

RtPh: фаза бегства (3.6).

Самостоятельный сбор (Self Rally): способность части собраться самостоятельно без наличия лидера в хорошем состоянии, на которую указывает показатель морального состояния на деморализованной стороне фишки, взятый в квадратную рамку (3.1).

Shock: один из возможных результатов, следующих за попыткой на уничтожение (To Kill) (7.10).

SMC: фишка с одним бойцом (1.2.1).

Дым (Smoke): дымовые гранаты, применяемые отделениями пехоты (фишка ½ дюйма; 3.3), или дымовые снаряды, применяемые тяжелым вооружением, или распыляемый бронетехникой (фишка 5/8 дюйма, 6.2), которые обеспечивают защитное укрытие (1.2.5).

Показатель дыма (Smoke Exponent): число, стоящее в виде степени рядом с силой огневой мощи (FP) части, отражающее способность осуществлять попытки применения дымовых гранат (3.3.1).

Эквивалент отделения (Squad Equivalent): две половины отделения (HS) или два расчета равны по величине одному отделению (1.2.2). Расчет, поставленный к орудю, равен одному отделению.

SSR: специальное правило сценария (1.3).

Пределы группирования (Stacking Limits): каждая сторона может иметь в гексе до трех фишек с несколькими бойцами (ММС), являющихся эквивалентами отделений, плюс до четырех лидеров (3.3). Каждая сторона также может иметь в гексе до одной единицы техники.

Stun: состояние техники, которое следует за проваленной проверкой морального состояния (MC) или окончательным результатом броска двух кубиков пулеметом (MG) на уничтожение (TK), равного окончательному числу на уничтожение (TK) (7.10).

STUN: состояние техники, которое следует за результатом KIA, К или вторым результатом Stun (первым для техники, имеющей башню, рассчитанную на одного члена экипажа (1MT)), или броском на проверку морального состояния (MC), равным 12 (7.10); также имеет результатом отзыв.

Последующий первый огонь (Subsequent First Fire (SFF)): ведение огня при оборонительном первом огне снова, но в виде огня по площадям (3.3.3).

SW: средство поддержки (4.0).

TEM: модификатор влияния местности; модификатор броска двух кубиков (DRM) по таблице огневой мощи пехоты (IFT) или на попадание (ТН), вызванный местностью, в которой находится атакующая часть (3.2).

Величина цели (Target Size): величина орудия, показанная цветом его числа перекачки вручную (M#) (6.7). Величина

техники, показанная цветом ее различных факторов бронирования.

ТН (To Hit): на попадание; тяжелое вооружение должно попасть (через процесс попадания) до того, как определять результат атаки по таблицам огневой мощи пехоты (IFT) или на уничтожение (TK) (3.2.4).

ТК (To Kill): на уничтожение; добившись попадания по таблице типа цели «техника» (VTT), число на уничтожение (To Kill) используется, чтобы определить воздействие на технику (7.9).

TPBF: утроенный огонь в упор; огонь по цели в гексе ведущего огонь. Итоговая огневая мощь вдвое больше нормальной огневой мощи (3.2.2.1).

Сектор обстрела башни (Turret Covered Ark (TCA)): определяется либо передом техники, либо направлением фишки башни, если оно другое, чем перед техники.

Техника (Vehicle): моторизованная часть, которая расходует очки движения (MP), изображается на фишке 5/8 дюйма.

Сектор обстрела техники (Vehicle Covered Ark (VCA)): определяется передом техники.

Тип цели «техника» (Vehicle target Type (VTT)): один из трех общих типов целей тяжелого вооружения. Недоступен для минометов или большинства легких противотанковых средств (LATW). Допускаются все типы снарядов, кроме дыма/белого фосфора (WP) (3.2.4).

Вооружение (Weapon): средство поддержки (1.2.4), орудие (1.2.6), либо основное вооружение (MA) (7.2) или пулемет (MG) (7.8) бронированной техники.

WP (белый фосфор): тип дыма, постановка которого ограничивается определенными национальностями и вооружением, обеспечивает слабое укрытие (1.2.6), а также вызывает нормальную проверку морального состояния (NMC) при попадании (6.2).

Подбитая техника (Wreck): уничтоженная техника, фишка которой перевёрнута на соответствующую сторону.

Х#: число поломки огнемёта (FT), заряда взрывчатки (DC), базы (BAZ) или панцершрека (PSK) (починка невозможна) (4.0).

3.0 Последовательность игры:

Каждый ход игрока насчитывает восемь фаз, которые выполняются в следующем порядке: **фаза сбора, фаза подготовительного огня, фаза движения, фаза оборонительного огня, фаза огня после движения, фаза бегства, фаза продвижения и фаза ближнего боя**. Полный ход сыгран, когда оба игрока проделали всю последовательность в качестве АТАКУЮЩЕГО.

3.1 Фаза сбора (RPh):

Во время RPh оба игрока пытаются собрать те деморализованные части, которые можно собирать, починить сломанное вооружение или передать вооружение другой части в том же местоположении. За исключением лидеров, занятых сбором

(себя и других частей), каждая часть может выполнить только одно действие за RPh. Эти действия должны быть выполнены по порядку:

а) **АТАКУЮЩИЙ бросает на прибытие подкреплений**, обусловленных SSR, и размещает рядом с игровым полем силы, которые должны вступить в игру в этот ход игрока.

б) Части в хорошем состоянии могут попытаться **подобрать SW**, которым никто не вооружен, в том же самом гексе, сделав dr, который будет меньше 6 (drm +1, если часть CX) (АТАКУЮЩИЙ первым).

в) **Починка сломанного вооружения:** часть в хорошем состоянии, вооруженная вооружением, принадлежащим своей собственной национальности (т. е. цвета), может попытаться починить вооружение, сделав dr, который будет меньше числа починки на обороте фишки или равен ему (АТАКУЮЩИЙ первым). dr, равный 6, насовсем удаляет вооружение из игры. Техника в хорошем состоянии может попытаться починить сломанный MG или сломанное МА; dr, равный 1, чинит вооружение, а dr, равный 6, насовсем удаляет его из игры.

г) **Передача вооружения:** можно свободно реорганизовать группировки фишек, чтобы перевооружить по-другому всем вооружением части в хорошем состоянии в одном местоположении (АТАКУЮЩИЙ первым).

д) **Самостоятельный сбор:** обе стороны (АТАКУЮЩИЙ первым) могут попытаться собрать части, способные на самостоятельный сбор (части с показателем морального состояния на деморализованной стороне фишки, взятым в квадратную рамку, напр., лидеры и расчеты). Только АТАКУЮЩИЙ может сделать попытку самостоятельного сбора одной дополнительной MMC, не имеющей показателя морального состояния на деморализованной стороне фишки, взятого в квадратную рамку. Лидер, делающий попытку самостоятельного сбора, не может применять свой командный модификатор, и любая часть, делающая попытку самостоятельного сбора, также подвергается DRM +1.

е) **Сбор частей:** обе стороны (АТАКУЮЩИЙ первым) могут попытаться собрать деморализованные части, сгруппирован-

ные с лидером в хорошем состоянии. Чтобы собраться, часть должна сделать DR, который будет меньше, чем число морального состояния на деморализованной стороне, или равен ему. Есть DRM +4, если часть находится в моральном состоянии отчаяния (DM), DRM -1, если часть находится в лесах или зданиях, и DRM, равный командному модификатору лидера, который делает попытку сбора части. Если единственный лидер, имеющийся налицо в группировке деморализованных частей, сам деморализован, то он может делать попытки сбора других частей только в том случае, если он сначала сам осуществит самостоятельный сбор. За провал попытки сбора не существует штрафа, если только часть не сделает бросок, равный 12 без учета модификаторов, в каком случае она понесет Потери. Ни одна часть не может делать попытку сбора больше одного раза за фазу; однако лидер в хорошем состоянии может пытаться собрать все части, с которыми он сгруппирован.

ж) **Потрясение техники:** бросьте на восстановление AFV от потрясения (Shock)/неподтвержденного уничтожения (UK). Удалите или переверните маркер либо уничтожьте технику в соответствии с результатом.

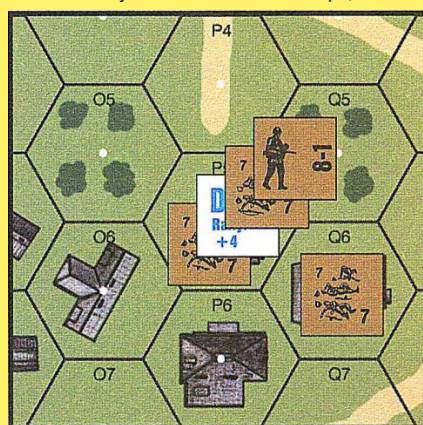
з) **Снятие маркеров:** все маркеры DM снимаются в конце RPh, если только часть под маркером DM не находится в гексе, прилегающем к известной вражеской части. Деморализованная часть может предпочесть сохранить свой маркер DM, если только она не находится в лесах или здании.

3.2 Фаза подготовительного огня (PPh) и огневые атаки:

Огневые атаки — это основной процесс, посредством которого часть атакует вражеские части. Ни одна часть не может вести огонь в полную силу больше одного раза за ход игрока, исключая вооружение, сохранившее ROF. Во всем остальном игрок может вести огонь всеми, некоторыми или никакими из своих частей в любую соответствующую огневую фазу. Огневые атаки обычно затрагивают все части в целевом гексе за исключением времени MPh, когда атака оборонительным первым огнем затрагивает только части, двигающиеся вместе.

ПРИМЕР ФАЗЫ СБОРА РУССКИХ ЧАСТЕЙ

Деморализованная 5-2-7 в Q6 проводит попытку самостоятельного сбора. Она должна добавить к DR +1 за попытку самостоятельного сбора, но вычит 1 за нахождение в Здании.



DR равен 7, DRM компенсируют друг друга. 5-2-7 успешно провела сбор и переворачивается на другую сторону.

После этого, Лидер пытается провести сбор двух частей. Деморализованная 5-2-7 должна добавить +4 DRM за DM. Применяется -1 DRM лидерства и -1 DRM Здания. Деморализованная 4-4-7 не под DM и не добавляет +4DRM.

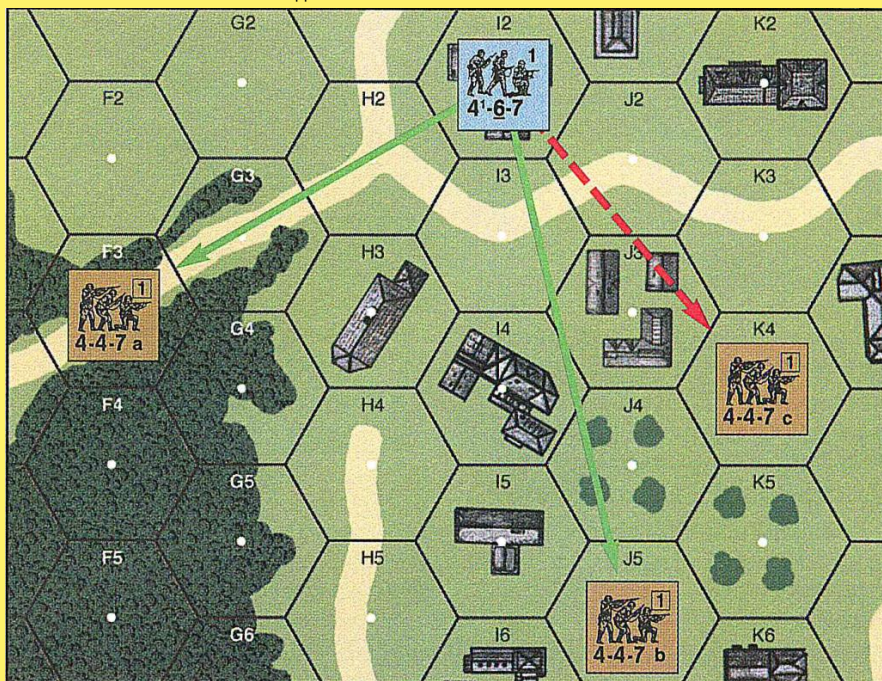
$У\ 5-2-7\ DRM = (+4-1) = (+3)$, а у $4-4-7 = (-1-1) = (-2)$. DR за 5-2-7 выпал 6. Итого: $6+3=9$. Так как 8>9 (показатель морального состояния части 5-2-7), то часть не смогла провести успешно сбор. DR за 4-4-7 выпал 9, Итого: $9-2=7$. Так как модифицированный бросок кубиков равен или меньше показателя морального состояния части, то часть 4-4-7 успешно проходит сбор и переворачивается на сторону с хорошим состоянием.

3.2.1 Линия видимости (LOS):

Часть может вести огонь по вражеской части только в том случае, если имеет линию видимости (LOS) на последнюю. Части на одном уровне высоты могут проследить LOS друг на друга, исключая препятствия на LOS. Это можно определить, туго натянув швейную нитку между центром гекса, из которого ведется огонь, и центром гекса, в котором находится цель, но это неприменимо для частей, находящихся за пределами игрового поля. Если нить не пересекает изображения препятствия на LOS (здания, лесов или холмов) таким образом, что изображение препятствия видно по обе стороны от нитки, то между двумя гексами существует LOS. Подобным же образом, если нитка не пересекает изображение помехи на LOS (напр., зерна) или гекс с заполняющей помехой (напр., гекс сада или с дымом), то помеха для LOS отсутствует. Местность в гексе, из которого ведется огонь, или гексе, в котором находится цель, не блокирует LOS до точки в центре (хотя дым в гексе, из которого ведется огонь, является помехой для LOS). Атаки могут проследиваться через части в промежуточных гексах, не влияя на них. Ни один игрок не может проводить проверку LOS до того, как объявить атаку. Если проверка LOS выявит, что препятствие на LOS блокирует огонь, результат огневой атаки не определяется, но части, объявившие атаку, считаются ведущими огонь во всех отношениях, включая возможную поломку вооружения.

Часть может проследить LOS на возвышение более низкого уровня (и наоборот) только в том случае, если часть, находящаяся выше, проследит LOS через линию гребня, когда LOS покидает гекс, в котором находится часть, и эта LOS нигде не пересекает другую линию гребня. Часть, находящаяся на возвышении более высокого уровня, не может видеть ничего за препятствиями на LOS, хотя может видеть в гексы с препятствиями. Часть, находящаяся на возвышении более высокого уровня, может видеть без помехи поверх помех (зерно/густой кустарник),

ПРИМЕР С ЛИНИЕЙ ВИДИМОСТИ: У части 4-6-7 есть видимость на часть 4-4-7а в F3, так как линия видимости, проведенная из центра I2 в центр F3 не пересекает изображение леса (она проходит по дороге), у части 4-6-7 есть видимость на 4-4-7b в J5 с помехой в +1 из-за местности Сада и нет видимости на 4-4-7с из-за местности Здания в J3.



находящихся на более низком уровне.

3.2.2 Огневые атаки:

Огневая атака части или огневой группы использует силу огневой мощи (FP) части или частей. Сила FP, напечатанная на фишках, может быть модифицирована при определенных условиях. FP атакующей пехотной части/ATR/MG (включая MG/IFE, относящиеся к технике), удваивается за огонь в упор (PBF), который происходит, когда пехотная часть ведет огонь по прилегающему гексу, и утраивается против частей в том же самом гексе за утрешенный огонь в упор (TPBF). MMC/MG/FT могут атаковать за пределы нормальной дальности в виде огня по площадям на расстояние, вдвое большее это дальности включительно, но делают это в половину от FP. Остатки уполовиненной FP не от-

брасываются, но сохраняются и подвергаются дальнейшим модификациям или прибавляются к итоговому FP других частей, участвующих в этой же атаке. Модификации FP совокупны; FP атакующего может быть как удвоен, так и уполовинен, и может быть уполовинен еще несколько раз. Часть не может распределять свою FP между разными целями, но отделение может предпочесть вести огонь своей FP по одной цели, а из вооружения, которым оно вооружено, — по другой цели. Когда при определении результата атаки MMC, не направляемой лидером, DR по IFT без учета модификаторов выпадает в виде дублей, атакующие укрываются, и результат атаки определяется по следующей меньшей колонке по IFT, а укрывающаяся часть маркируется Prep Fire или Final Fire в зависимости от ситуации. Если в такой атаке участвует неопыт-

ПРИМЕР ФАЗЫ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОГО ОГНЯ (ELR НЕМЦЕВ = 3):

Во время Фазы Подготовительного огня американского игрока, одна из частей 7-4-7 в N5 образует огневую группу с 6-6-6 в O6 для атаки немецких частей в P5. Итоговая FP=19. (6FP от 6-6-6 из O6 удваивается за огонь в упор и 7FP от 7-4-7 из N5), результат атаки смотрится по 16FP IFT. DRM будет +4 (+3 за Здание и +1 за Сад). DR выпал 6. Итого 6+4=10. По IFT по столбцу 16FP и строке со значением 10 определяется результат — это NMC. Каждая из частей в P5 проходит NMC. Первая 4-6-7 выбросила 9 (переворачивается на другую сторону с помещением маркера DM поверх нее), вторая 4-6-7 выбросила 7, что соответствует результату залегание, на нее помещается маркер PIN, так как выпало значение равное показателю морального состояния при NMC. В завершении атакующие американские части получают маркер PrepFire.

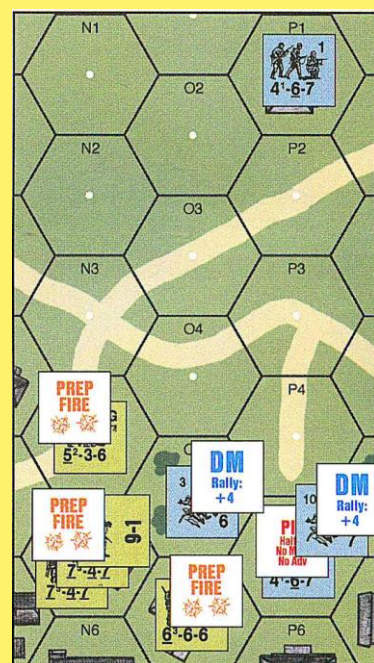
Затем, оставшаяся американская 7-4-7 с 9-1 в N5 атакуют 4-6-7 в P1 с 2FP (7FP становится 3,5FP за превышение нормальной дальности, будет применяться столбец 2FP и DRM +2 (+3 за каменное здание и (-1) командный модификатор). DR выпал 2. Дубль, но укрывание не происходит, так как атака под руководством лидера. Итого 2+2=4.

Результат по IFT для 2FP и 4 это 1MC. 4-6-7 сделала DR=5, итоговое число 6, таким образом 4-6-7 успешно проходит проверку.

На проводивших атаку американские части помещаются маркер PrepFire.

Затем, американский игрок решает атаковать частью 5-3-6 из N4 в O5. FP=10 и атака проводится по столбцу 8FP. DRM=0, Сад, обычно дает помеху +1 за каждый гекс с ним, но его TEM равен 0. DR=4 (Выпал дубль, поэтому происходит сдвиг по IFT на 2 столбца влево, так как часть 5-3-6 неопытная. Итоговый DR = 4. По IFT на пересечении 4FP и DR равном 4, получаем результат 1MC. 4-6-7 делает бросок на 12, с итоговым результатом 13, что приводит к Потерям. 4-6-7 выбросившая 2 «шестерки» подвергается Потерям и заменяется на 2-4-7. Эта 2-4-7 заменяется на 2-3-7, так как итоговый результат 13 превышает показатель морального состояния больше чем на значение ELR. 2-3-7 переворачивается на деморализованную сторону и получает маркер DM. Американская часть 5-3-6 получает маркер PrepFire.

На рисунке приведено итоговое положение после всех атак.



ная MMC, то атака сдвигается на две колонки влево, а не на одну. Любой сдвиг ниже самой меньшей колонки означает, что атака безрезультатна. Укрытие не влияет на атаки, производимые тяжелым вооружением, техникой, в CC, DC или остаточной FP.

Две или несколько частей могут объединиться вместе, чтобы произвести объединенную огневую атаку, и получают название огневой группы (FG). FG может состоять из частей, находящихся более чем в одном гексе, только в том случае, если каждая участвующая часть занимает один гекс с частью из той же самой FG или гекс, прилегающий к такой части. Одиночный лидер не может являться связующим звеном в FG. Тяжелое вооружение и FT не могут объединяться в FG. MG/IFE, относящиеся к технике, могут составлять FG только сами с собой. Все члены FG должны быть способны проследить LOS (3.2.1) на цель. FG, состоящая из нескольких гексов, которая обнаруживает, что какая-нибудь составляющая FG не имеет LOS на цель, утрачивает участие этой части. Части в FG, у которых LOS прослеживается, по-прежнему должны атаковать цель, но в качестве меньшей по составу FG (если соблюдается условие прилегания) или в виде отдельных атак (на выбор ведущего огонь). Если пехота, находящаяся в одном гексе, собирается атаковать одну и ту же часть, пехота должна делать это в составе обязательной FG; она не может производить отдельные атаки, если только не применяет FT или тяжелое вооружение.

Лидер может использовать свой командный DRM, чтобы модифицировать DR по IFT любой одной атакующей части пехоты (за исключением FT) или FG за ход игрока при условии, что все части FG находятся в одном гексе. Командный DRM может применяться к FG, состоящей из нескольких гексов, только в том случае, если в каждом гексе находится лидер, направляющий эту атаку; командный DRM в этом случае будет взят от лидера с наилучшим показателем. Лидер, направляющий огонь, сам считается атакующим.

3.2.2.1 Утроенный огонь в упор (TPBF):

Огневая мощь MG/ATR/IFE и MMC утрачивается для огневых атак против целей, находящихся в гексе ведущего огонь в тех редких случаях, когда это возможно (вражеская техника въезжает в ваш гекс или пехота продвигается в гекс с вражеской техникой, которая находится или становится на ходу или не является оставившейся). AFV с BU находится в безопасности от TPBF, но AFV с CE — нет, хотя DRM +2 за CE применяется нормально. Часть не может вести огонь за пределы своего гекса, если в нем находится вражеская часть.

3.2.3 Результаты:

Результаты огневых атак определяются на пересечении объединенной суммарной FP атакующей части или частей с DR в таблице огневой мощи пехоты (IFT). Атакующий использует крайнюю правую колонку IFT, значение в которой не превышает суммарной скорректированной FP атаки (таким образом результат суммарной атаки, равной 9, определяется по колонке 8); факторы FP сверх значения колонки сгорают. DR модифицируется прибавлением

или вычитанием всех соответствующих DRM, таких, как командный DRM, модификатор влияния местности (TEM) или помеха на LOS между гексом, где находится ведущий огонь, и гексом, где находится цель (но не в этих гексах). Результаты применяются против пехоты следующим образом:

#KIA: число целей (выбранных случайным образом), равное указанному числу (#), уничтожено; все оставшиеся цели автоматически деморализуются и оказываются в DM или несут потери (см. ниже), если уже деморализованы. Если экипаж AFV с CE подвергается результату KIA, то AFV и экипаж ОШЕЛОМЛЕН (7.10).

KI#: одна часть несет потери, а все другие части, являющиеся целями (включая только что образовавшуюся HS) должны пройти проверку морального состояния (MC), прибавив указанное число (#) к DR на MC. Какая из нескольких целей понесет потери, определяется случайным образом. Потери уничтожают HS или расчет, превращают MMC в HS и ранят SMC. Раненая SMC должна немедленно сделать dr на серьезность ранения; 1-4 означает легкое ранение (поставьте маркер Wound), а 5-6 уничтожает SMC. Раненая SMC имеет только три MF, IPC, равную нулю, и не может совершать ускоренный марш. Если боец ранен снова, то он должен прибавить единственный dr +1 к dr на серьезность ранения — единственный штраф за то, что он ранен еще раз. Его уровень морального состояния и командный модификатор уменьшаются на один, напр., раненый лидер с показателями 8-0 имеет уровень морального состояния, равный 7, и командный модификатор +1. Если экипаж AFV с CE подвергается результату K, то AFV и экипаж ОШЕЛОМЛЕН (7.10).

NMC: каждая часть, являющаяся целью, должна попытаться пройти нормальную проверку морального состояния (NMC), сделав DR, который должен быть меньше или равен уровню морального состояния части. Лидер с самыми лучшими характеристиками в гексе должен пройти проверку первым. Части, которые проваливают проверку, деморализуются и переворачиваются на обратную сторону, а на них ставится маркер DM; снимите маркеры Pin и CX. Часть, которая при MC делает бросок, равный 12 без учета каких-либо модификаторов, несет потери в дополнение к деморализации. Уже деморализованная часть, которая проваливает MC, несет потери; уже деморализованная часть, которая при MC делает бросок, равный 12 без учета каких-либо модификаторов, уничтожается. Часть, не являющаяся деморализованной, которая провалива-

ет MC на разницу, превышающую ее ELR (см. 5.1), может быть заменена на часть худшего качества.

Деморализованные части используют для всех MC и попыток сбора уровень морального состояния, напечатанный на деморализованной стороне, пока они не соберутся и не будут перевернуты на нормальную сторону. Деморализованные части могут только бежать и делать попытки сбора. Лидер в хорошем состоянии, не являющийся залегшим, будет применять свой командный DRM к другим частям (включая лидеров с худшим моральным состоянием) в местоположении цели, но не к себе, если он пройдет собственную MC без вреда для себя.

Кроме того, если лидер уничтожен, то все части в хорошем состоянии с более худшим текущим уровнем морального состояния, сгруппированные с ним и не находящиеся в CC, должны пройти NMC после того, как определятся результаты исходной атаки, прибавляя к DR отрицательный командный DRM, а не вычитая из него. Это называется проверка морального состояния вследствие потери лидера (LLMC).

Если лидер деморализуется, то все части в хорошем состоянии с более худшим текущим уровнем морального состояния, сгруппированные с ним и не находящиеся в CC, должны пройти PTC после того, как определятся результаты исходной атаки, прибавляя к DR отрицательный командный DRM, а не вычитая из него. Это называется рабочая проверка вследствие потери лидера (LLTC).

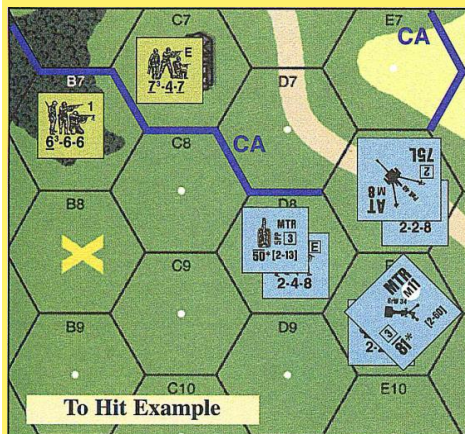
Если часть проходит требуемую MC ровно с самым наибольшим числом, с каким она могла пройти MC (после всех модификаций), то эта часть залегла, и на нее ставится маркер Pin. Эта часть не может двигаться дальше в этот ход игрока и ведет огонь в половину от своей нормальной FP.

Если экипаж AFV с CE проваливает свою MC, то этот экипаж ошеломлен (7.10) и маркируется Stun. Если экипаж AFV с CE делает бросок при MC, равный 12, то AFV ОШЕЛОМЛЕН (7.10) и маркируется STUN.

#MC: число перед MC — это положительный DRM, который должен применяться к DR на MC.

PTC: рабочая проверка на залегание; каждая часть, являющаяся целью и не являющаяся деморализованной или залегшей, должна сделать бросок, который должен быть меньше или равен ее текущему уровню морального состояния, или залечь. Может приме-

В секторе обстрела 75мм противотанкового орудия, расположенного в E8, находится лишь одна вражеская часть 7-4-7. Во время фазы PFRh орудие атакует 7-4-7 по типу цели «пехота» (ITT) на расстоянии 2, что соответствует из таблицы черному TH 9. (красные числа TH на этом расстоянии не используются, даже если бы и была на это причина) Бросок кубиков будет модифицироваться как +3 TEM за каменное здание. Немецкий игрок выбрасывает 7 (цветной кубик 1) и добавляет +3 DRM, получая 10. Это больше чем 9, атака безрезультатна. В C7 помещается маркер пристрелки -1. Однако орудие сохраняет ROF и атакует снова. В дополнении к +3 TEM, используется -1 DRM за пристрелку, давая итоговый +2 DRM. Немецкий игрок выкинул 7 (цветной кубик 2) и добавляет +2 DRM к TH DR, получая 9, это



попадание, ROF сохраняется. Затем немецкий игрок бросает по колонке 12FP IFT (для 70-80мм орудий). DRM не применяется к IFT DR (так как TEM применяется к TH DR). Выпало в итоге 7 с результатом 1MC. 7-4-7 не проходит проверку и деморализуется. Маркер пристрелки превращается на сторону с -2. Орудие могло стрелять по 7-4-7 по типу цели «по площадям» с красным числом TH 7 (так как атака «по площадям»). TEM не модифицирует TH DR, что делает немного проще попытку на попадание по типу цели «по площадям», чем по «пехоте», но уже без шансов на возможный ROF. Результат атаки будет менее эффективным чем по типу цели «пехота», так как FP будет ополовинена и к IFT DR будет применен +3 TEM. Возвращаясь к примеру, ROF сохраняется и орудие атакует по типу цели «пехота» 6-6-6 в B7 изменяя свой сектор обстрела на одну вершину гекса на D7/D8. Расстояние до цели 3 гекса, TH 8. TH DRM +3 за смену на одну вершину гекса и +1 TEM за местность леса, давая итоговый TH DRM +4. (Пристрелка гекса C7 здесь не применима). ROF орудия уменьшается на 1 за смену сектора обстрела. Немецкий игрок выкинул 4 (цветной кубик 2), добавляем +4 DRM, итого 8, это попадание. Затем проводится атака по колонке 12FP без DRM, выпало 7, это 1MC, и часть 6-6-6 проходит проверку успешно. Маркер пристрелки снимается из C7 и помещается в B7. Орудие потеряло свой ROF и отказывается от ведения интенсивного огня сейчас.

81мм миномет в E9 атакует 7-4-7 в C7, изменяя сектор обстрела на 2 вершины гекса, (против часовой стрелки) на D8/E8. Минометы должны использовать тип цели «по площадям».

и их ROF не уменьшается при смене сектора обстрела. На расстоянии 3 TH 7. TH DRM +3 за первую смену сектора обстрела и +1 за вторую, итого TH DRM +4. Немецкий игрок выбросил 4, получилось 8, это безрезультатная атака, 5/8 дюймовый маркер пристрелки помещается в B7. Сохранив ROF, 81 мм миномет атакует часть 7-4-7, на этот раз с -1 DRM. Выпало 8 (цветной кубик 3) и в итоге получаем 7, это попадание и ROF сохраняется. Атака по IFT ополовинивается и идет по 8FP с +3 DRM за TEM каменного здания. Немецкий игрок выбросил 7, модифицированная 10, это безрезультатно. 81мм миномет продолжает атаку, но уже часть 6-6-6 в B7. TH 7 остается, но уже без DRM. Немецкий игрок выкидывает 6 (цветной кубик 4), это попадание, но с модификатором -1 DRM за взрыв в воздухе. Немецкий игрок выбросил 8, -1 DRM, итого 7 и 1MC, которую 6-6-6 успешно проходит. Потеряв ROF 81мм миномет отказывается от интенсивного огня.

50мм миномет атакует 6-6-6 в B7. Будучи SW он не имеет сектора обстрела. На расстоянии 2 TH 7. Примечание, американский 60мм миномет не может атаковать на расстоянии 2. TH DRM не применяется. Немецкий игрок выкидывает 6, это попадание (цветной кубик 4, ROF потерян). В B7 помещается маркер пристрелки -1. Миномет атакует по 2FP (половина от 6 FP) с -1 DRM за взрыв в воздухе. Выпало 2, итого 1 с DRM. Итог: 1KIA, часть 6-6-6 уничтожена. Так как 50 мм миномет это SW, он не способен вести интенсивный огонь.

жит красного числа, используйте черное. Прибавьте к DR как DRM для определения попадания, основанные на состоянии ведущего огонь (такие, как статус CX, изменение сектора обстрела и невалифицированное применение), так и DRM для определения попадания, основанные на положении цели (такие, как FFMО, FFMAM, пристрелка по цели, помехи и, если не используется тип цели «по площадям», TEM), которые находятся на карточке для справки в разделе, касающемся используемого типа цели. Если DR равен модифицированному числу TH или меньше его, то попадание по цели достигнуто. Если огонь ведется во время фазы оборонительного первого огня, то применяются принципы оборонительного первого огня и задеты могут быть только движущиеся цели.

У некоторых орудий и МА есть ROF, на которую указывает число, взятое в квадратную рамку (1.2.4.1). Существуют, однако, обстоятельства, в которых эта ROF может быть снижена. Они таковы: использование эквивалента огневой мощи пехоты (IFE), трофейное/ невалифицированное применение и смена сектора обстрела во время данной фазы орудием, не установленным на вращающейся платформе. Каждое из этих обстоятельств, относящееся к делу, совокупно снижает нормальную ROF на один для этого выстрела. У большинства орудий/МА не указывается предел дальности; однако, если появляются два числа, то первое — это минимальная дистанция, а второе — максимальная.

Орудие/BMG/CMG имеет направление, которое определяется их сектором обстрела (CA). Сектор обстрела обозначается тем, что фишку орудия ставят так, чтобы изображение ствола орудия указывало прямо на одну из шести вершин гекса, в котором оно находится. Сектор обстрела состоит из двух гексов, объединенных

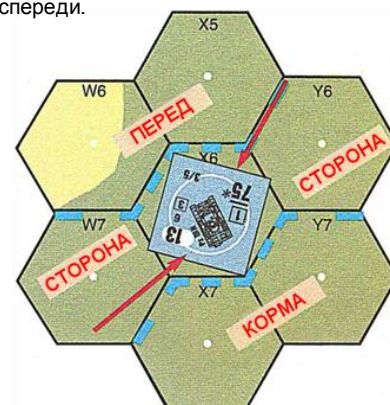
общей стороной, продолжение которой рассекает вершину гекса, в котором находится орудие, всех гексов и общих сторон, продолжения которых рассекают их вершины, в двух диагональных рядах гексов, которые проходят через эти гексы, сходясь на гексе, где находится орудие, и всех гексов между этими двумя сходящимися рядами гексов. Орудие/BMG/CMG может вести огонь только в пределах своего CA, но может изменить свой CA перед тем, как вести огонь (и подвергнуться соответствующим штрафам на попадание [или по IFT, если используется IFE], основанным на состоянии ведущего огонь).

Эти штрафы применяются только к первому выстрелу после изменения CA. DRM под №8 не применяется к другому выстрелу из этого вооружения, если только вооружение не изменяет свой CA снова. DRM под №8 никогда не применяется к первому огню с ходу. Орудие может также изменить свой CA, не открывая огня, в конце своей фазы огня (не MPH), но только в том случае, если оно может вести огонь без использования интенсивного или продолжительного огня, а пехота, приставленная к нему, не вела огонь посредством присущей ей огневой мощи; как орудие, так и приставленная к нему пехота затем не могут двигаться в этот ход игрока. Если на фишке орудия его изображение обозначено белым кругом, то оно имеет лафет, обеспечивающий вращение на 360 градусов, и сниженные штрафы на попадание при изменении CA перед ведением огня. Все остальные орудия относятся к вооружению, не установленному на вращающейся платформе (NT).

Каждая единица техники имеет сектор обстрела техники (VCA), определяемый передом техники, который должен всегда быть направлен на одну из 6 вершин гекса, в котором она находится, по мере того, как она тратит MP, чтобы переехать в дру-

гой гекс или сменить свой VCA. Башенная техника (с кругом или квадратом вокруг изображения) имеет сектор обстрела башни (TCA), который может отличаться от VCA; если он отличается, то его представляет маркер башни. Как VCA, так и TCA определяются и действуют таким же образом, как CA орудия. Вооружение, установленное спереди (напр., BMG), всегда ведет огонь через VCA, а вооружение, установленное в башне (напр., CMG), всегда ведет огонь через TCA за исключением кормового CMG, который ведет огонь через оборотный TCA.

Гекс, где находится часть, включается в ее CA/VCA/TCA во время вражеской MPH, если техника, которая въезжает в гекс, делает это через сторону гекса, включенную в CA соответствующего вооружения, либо если вооружение изменяет CA, чтобы в него была включена сторона гекса, когда техника въезжает. В других обстоятельствах гекс, где находится неподвижная техника, не считается включенным в VCA ее вооружения, установленного спереди.



Интенсивный огонь: Орудие/МА (не SW), которое вело огонь и утратило ROF, может все еще вести огонь один раз в эту же фазу, используя интенсивный огонь. Маркируйте его Intensive Fire, чтобы показать, что оно не может вести огонь снова в этот ход игрока. Для интенсивного огня есть DRM TH +2, а B# орудия/МА уменьшается на два. DR TH без учета модификаторов, равный первоначальному B# орудия/МА, использующего интенсивный огонь, имеет результатом удаление орудия из игры насовсем и отзыв (7.10) техники. Орудие/МА, не имеющее указателя ROF на фишке, которое изменяет CA, маркируется Intensive Fire после этого выстрела и не может вести огонь снова в этот ход игрока. Орудие/МА не может вести интенсивный огонь, если является залегшим, потрясенным или ошеломленным. Интенсивный огонь не может использоваться в **AFPh** и может использоваться только против прилегающего (или того же самого) гекса во время **DFPh**. Если у вооружения на фишке значится No IF, то оно не может вести интенсивный огонь.

Intensive Fire
+2 TH
B#: -2

Неквалифицированное применение:

Орудие, из которого ведет огонь отделение или HS, должно прибавить DRM TH +2, снижает B# на 2 и удаляется из игры насовсем при DR TH (или по IFT, если используется IFE) без учета модификаторов, равном 12.

Последствия:

Если достигнуто попадание (т. е. окончательный DR меньше числа TH или равен ему) по пехоте, экипажу с CE или относительно типа цели «по площадям» попадание по технике, то делается новый DR по IFT, чтобы определить последствия. Используйте колонку FP, соответствующую величине калибра тяжелого вооружения, если применяется тип цели «пехота», или колонку, представляющую половину этой FP, если применяется тип цели «по площадям» (см. 6.2, если применяются AP, HEAT или WP). При использовании типа цели «пехота» TEM не модифицирует DR по IFT. Тип цели «по площадям» должен применять TEM к DR по IFT. Тяжелое вооружение не удваивает свою FP по IFT для PBF, не обладает огнем на дальнюю

дистанцию и не ополовинивается, ведя огонь в **AFPh**.

Если достигнуто попадание, когда ведется огонь по типу цели «техника» или при применении LATW против AFV, то нужно будет определить соответствующие направленность цели, место попадания и фактор бронирования (AF), а затем использовать соответствующие таблицы на уничтожение (TK), чтобы определить, была ли пробита броня AFV. Направленность цели определяется, как показано на сопроводительной диаграмме (стр. 12 оригинальных правил); если LOS проходит прямо по линии, определяющей направленность цели, которая проходит через вершину целевого гекса, рассекая его пополам, используйте направленность цели, наименее благоприятную для атакующего. Если огонь ведется из самого целевого гекса, то направленность цели определяется цветным кубиком DR TH: 1-2 ; 3-4 сторона; 5-6 перед; FT попадает с кормы. Техника получает попадание в башню, если цветной dr исходного DR TH меньше, чем белый dr. Попадание в корпус происходит в том случае, если цветной dr исходного DR TH больше белого кубика или равен ему. Для техники с башней при попадании в последнюю определите направленность (перед, сторона, корма), основываясь на TCA, а направленность попадания в корпус определяется на основании VCA. Затем определите число TK (#TK) вооружения перед тем, как определять последствия попадания, используя таблицу TK для типа применяемого снаряда. Таблицы TK приводят число TK для каждого вооружения, основываясь на его калибре и длине ствола. Окончательное число TK получается путем вычитания соответствующего фактора бронирования (AF). Если DR был меньше окончательного числа TK, то техника, являющаяся целью, уничтожена. Переверните ее фишку на обратную сторону (подбитой техники). Потенциально могут быть дополнительные результаты, если DR равен окончательному #TK или даже больше его (7.10).

ПОПАДАНИЕ И УНИЧТОЖЕНИЕ ПО ТИПУ ЦЕЛИ «ТЕХНИКА»

- 1.) Выберите тип боеприпаса и тип цели «техника».
- 2.) Выберите цель и подсчитайте расстояние до нее.
- 3.) Найдите по таблице TH в блоке тип цели «техника» на пересечении столбца расстояния до цели и строки с тяжелым вооружением ведущим огонь.
- 4.) Бросьте кубики и примените необходимые TH DRM.
- 5.) Если попадание успешно, определите его место: корпус/башня и перед/сторона/корма.
- 6.) Определите TK на пересечении типа боеприпаса, орудия и расстояния.
- 7.) Определите окончательный TK вычтя из него соответствующий AF. Бросьте кубики и сравните результат с TK. Проверьте результат по AFV Destruction Chart в зависимости от типа боеприпаса.

Факторы движения личного состава				
Личный состав	Присущая MF	MF с лидером	Ускоренный марш без лидера	Ускоренный марш с лидером
MMC первой линии/второй линии/ элитные	4	6	6	8
Неопытные (Призывники) MMC	3	6(5)	5	8(7)
SMC (раненный)	6(3)	6 (без эф-фекта)	8 (без эф-фекта)	8 (без эф-фекта)

дистанцию и не ополовинивается, ведя огонь в **AFPh**.

Если достигнуто попадание, когда ведется огонь по типу цели «техника» или при применении LATW против AFV, то нужно будет определить соответствующие направленность цели, место попадания и фактор бронирования (AF), а затем использовать соответствующие таблицы на уничтожение (TK), чтобы определить, была ли пробита броня AFV. Направленность цели определяется, как показано на сопроводительной диаграмме (стр. 12 оригинальных правил); если LOS проходит прямо по линии, определяющей направленность цели, которая проходит через вершину целевого гекса, рассекая его пополам, используйте направленность цели, наименее благоприятную для атакующего. Если огонь ведется из самого целевого гекса, то направленность цели определяется цветным кубиком DR TH: 1-2 ; 3-4 сторона; 5-6 перед; FT попадает с кормы. Техника получает попадание в башню, если цветной dr исходного DR TH меньше, чем белый dr. Попадание в корпус происходит в том случае, если цветной dr исходного DR TH больше белого кубика или равен ему. Для техники с башней при попадании в последнюю определите направленность (перед, сторона, корма), основываясь на TCA, а направленность попадания в корпус определяется на основании VCA. Затем определите число TK (#TK) вооружения перед тем, как определять последствия попадания, используя таблицу TK для типа применяемого снаряда. Таблицы TK приводят число TK для каждого вооружения, основываясь на его калибре и длине ствола. Окончательное число TK получается путем вычитания соответствующего фактора бронирования (AF). Если DR был меньше окончательного числа TK, то техника, являющаяся целью, уничтожена. Переверните ее фишку на обратную сторону (подбитой техники). Потенциально могут быть дополнительные результаты, если DR равен окончательному #TK или даже больше его (7.10).

3.2.5 Фаза подготовительного огня (PFPh):



АТАКУЮЩИЙ проводит огневые атаки в **PFPh**. После определения результата каждой атаки во время **PFPh** ведущая огонь часть (и вооружение) маркируется Rper Fire. Техника на ходу не может вести огонь в фазе подготовительного огня; она должна ждать до фазы движения.

3.3 Фаза движения (MPh):

Во время фазы движения (**MPh**) АТАКУЮЩИЙ может двигать все, любые или никакие из своих частей при условии, что они не вели огонь во время **PFPh** и не являются деморализованными, ввязавшимися в схватку или неподвижными. Части могут двигаться в любом направлении или

сочетании направлений вплоть до предела их характеристики факторов движения (MF) для пехоты или оков движения (MP) для техники. Во время движения части двигаются из гекса в гекс и не могут перескакивать через гексы. Части могут двигаться через дружественные части и группироваться с ними, но не могут двигаться в гекс таким образом, чтобы нарушать пределы группирования в какое-либо время в течение движения. Части, не являющиеся техникой, не могут входить в гекс с вражескими частями во время **MPh**. Части входят из-за пределов игрового поля — либо в начале сценария, либо в качестве подкреплений — согласно указаниям карточки сценария, включающим ход и место входа. Части расставляются за пределами игрового поля вдоль указанного края (или краев) карты в начале их **RPh** в ход игрока, назначенный для входа. Они не могут выполнять никакие действия, пока находятся за пределами игрового поля, за исключением движения во время **MPh** с нормальной стоимостью движения для открытой местности. Они должны войти во время **MPh** или **APh** их хода, назначенного для входа, или быть уничтоженными. Дороги в целях получения бонуса к движению по ним считаются выходящими за пределы игрового поля. Часть не может добровольно покинуть карту, если только она не находится в хорошем состоянии и не покидает карту, выполняя победные условия, при этом она покидает карту так, как если бы гекс за пределами игрового поля был открытой местностью. Любая часть, которая вынуждена покинуть карту в других обстоятельствах, уничтожается.

3.3.1 Движение пехоты:

У SMC есть 6 MF (или 3 MF, если боец ранен), а у MMC — 4 MF (или 3 MF, если бойцы неопытные). Можно получить бонус в 1 MF, если часть движется по дороге на протяжении **MPh**. Любая MMC, которая начинается и заканчивает свою **MPh** сгруппированной с лидером, получает бонус в 2 MF во время **MPh** при условии, что она двигалась с лидером в составе объединенной группировки. MF нельзя ни передавать от части к части, ни накапливать от хода к ходу. Части расходуют MF, основываясь на местности, в которую входят, вычитая это количество из своего оставшегося итога, пока не достигнут нуля либо не решат остановиться. Когда игрок двигает часть, он объявляет затраченные частью MF за вход в каждый гекс или за действия, выполняемые в этом гексе. Если часть собирается закончить свою **MPh** в определенном гексе, то игрок должен объявить об этом перед тем, как двигать другую часть. Игроку не разрешается вернуть часть в гекс, который та занимала ранее, и начать двигать ее снова, если только та не сделает это в рамках своего движения. Как только часть походила, остановилась, а другая часть начала двигаться, первая часть не может двигаться снова в эту **MPh**.

ПРИМЕР ФАЗЫ ДВИЖЕНИЯ (МРН) (РИС.1):

В МРН русского игрока, 4-4-7 в I5 тратит 2MF чтобы перейти в J5; так как это движение на 1 гекс, которое не затрачивает все доступные MF в полном объеме, то 4-4-7 может использовать осторожное движение. 4-4-7 в H3 тратит 2 MF чтобы войти в I3 и еще 2MF для перехода в J2. Так как PP LMG =1, то они не превышают IPC части (=3). 5-2-7 в F3 объявляет ускоренный марш и тратит 1 MF для входа в G3, 1MF для входа в H2, 2MF для входа в I3 и еще 2MF для входа в J3. (Итого 6 MF). Лидер 9-1 и 4-4-7 в F4 двигаются вместе и тратят на вход в G4 2MF, в H4 - 2MF, в I4 - 2MF, итого 6 MF за движение с лидером. 8-1 и 4-4-7 в E3 объявляют ускоренный марш и тратят по 2 MF для входа в каждый из гексов: E4, E5, F5, G5, итого 8 MF, заканчивая CX.

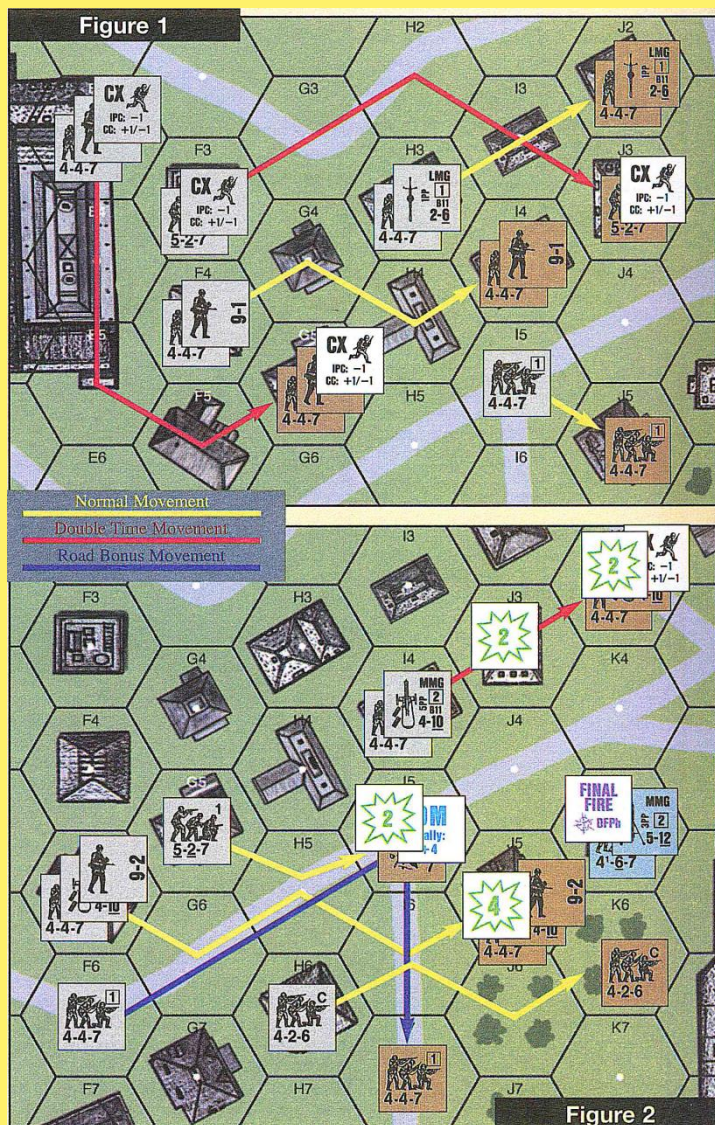
ПРИМЕР ФАЗ ДВИЖЕНИЯ (МРН) И ОБОРОНИТЕЛЬНОГО ПЕРВОГО ОГНЯ (ДФРН) (РИС.2):

4-4-7 с MMG в I4 тратит 2FM для входа в J3; так как PP MMG =5, то MF части уменьшаются на 2, такая часть не может осторожно двигаться в J3, так как потратит полностью свою MF. 4-4-7 может объявить ускоренный марш, что увеличит ее MF на 2, но уменьшит ее IPC на 1, оставив 1MF для перехода из J3 в K3. Предположим, что так русский игрок и решил походить. Немецкий игрок 4-6-7 с MMG в K5 атакует без пулемета 4-6-7 с MMG в J3 по колонке 4FP +2 DRM (+3 за каменное здание, -1 FFFAM), укрывания нет (так как дубль не выпал) и помещает остаточный огонь с силой 2FP в гекс J3. Маркер First Fire помещается на 4-6-7 (но только на нее, а не пулемет). Затем русская часть 4-4-7 продолжает движение в K3, немецкий игрок из K5 атакует ее с MMG с 4FP с -2DRM (-1FFMO, -1FFNAM). Предположим, что MMG не сломался, не дал укрывания и не имеет ROF (не выброшено 12, дубли и цветной кубик больше 2), на MMG помещается маркер First Fire (Используйте ранее помещенный на 4-6-7 маркер, теперь вся стопка фишек в K5 под маркером First Fire), а в гекс K3 помещается остаточный огонь с 2FP.

Затем русская 5-2-7 решает переместиться из G5 в K4, затрачивая 4MF. (Бонус за движение по дороге не применяется, так как движение было не полностью по ней). 5-2-7 входит в H5 и I5. В I5 немецкий игрок объявляет последующий первый огонь частью с маркером First Fire 4-6-7 вместе с MMG (число поломок уменьшается на 2) и так как русская часть в пределах нормальной дальности и нет ближе известной вражеской части. Будет/не будет использоваться в этой атаке MMG, на него поместят маркер Final Fire, поэтому немецкий игрок решает его включить в атаку. 9FP от 4-6-7 и MMG ополвинивается и их атака проходит по 4FP с -2 DRM (-1FFMO, -1 FFFAM). Атака вызывает остаточный огонь с 2FP (укрывание или поломка вызовут остаточный огонь с 1FP, а укрывание и поломка остаточный огонь с 0FP). Допустим 5-2-7 деморализуется и поместим остаточный огонь с 2FP в гекс I5, маркер First Fire в гексе K5 переворачивается на Final Fire.

Русский игрок потом двигается частью 4-4-7 из гекса F6, в G6, H5, I5 где он подвергается остаточному огню с 2FP -2DRM (-1 FFFMO, -1 FFFAM) к примеру - безрезультатно. Немецкий игрок хотел бы еще атаковать эту часть, но части в K5 с маркером Final Fire могут стрелять лишь в прилегающий гекс. 4-4-7 продолжает движение в I6, затратив 4MF и тратит еще 1MF за движение по дороге, чтобы войти в I7.

Русские 9-2 и 4-4-7 с MMG из F5 двигаются в G6, H5, I6 и J5 за 5 MF. 1IPC от лидера добавляется к 3 IPC MMC, давая в итоге 4 IPC, которые вычитаются из 5 PP MMG. Полученная разница вычитается из 6MF полученных от движения с лидером. При входе в J5 немецкий игрок объявляет последний заградительный огонь. FP огневой группы (MMC должен атаковать вместе с 4-6-7) ополвинивается за последующий первый огонь и удваивается за стрельбу в упор. Атака разрешается по колонке 8FP +2DRM (+3 каменное здание, -1FFNAM). Выпало 7, 4-6-7 успешно проходит NMC с максимально возможным значением, поэтому получает маркер Pin, а русские должны пройти PTC (9 по колонке 8FP). В гекс помещается остаточный огонь с 4FP.



И наконец, русские 4-2-6 из H6 двигаются в I6, J6 и в K6, где немецкий игрок объявляет последний заградительный огонь. FP огневой группы ополвинивается за последующий первый огонь, затем повторно ополвинивается за маркер Pin и удваивается за стрельбу в упор. Атака разрешается по колонке 4FP -1 DRM (-1 FFFAM). Удача подводит немецкого игрока, выброшено 10 (не-дубль), следовательно 4-6-7 проваливает NMC на 3 (и заменяется на часть второй линии 4-4-7, так как ELR немецкий 2 и меньше) и переворачивается на деморализованную сторону с помещением маркера DM. В дополнение у MMG поломка, поэтому он переворачивается на обратную сторону. Огневая атака завершена, но 9 по 4 FP не дает результата. В гекс помещается остаточный огонь с 1FP (MMG сломался, он не дает свой остаточный огонь).

Рисунок 2 показывает состояние частей после вышеизложенного, за исключение последнего заградительного огня против 4-2-6 в гексе K6.

В гексе в отдельно взятый момент для каждой стороны могут находиться до трех MMC-эквивалентов отделения и 4 SMC. Расчет или HS, приставленные к оружию, равны полному отделению в целях группирования.

Части обычно двигаются по одной за раз, если только MMC не использует бонус в MF, получаемый за движение с лидером. Части могут предпочесть двигаться в составе группировки и могут разгруппироваться во время MPh, чтобы двигаться по отдельности, но все части в этой двигающейся группировке должны закончить свои MPh до того, как может двигаться часть не из этой группировки.

Часть, которая двигается только на один гекс во время MPh, может использовать осторожное движение (Assault

Movement), если игрок объявляет, что он использует осторожное движение, и движение не отнимает все MF части. Осторожное движение снижает уязвимость части под оборонительным первым огнем, избегая DRM -1 за первый огонь по использующим движение, не являющееся осторожным (FFNAM).

Пехота, способная к движению и не являющаяся деморализованной, за легкой, раненой, использующей осторожное движение, фишка которой также еще не источник (CX), может совершить ускоренный марш, если игрок объявляет об этом в начале MPh этой части и маркирует ее CX. Ускоренный марш повышает MF части на 2. Части с CX должны прибавлять единицу к DR любой атаки (IFT, TH, CC) (максимум +1), которую они ведут или направляют, и к dr на подбор вооружения,

засад и проверку применения дымовых гранат. У части с CX IPC уменьшается на один, и любая часть, которая проводит атаку в CC против части с CX, снижает свой DR в CC на один. Маркер CX удаляется в начале следующей MPh части и не влияет на часть во время той MPh за исключением того, что не дает ей совершить ускоренный марш во время той MPh. Часть, имеющая показатель степени дыма (1.2.2), может попробовать применить дымовые гранаты с полудюймовой фишкой во время MPh, объявив об этом, затратив один MF, чтобы поставить дым в собственный гекс или два MF, чтобы поставить дым в прилегающий гекс, и сделав dr, который будет меньше ее величины показателя степени дыма или равен той. Часть с CX должна прибавить dr +1. Ни одна часть не может пытаться применять дымовые гранаты больше одного раза за

MPH. Если dr на применение дымовых гранат равен 6, часть должна немедленно завершить свою **MPH** в своем текущем местоположении. См. относительно воздействия дыма [1.2.5](#); однако не забывайте, что движение во время **MPH/RtPh** в дым (но не из дыма) стоит один дополнительный MF. Полудымовая фишка дымовой гранаты удаляется в конце **MPH**.

Подбор вооружения допускается во время **MPH**, если на это затрачен один MF и сделан dr, который будет меньше 6 (dgm +1, если CX). Подбирающая часть должна находиться в том же гексе, что и бесхозное вооружение.

3.3.2 Движение техники:

Подвижная техника должна затратить полностью все свои очки движения (MP), заложенные в характеристике, во время своей **MPH** в соответствии со стоимостью местности (COT), в которую она въезжает, хотя она может объявить, что тратит дополнительные MP, чтобы въехать в гекс. MP не могут передаваться от части к части или накапливаться от хода к ходу. Техника может въехать в один или больше гексов, занятых врагом. Считается, что техника, которая заканчивает свою **MPH** с оставшимися MP, затратила все оставшиеся MP в последнем гексе. Как только техника переехала в новый гекс, она считается движущейся целью для оборонительного огня в этот ход. AFV с CE, въезжающая в гекс через сторону с дорогой, может сделать это со скоростью движения по дороге, равной $\frac{1}{2}$ MP за гекс.

Можно изменить VCA за 1 MP за смену на вершину гекса или, если техника находится в лесах или здании, с риском застревания в 2 MP за смену на вершину гекса. Техника должна двигаться в рамках своего VCA, чтобы въехать в новый гекс. Чтобы передвинуться в гекс, который не находится в рамках VCA техники, она должна сначала изменить свой VCA в гексе, который она занимает. VCA можно также изменить без затрат MP в результате ведения огня за пределы CA во время любой огневой фазы (кроме своей собственной **MPH**) или в конце любой огневой фазы, в которую техника может вести огонь из башенного/курсового вооружения. Сектор обстрела башни (TCA) можно свободно изменять с каждым MP, затраченным во время **MPH**, дополнительной стоимости за изменение TCA нет. Сделайте это, поместив маркер башни на технику (стороной BU либо CE) и повернув маркер башни так, чтобы тот смотрел в желаемом направлении. Если TCA и VCA направлены одинаково, то маркер башни не нужен (разве что когда техника с CE). Об изменении TCA следует объявлять по мере затрат MP, и изменение можно производить с затратами MP на запуск, остановку или задержку. Нужно затратить по крайней мере два MP, чтобы изменить TCA в лесах или здании.

Техника, которая намерена двигаться в **MPH** и не начала этот ход под маркером Motion (на ходу), должна затратить перед въездом в новый гекс или для изменения VCA одно MP, чтобы завестись. Считается, что это MP на запуск тратится в гексе, занимаемом техникой в текущий момент, и, таким образом, часть подвержена оборонительному первому огню в этом гексе, хотя и не в качестве движущейся цели.

Техника должна затратить одно дополнительное MP в гексе, занимаемом ею в текущий момент, чтобы остановить движение, если только она не заканчивает свою **MPH** под маркером Motion. Если она остановится, то она может начать двигаться снова в ту же самую **MPH**, если у нее достаточно MP, но должна затратить MP на запуск, чтобы это сделать. Даже если техника остановилась, она является движущейся целью, если въехала в новый гекс во время этого хода игрока либо начала или закончила свою **MPH** на ходу.

Техника должна затратить одно дополнительное MP за каждую единицу подбитой техники или другой техники в гексе, в который она намерена въехать, вне зависимости от того, является ли техника, которая уже находится в гексе, своей или вражеской, но у каждой стороны в каждом гексе в конце **MPH** может находиться только одна единица техники, не являющейся подбитой; этот штраф к движению удваивается до 2 MP за единицу подбитой техники или просто техники, если в гекс въезжают через сторону с дорогой со скоростью движения по дороге, и этот штраф удваивается в лесах. Если две свои AFV занимают один и тот же гекс в конце **MPH**, владелец должен перевернуть одну из них на подбитую сторону.

Затрата MP без движения называется задержкой и может использоваться только в том случае, если техника остановлена. Технике не запрещается затратить больше MP для въезда в гекс, чем требуется минимально, и она может объявить в тот момент, когда въезжает в новый гекс, о затратах MP сверх необходимого.

Подвижная техника, которая целиком использовала свою характеристику MP, напечатанную на фишке, без затраты MP на запуск или задержку в конце этой **MPH**, находится на ходу, и на нее ставится маркер Motion. Техника может закончить **MPH** на ходу без использования всех своих MP только в том случае, если у нее недостаточно оставшихся MP, чтобы въехать в следующий гекс, в который она намеревалась въехать. Техника, которая начинает свой ход игрока на ходу, не может вести подготовительный огонь и должна тратить MP, хотя бы только на запуск и задержку. Вся техника, которая начинает игру за пределами игрового поля, начинает на ходу. Ни одна единица техники не может быть выставлена при расстановке в состоянии на ходу. Техника может въехать в гекс, занятый вражеской частью, однако она не может добровольно остановиться или закончить свою **MPH** на ходу в гексе с вражеской AFV, если только она не способна в самый момент въезда и с направления въезда уничтожить или потратить AFV на DR TK или по IFT, равный 5 без учета модификаторов, применяя тип снарядов, запас которых у атакующей техники неограничен.

Любая техника на ходу подпадает под DRM TH, основанные на состоянии цели на ходу, когда по ней ведут огонь в любую огневую фазу, включая атаки с помощью DC, или когда участвует в CC. Техника на ходу никогда не является помехой на LOS/TEM.

Техника с красными цифрами MP страдает от поломок механизмов. Каждый

раз, когда техника с красной цифрой MP тратит MP на запуск или совершает успешную попытку статуса хода, ее владелец должен сделать DR. Если выпало 12 (или 11 для некоторых образцов русской техники; см. соответствующие примечания), то AFV пострадала от поломки механизмов и сделалась неподвижной ([7.10](#)).

Въезжая в леса при затрате всех своих MP, техника может сначала затратить 1 MP (если необходимо) на запуск и может затратить 1 MP, чтобы остановиться. Техника, которая въезжает в гекс лесов или здания, должна пройти проверку на застревание ([7.6](#)).

Подвижная техника всегда может передвинуться на один гекс (без изменения VCA), затратив на это все свои MP (не включая 1 MP на запуск) и затем оставшись на ходу (если не застрянет).

3.3.2.1 Попытка статуса хода:

Попытка статуса хода может быть сделана любой обороняющейся подвижной техникой во время **MPH** вражеской наземной части. AFV должна сделать dr, который будет меньше или равен числу MF/MP, затраченных вражеской частью во время нахождения на LOS AFV, которая делает попытку статуса хода. Вражеская часть не должна была находиться в начале этого хода игрока на LOS AFV, делающей попытку. AFV может делать попытку статуса хода только один раз за вражескую **MPH** и не может делать попытку вообще, если маркирована First/Final/Intensive Fire. За провал попытки штрафа не предусмотрено, но в случае успеха поставьте на AFV маркер Motion, и AFV может свободно изменять свои VCA/TCA за исключением того, что ей сначала придется пройти проверку на застревание ([7.6](#)), если это понадобится из-за ограничений местности. Поломка механизмов по-прежнему может произойти, и, если техника встанет, попытка статуса хода провалена. Техника, уже находящаяся на ходу, может также попытаться изменить VCA/TCA.

3.3.2.2 Огонь с ходу:

Техника может двигаться и вести огонь в **MPH**, включая огонь по частям, находящимся в том же гексе, что и AFV. Это называется огнем с ходу. Поставьте маркер Bounding First Fire на технику, ведущую огонь. Существуют различные DRM TH, основанные на состоянии ведущего огонь, рассчитываемые относительно количества MP, которые техника затратила, имея LOS на цель. DRM за изменение сектора обстрела (§8) никогда не применяется к части, ведущей первый огонь на ходу. Техника может затратить MP на задержку, будучи остановившейся, чтобы с целью уменьшения DRM нарастить количество MP, затраченных, имея LOS на цель, но должна объявить об этих MP на задержку по отдельности и подвергнуться оборонительному огню, вызванному этими MP на задержку. Техника может двигаться снова в **MPH** после ведения огня при условии, что у нее достаточно MP. Техника, у которой не утрачена ROF, может вести огонь снова в качестве первого огня на ходу после того, как затратит еще одно MP, но все остальное вооружение должно вести огонь из того же гекса, откуда был сделан первый выстрел MA. FP у MG/IFE

ополовинивается в **MPh** и сокращается вчетверо, если техника не является остановившейся. Установленные на технике FT не ополовиниваются за огонь в **MPh**, но ополовиниваются, если техника не является остановившейся. Единственный случай, когда техника может вести огонь как в **MPh**, так и в **AFPh**, бывает тогда, когда техника будет вести огонь только из своего МА в **MPh** и сохранит ROF; такая техника может вести огонь еще раз в **AFPh** (3.5).

3.3.3 Оборонительный первый огонь



Оборонительный огонь может происходить во время вражеской **MPh** и **DPh**. Та его часть, которая происходит во время вражеской **MPh**, называется оборонительным первым огнем и может применяться только против двигающейся части (частей). Атака оборонительным первым огнем затрагивает только двигающуюся часть (части) независимо от других частей, которые занимают тот же самый гекс в момент атаки. В любое время, когда часть или группировка тратит MF или MP на LOS у части обороняющегося в хорошем состоянии, **ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ** имеет право временно приостановить движение, пока он ведет огонь по этому местоположению столько раз, сколько ему возможно. **ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ** должен поставить маркер First Fire на любую часть или вооружение, которые вели огонь и утратили ROF. Результат оборонительного первого огня должен определиться до того, как двигающаяся часть или группировка покинет гекс, намеченный целью, или затратит другие MF/MP. **ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ** не может потребовать, чтобы двигающаяся часть или группировка вернулись в предшествующее положение, чтобы подвергнуться атаке, однако **АТАКУЮЩИЙ** перед тем, как ходить дальше, должен предоставить **ОБОРОНЯЮЩЕМУСЯ** достаточно широкую возможность, чтобы объявить огонь, и должен объявить о завершении движения данной части до того, как двигать другую часть. Как только другая часть начинает движение или объявлено об окончании **MPh**, части, двигавшиеся до этого, больше не подвергаются атакам оборонительным первым огнем. Любое действие, которое требует у части затрат MF или MP в гексе, делает часть целью оборонительного первого огня даже несмотря на то, что часть, возможно, не входила в этот гекс во время **MPh**. Примеры подобных затрат включают попытки применения дымовых гранат, подбор вооружения, затраты MP на запуск или остановку, изменения VCA и установку DC.

Результаты атак оборонительным первым огнем определяются таким же образом, что и у других огневых атак. Атаки оборонительным первым огнем могут также получить преимущество DRM -1 от первого огня по использующим движение, не являющееся осторожным (FFNAM), против двигающейся пехоты, не использующей осторожное движение, и DRM -1 от первого огня по двигающимся на открытой местности (FFMO), если пехотная часть двигается по открытой местности. Обратите внимание на то, что DRM FFMO неприменим к части, у которой имеется помеха на LOS между целью и ведущим огонь, даже если двигающаяся часть находится на открытой местности.

Пехотная часть **ОБОРОНЯЮЩЕГОСЯ**, уже маркированная First Fire, может снова вести оборонительный первый огонь своей собственной FP и/или MG во время этой **MPh** при условии, что цель не находится ни на расстоянии большем, чем до ближайшей вражеской части на LOS, ни за пределами нормальной дальности ведущего огонь. У части, применяющей таким образом последующий первый огонь, FP ополовинивается. Если во время последующего первого огня применяется MG, то B# снижается на 2, и пулемет удаляется насовсем на DR по IFT, равный без учета модификаторов исходному B#. После того, как результат атаки определен, переверните маркер First Fire на оборотную сторону Final Fire для части и всего ее вооружения (вели ли все они огонь или нет).

Орудие/МА **ОБОРОНЯЮЩЕГОСЯ**, уже маркированное First Fire, может снова вести оборонительный первый огонь в виде интенсивного огня (3.2.4) независимо от наличия более близкой вражеской части. Переверните маркер First Fire на оборотную сторону Final Fire для части, поставленной к орудью, и всего ее вооружения. См. 6.8, если применяется IFE. Поставьте в данном случае на часть маркер Intensive Fire.

Последний заградительный огонь (FPF):



Это возможность, доступная пехотной части **ОБОРОНЯЮЩЕГОСЯ**, уже маркированной Final Fire, которая намерена вести огонь по части, двигающейся в прилегающий гекс во время **MPh**. FPF трактуется как последующий первый огонь (FP также удваивается из-за действия PBF) с дополнительным штрафом: DR по IFT, взятый без учета модификаторов (и модифицируемый только подходящим командным DRM), применяется в качестве NMC к частям, использующим FPF (включая направляющего лидера). Нет ограничения на число атак FPF, проводимых частью, при условии, что та не деморализуется, кроме числа двигающихся частей и MF/MP, которые те тратят, чтобы передвинуться в гекс, прилегающий к ведущему огонь. Часть, использующая FPF, должна использовать всю свою FP и работающий MG (или IFE) и может образовать FG с частями, не использующими FPF, но только те части, которые используют FPF, затрагиваются его неблагоприятными последствиями.

По части, которая уцелела в результате атаки оборонительным первым огнем, можно снова вести огонь в том же самом местоположении во время ее **MPh** до того, как она затратит дополнительные MF/MP, но это могут делать только другие атакующие или это может произойти в том случае, если она затратила по крайней мере 2 MF/MP в этом гексе. Одна и та же часть или вооружение никогда не может вести оборонительный первый огонь, или последующий первый огонь, или последний заградительный огонь по двигающейся части в одном и том же местоположении большее число раз, чем число MF/MP, затраченных в этом местоположении во время **MPh**. По части, деморализованной или залегшей под оборонительным первым огнем, можно снова вести огонь в ее текущем местоположении посредством других атак оборонительным первым огнем,

но она атакуется в деморализованном или залегшем состоянии. Двигающаяся часть, подвергающаяся FFNAM или FFMO, которая деморализуется, по-прежнему подвергается этим DRM в данном местоположении при последующих атаках, пока не закончится ее **MPh**. Часть, которая залегла, не подвергается в дальнейшем FFNAM или FFMO, будучи залегшей; однако, если последующий первый огонь или другой оборонительный первый огонь по залегшей части деморализует ее, то она теряет статус залегшей и снова подвергается DRM FFNAM или FFMO (если до этого могла подвергаться) при дальнейших атаках оборонительным первым огнем против нее во время этой **MPh** (не забывая о том, что ее **MPh** закончится, как только будет двигаться другая часть). Часть, использующая осторожное движение, которая деморализуется, больше не использует осторожное движение и подвергается DRM -1 FFNAM на остаток своей **MPh**.

3.3.4 Реагирующий огонь:

Любая пехотная часть в хорошем состоянии, не являющаяся залегшей, может атаковать в своем гексе двигающуюся технику в виде реагирующего огня ближним боем, используя обычные процедуры DFF/SFF/FPF; маркируйте ее и ее вооружение как ведших огонь. ММС должна сначала пройти рабочую проверку перед продвижением/атакой бронированной техники (РААТС 3.7). Провал РААТС вынуждает часть залечь и предотвращает реагирующий огонь, но требуется только

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ

Оборонительный первый огонь

- Происходит во время Mph противника;
- Затрагивает только двигающегося противника;
- Может вызывать остаточный огонь;
- Помещает маркер First Fire

Последующий первый огонь

- Происходит во время Mph противника;
- Затрагивает только двигающегося противника в пределах нормальной дальности стрельбы;
- Может вызывать остаточный огонь;
- Возможен для тех у кого уже есть маркер First Fire и не имеющих целей ближе рассматриваемой.
- Переверните маркер на сторону Final Fire.

Последний заградительный огонь

- Происходит во время Mph противника;
- Затрагивает только прилегающего двигающегося противника;
- Может вызывать остаточный огонь;
- Возможен для тех у кого уже есть маркер First Fire и рассматривается как NMC за возможность огня.

Последний огонь

- Происходит во время DPh;
- FFNAM и FFMO не применяются;
- Затрагивает все войска противника в целевом гексе;
- Возможен для тех у кого уже есть маркер First Fire если огонь ведется в прилегающий гекс.
- Поместите/переверните маркер Final Fire

одна РААТС за часть и за AFV. Используйте обычное правило СС против AFV (3.8) за исключением того, что техника не может атаковать в ответ посредством СС. ССВ пехотной части уменьшается на 1, если она уже вела огонь (включая огонь из SW).

3.3.5 Остаточный огонь:

Когда часть атакована оборонительным первым огнем, последующим первым огнем или FPF, местоположение, в котором определяется результат атаки, маркируется остаточной FP, равной половине (до максимума, равного 12; округляйте остатки с понижением) колонки FP IFT, использованной для этой атаки (включая попадание тяжелого вооружения), хотя вооружение, которое отказало или сохранило ROF, не оставляет остаточной FP. Попытка на уничтожение оставляет остаточную FP таким же образом за исключением случаев применения AP (если только не ведет огонь MG), ATR, APCR или APDS либо если выпал «неразорвавшийся снаряд». Впоследствии любая часть, которая входит (или тратит MF/MP, включая AFV с CE) в это местоположение в ту же самую **MPh**, атакует FP, представленной маркером, посредством нового DR по IFT. ТЕМ/дым в местоположении, являющемся целью, а также FFFAM или FFFMO применяются как DRM. Часть, тратящая MF/MP, чтобы покинуть местоположение, не подвергается атаке остаточным огнем в местоположении, которое она покидает. После того, как была определена величина остаточной FP, оставленной какой-либо атакующей, она уменьшается на один столбец IFT за каждый положительный DRM по IFT или таблице на попадание, вызванный исключительно условиями за пределами гекса, являющегося целью (включая DRM TH). Это может включать положительные командные модификаторы, статус CX и помехи на LOS. Преимущество высоты и отрицательные командные DRM никогда не влияют на остаточную FP. Взрывы в воздухе увеличивают величину остаточной FP на одну колонку.

Остаточная FP никогда не может образовывать FG, она всегда должна атаковать одна. Остаточная FP всегда является первой атакой оборонительным первым огнем, допустимой против двигающейся части в ее текущем местоположении во время **MPh**, и ее результат определяется перед тем, как ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ должен объявлять атаку. В местоположение можно поставить не более одного маркера остаточной FP, но больший по величине маркер остаточной FP, полученный впоследствии от большей по силе атаки по IFT, соответствующей требованиям, заменяет меньший по величине маркер остаточной FP; таким образом, маркеры остаточной FP от разных атак, соответствующих требованиям, не складываются.

Часть обычно может быть атакована остаточной FP только один раз за местоположение; MF/MP, затраченные одновременно (напр., два MF, чтобы войти в здание), не вызывают несколько атак остаточной FP. Часть может быть атакована остаточной FP в том же самом местоположении снова, если она затратит дополнительные MF/MP в этом местопо-

ложении и при совершении этого часть подвергнется более отрицательному или менее положительному DRM.

Удалите все маркеры остаточной FP в конце **MPh**.

3.4 Фаза оборонительного огня (DFPh):



Та часть оборонительного огня, которая происходит строго во время **DFPh**, называется последним огнем. Во время последнего огня могут вести огонь любые части, вооружение и техника ОБОРОНЯЮЩЕГОСЯ, которые не маркированы First или Final Fire либо Intensive Fire (включая MG/вооружение/МА техники, сохранившие ROF в **MPh**). Любые части ОБОРОНЯЮЩЕГОСЯ и MG, не относящиеся к технике (или орудие с IFE), которые маркированы First Fire, также могут вести огонь снова, но только по частям в том же или прилегающем гексе, и они должны затем перевернуть маркер First Fire на сторону Final Fire. У части, маркированной First Fire, ополовинивается ее FP и FP ее вооружения (и удваивается из-за действия PBF). Орудие/МА, маркированные First Fire, могут вести интенсивный огонь (3.2.4) по частям в прилегающем (или том же самом) гексе. Часть, уже маркированная Final Fire, не может вести огонь во время последнего огня. Атаки последним огнем затрагивают все вражеские части в местоположении, являющемся целью, а не только те, которые двигались, но FFFAM и FFFMO не применяются.

Направление атак лидером, использованное во время оборонительного первого огня, может применяться снова при последующем первом огне, FPF или последнем огне, но только для одной части, ведущей огонь, или FG, и эта часть или FG не может включать ведущих огонь, отличных от тех, которых лидер направлял во время первого огня. Если во время этого хода игрока формируется новая FG, то лидер не может направлять ее огонь (даже во время FPF).

Удалите все маркеры First и Final Fire в конце **DFPh**.

3.5 Фаза огня после движения (AFPh):

Части и вооружение АТАКУЮЩЕГО, которые не вели огонь в **PFPh**, могут вести огонь в половину от FP; тяжелое вооружение взамен прибавляет DRM TH +2. Отделение с подчеркнутым фактором FP может использовать огонь в движении. Способность ведения огня в движении дает возможность любому отделению, использующему свою собственную FP во время **AFPh**, прибавить единицу FP к своей атаке после всех модификаций собственной FP отделения; остаток округляется с повышением. Бонус огня в движении неприменим к любому огню за пределами нормальной дальности части. Средние пулеметы (MMG), тяжелые пулеметы (HMG), минометы и орудия не могут вести огонь в **AFPh**, если они двигались в **MPh**. Вооружение не может вести огонь больше одного раза за **AFPh**. Техника, которая двигалась, использует для ведения огня в **AFPh**

огонь на ходу. Если техника вела огонь в **MPh** в виде первого огня на ходу, но не утратила ROF и не вела огонь из какого-либо иного вооружения, то она может вести огонь из этого вооружения с неоднократной ROF еще один раз в **AFPh**, используя соответствующий DRM TH или половину FP MG/IFE, если вооружение с неоднократной ROF является IFE или MG. Если техника ведет огонь во время **MPh** из какого-либо иного вооружения, кроме МА, то она не может затем вести огонь в **AFPh**.

Удалите все маркеры Prep Fire и Bounding Fire в конце **AFPh**.

3.6 Фаза бегства (RtPh):



Во время **RtPh** деморализованная часть, не участвующая в схватке, не может закончить **RtPh** в одном местоположении с замеченной вражеской частью, не являющейся деморализованной, или в местоположении, прилегающем к такой вражеской части, и не может оставаться в исходном местоположении на открытой местности, находясь на нормальной дальности и LOS у замеченной вражеской части, которая была бы способна на перехват, если деморализованная часть бежала бы через этот гекс (см. ниже). Подобная часть помещается под маркер DM. Деморализованные части под DM, не находящиеся в схватке, должны убежать (АТАКУЮЩИЙ первым — по одной части за раз) во время этой **RtPh** или быть уничтоженными за невозможностью убежать. Все деморализованные части за исключением раненой SMC имеют 6 MF для использования в **RtPh**; это количество никогда не может быть увеличено. Деморализованная часть может бежать в гекс открытой местности, находящийся на LOS и нормальной дальности у замеченной вражеской части, без перехвата (см. ниже) только в том случае, если движется ползком, но она по-прежнему не может в конце **RtPh** находиться в гексе, прилегающем к замеченной вражеской части, или она будет уничтожена за невозможностью убежать. Движение ползком — это бегство на один гекс, которое отнимает целиком характеристику MF бегущей части. Бегущая часть, использующая движение ползком, не подвергается перехвату. Все остальные условия, касающиеся бегства, относятся к движению ползком без изменений.

Бегущая часть должна двигаться к ближайшему (в MF) гексу здания или лесов в пределах 6 MF. При этом бегущая часть не может ни бежать по направлению к вражеской части (даже если та деморализована), находясь на LOS у этого врага, таким образом, чтобы расстояние в гексах между бегущей частью и замеченной вражеской частью сокращалось, ни двигаться по направлению к такой части, покинув ее LOS во время этой **RtPh**; ни передвигаться в другой гекс, прилегающий к вражеской части, если находится в гексе, прилегающем к той же вражеской части, если только при этом бегущая часть не покидает местоположение этой вражеской части. В других обстоятельствах бегущая часть может двигаться по направлению к вражеской части.

Достигнув ближайшего легального гекса лесов или здания, не прилегающего к вражеской части, бегущая часть должна остановиться и закончить свою **RtPh** в этом гексе здания или лесов, если только часть не может незамедлительно войти в другой гекс здания или лесов. Бегущая часть всегда может убежать из здания, в котором начинала свою **RtPh**. Бегущая часть должна игнорировать гекс здания или лесов, в который она не может войти из-за пределов группирования, и может также игнорировать гекс здания или лесов, который не находится дальше от замеченной вражеской части, чем исходный гекс бегущей части.

Если во время этой **RtPh** нельзя достичь никаких зданий или лесов, бегущая часть может бежать в любой гекс, соответствующий вышеизложенным требованиям.

Деморализованная часть может бежать, если находится под DM. Лидер, не являющийся залегшим, который уже сгруппирован с деморализованной частью до того, как та бежит, может предпочесть бежать вместе с деморализованной частью, даже несмотря на то, что он не является деморализованным. Если лидер так и делает, то он уничтожается, если деморализованная часть, с которой он сгруппирован, проваливает MC на перехват. Он должен оставаться с частью на протяжении **RtPh**, но не считается деморализованным и может задействовать свой командный DRM при NMC части на перехват.

Перехват происходит всякий раз, когда бегущая часть входит в гекс открытой местности, не используя движение полз-

ФАЗА БЕГСТВА

- Бегущая часть может использовать до 6 MF (раненый лидер только 3 MF);
- Часть должна бежать если прилегает к не деморализованной вражеской части;
- Часть должна бежать из гекса, если гипотетическая часть бегущая через этот гекс подвергается перехвату;
- Часть может бежать если под маркером DM;
- Когда бежит, должна двигаться к ближайшему зданию или лесу, который в свою очередь не сокращает расстояние до известной вражеской части. Бегущая часть может игнорировать гекс здания, если он является частью здания в котором она находится;
- Перехват объявляется для бегущей части в открытой местности не использующей движение ползком, на нормальной дистанции стрельбы и LOS без помех;
- Движение ползком это бегство на 1 гекс, которое защищает от перехвата;
- Части которые должны бежать, но не могут уничтожаются;
- Если гекс леса/здания не может быть достигнут за одну **RtPh** (т.к. затрачивается больше 6MF), часть может бежать в любую местность удовлетворяющую все указанные требования;
- Бегущая MMC должна нести SW максимально близкую к 3pp настолько, насколько это возможно, но без превышения 3PP (для SMC – 1PP). Вооружение превысившее допустимое PP бросается перед бегством части (ее несущей).

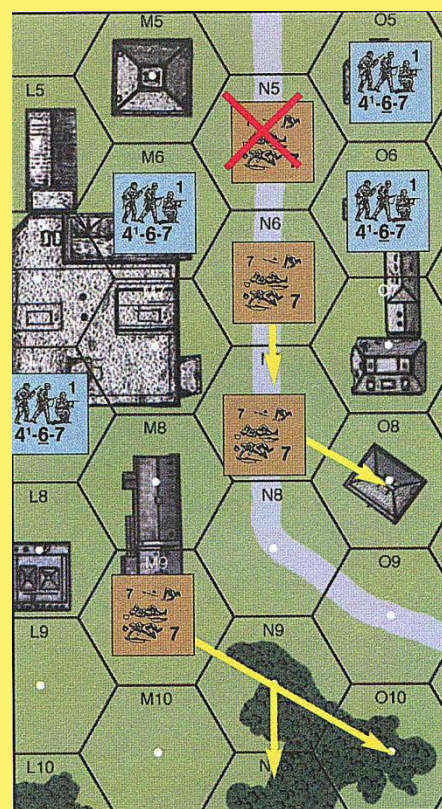
ПРИМЕР ФАЗЫ БЕГСТВА:

Наступила Фаза Бегства и каждая из деморализованных частей под маркером DM способна к бегству. Часть в zM9 может выбрать между тем чтобы остаться в занимаемой гексе или бегством в гекс N9 с местностью Леса, а затем уже возможно в O10 или N10; Она не способна бежать в L8 или M8 так как становится ближе к известной вражеской части; Она может проигнорировать гекс с лесом N9 (расстояние от которого до O6 не больше, чем у M9), и бежать в гекс N10 или L10.

Часть из N7 должна бежать; она не может оставаться на открытой местности в пределах нормальной дальности стрельбы от возможных частей противника, способных к перехвату в O6, M6 и L7, в начале фазы **RtPh** она автоматически становится под DM. Она может бежать в гекс O8 или может игнорировать O8 (которая дальше от O6, в отличие от N7) в пользу N9 (или M9) используя соответственно либо движение ползком (в N8) либо подвергаясь перехвату (в N9).

Часть в N6 должна бежать в N7. Она может безопасно двигаться ползком или подвергнуться перехвату в N7 и продолжить движение в O8. Если бы часть 4-6-7 была не в M6, а в M5, часть в N6 должна была бежать в M7, но не могла бы там оставаться, а продолжила бы свой путь в O8, через объявление перехвата.

Часть N5 уничтожается, так как не может бежать. (Это справедливо и для случая когда часть 4-6-7 из M6, находилось бы в M5



ком, будучи на нормальной дальности и LOS у вражеской части, не являющейся деморализованной или залегшей, которая способна вести огонь по этому гексу с FP, равной по крайней мере единице, или попасть по гексу посредством процесса TH с расстояния, не превышающего 17 гексов. Часть, участвующая в схватке, не может перехватывать, как и часть/вооружение, у которой в силу каких-либо причин уполновинена FP или существует положительный DRM (напр., часть под CX, одиночный лидер с MG, MA техники с BU, техника на ходу или орудие/ MA, которое должно изменить свой CA). Если перехват происходит, то бегущая часть подвергается NMC и всему, что с ней обычно связано. Бегущая часть, которая проваливает свою NMC на перехват, несет потери, хотя, если в результате останется HS, то она может продолжить бегство далее. Перехват не затрагивает другие части в гексе, и части способны на перехват даже в том случае, если они использовали все остальные возможности ведения огня в этот ход игрока. Часть, подвергшаяся перехвату, которая в результате NMC залегает, не может бежать дальше в эту **RtPh** и, если она по-прежнему находится в гексе, прилегающем к замеченной вражеской части, то уничтожается за невозможностью бежать. Деморализованная часть не может подвергаться перехвату больше одного раза за гекс открытой местности, в который она вошла, независимо от числа вражеских частей, которые способны воспрещать.

Гекс открытой местности по отношению к перехвату — это любой гекс открытой местности, к которому перехватывающий может применить во время гипотетической возможности оборонительного первого огня DRM FFMO -1 (тем самым исключая части, получающие пользу от TEM за оружейный окоп). DRM FFMO отменяется, если существует помеха между бегущей частью и перехватывающим. Обратите внимание на то, что во время

RtPh первый огонь на самом деле не ведется.

3.7 Фаза продвижения (APh):

АТАКУЮЩИЙ может передать SW от одной части в хорошем состоянии другой и передвинуть в прилегающий гекс любые из своих пехотных частей, не являющихся залегшими, но находящихся в хорошем состоянии (даже если вражеские части занимают гекс, в который передвигаются).

Часть, продвигающаяся в гекс, который отнимает все ее MF, должна стать CX. Например, русское отделение, переносщее MMG весом в пять PP, имеет всего два MF и вследствие этого должно стать CX, чтобы передвинуться в гекс, требующий два MF, чтобы войти во время **MPh** (густой кустарник, холмы, леса или здание), если только отделение не сопровождает лидер, который прибавляет ему два MF и единицу к IPC, сообщив таким образом отделению пять MF. Часть под CX не может продвигаться в гекс, который стоил бы всех ее MF, чтобы войти. Например, у немецкого отделения, вооруженного HMG весом в четыре PP, останется только два MF за вычетом двух PP сверх нормы (IPC отделения уменьшена на два из-за того, что оно под CX), и оно не сможет продвинуться в гекс здания, если только его не сопровождает лидер.

Чтобы MMC могла продвинуться в гекс с вражеской AFV, она должна сначала пройти рабочую проверку перед продвижением/атакой бронированной техники (РААТС). Она должна сделать бросок, который был бы равен ее моральному состоянию или был бы меньше его, чтобы продвинуться в этот гекс. Провал РААТС приводит к тому, что часть залегает. От лидеров не требуется проходить РААТС, и они могут модифицировать РААТС частей, с которыми они сгруппированы, даже если сами они не входят в гекс. Вся неопытная пехота, итальянцы, малые союзники и

малые фашисты, не являющиеся элитными, должны прибавить +1 к DR. Часть, которая проходит РААТС, должна немедленно войти в гекс; она не может ждать результатов РААТС других частей, прежде чем решить войти в гекс, однако РААТС не обязательно объявлять заранее.

AFV может изменить свое состояние, чтобы открыть люки (CE), или может закрыть люки (BU).

Поставьте маркер СС на части, которые продвинулись в гекс, занятый врагом.

3.8 Фаза ближнего боя (ССPh):

Ближний бой — это тип атаки, которая происходит во время ССPh между противоборствующими частями в одном и том же гексе. Модификаций за ТЕМ к DR атаки на СС нет, и не принимаются в расчет ни вооружение, ни PBF. В отличие от огневых атак СС носит одновременный характер, так что атакуют обе стороны, другая сторона даже в том случае, если одна сторона или обе уничтожены, если только кто-то не попал в засаду или у обеих сторон в гексе есть техника.

АТАКУЮЩИЙ указывает порядок, в котором будут определяться результаты СС, проходящих в нескольких гексах; результат СС в каждом гексе должен полностью определиться на этот ход до того, как определять результат СС в другом гексе. Каждая сторона должна объявить все свои атаки в данном гексе перед определением результатов какой-либо из них (АТАКУЮЩИЙ объявляет свои первым). Затем все свои атаки объявляет ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ, после чего АТАКУЮЩИЙ определяет результаты всех своих атак, объявленных заранее. Затем ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ определяет результаты всех своих атак — даже если обороняющиеся части были уничтожены или понесли потери. Части могут атаковать любую часть или сочетание частей в одном и том же гексе до тех пор, пока ни одна часть не атакует или не атакована больше одного раза за ССPh. Необязательно ни атаковать все части в гексе, ни атаковать всеми частями в гексе. Могут атаковать только части, не являющиеся деморализованными, но даже деморализованные части обороняются, хотя и подвергаются при атаках в СС против них DRM -2.

FP атакующих частей сопоставляется с FP тех вражеских частей, которые подвергаются атаке, чтобы получить соотношение сил FP атакующих к обороняющимся. Когда соотношение сил было определено, делается DR за каждую атаку. Если окончательный DR меньше числа в таблице ближнего боя (ССТ) в колонке, соответствующей соотношению сил, атакующие части уничтожены. Окончательный DR, равный числу уничтожения в ССТ, заканчивается потерями у одной из атакующих частей (определенной случайным образом). Окончательный DR больше числа уничтожения безрезультатен.

SMC в СС обладает силой атаки и обороны, равной единице. SMC может атаковать в одиночку, но если так, то и обороняться она должна также одна. Любое число SMC может объединяться с MMC или другими SMC, чтобы провести атаку в СС, суммируя вместе свою FP. SMC обороняется в СС как часть группы, с которой она атакует, прибавляя свою FP,



ПРИМЕР ФАЗЫ БЛИЖНЕГО БОЯ:

Все продвижения (обозначены желтыми стрелками) завершены. Ближние Бои разрешаются в порядке выбранном атакующим (немцами).

Когда часть 4-6-7 из G6 продвигается в ближний бой с русской частью в F5 может случиться засада, так как бой происходит в местности здания. drm засады для части 4-2-6 «+1» (призывники), в то время как drm немцев «0». Русский игрок выбросил «3», немецкий «2». Немцы атакуют с соотношением 1:1, как и русская часть. DRM для обеих атак «0». DR немцев «5», что соответствует потерям, однако не влияет на соотношение сил. DR русской части «9» - без результата. Русская часть 4-2-6 заменяется на 2-2-6, а в гекс помещается фишка Melee.

Немецкие силы 8-1, 9-1 и 4-6-7 из H5 продвигаются в G5 к русской части 4-4-7. Может произойти засада с drm «-1» у немцев (командный модификатор), и «0» у русской части. dr немцев «6»; у русской части dr «3» таким образом засада не происходит. 4-6-7 имеет 4 фактора FP, а каждый из лидеров по 1FP, что даст соотношение 6:4 или 3:2. Русский игрок должен атаковать как 1:2; потому что лидеры атакуют вместе с частями, а не по-отдельности. У немцев DRM «-1» за лидера, у русского игрока DRM «0». Немецкий DR «6» модифицируется до «5», что означает уничтожение русской части. DR русского игрока 3 и все немецкие части также уничтожены. Гекс пуст, никакие информационные маркеры в него не помещаются.

Три немецкие части 4-4-7 продвигаются в гекс здания H4, в котором находятся 2 русские части 4-5-8. У обеих сторон drm засады «0», засады нет, так как русский игрок выбросил «5», а немецкий «-3». Немецкий игрок первым объявляет атакующих. Каждая из его частей может проатаковать единожды, и каждая из русских частей может быть атакована единожды. Варианты немецкого игрока: одна большая атака 12:8 (3:2); 2 частями одну русскую часть (2:1) и 1 частью вторую русскую часть (1:1); или всеми 3 частями на 1 русскую часть, а вторую русскую часть не атаковать вообще (3:1). Немецкий игрок объявляет 2 атаки; первая 2:1, вторая 1:1. Теперь русский игрок объявляет атаки. Варианты: одна большая атака 8:12 (1:2); 4-5-8 против (4-4-7)x2 (1:2) и 4-5-8 против 4-4-7 (1:1); (4-5-8)x2 против (4-4-7)x2 (1:1 каждая), а третью 4-4-7 вообще не атаковать; каждая 4-5-8 атакует одну 4-4-7 (две атаки 1:1), а третью 4-4-7 не атаковать; (4-5-8)x2 атакуют 4-4-7 (2:1), а две другие 4-4-7 не атакуются. Русский игрок объявляет две атаки: 4-5-8 атакует (4-4-7)x2 (1:2) и 4-5-8 против 4-4-7. DRM всех атак «0».

Немецкий игрок выбросил «6» при атаке по соотношению 2:1, уничтожив часть, а вот бросок «9» по 1:1 — без результата. Русский игрок выбросил «4» в атаке по соотношению 1:2 (потери) и 7 в атаке по соотношению 1:1 (без результата). Случайным образом определяется часть 4-4-7, которая понесет потери. После атак гекс содержит 2 немецкие части 4-4-7, половину отделения 2-3-7 и одну русскую часть 4-5-8 с маркером Melee на них.

В J3 немецкая часть 4-6-7 в схватке с предыдущего хода с русскими частями 4-4-7 и 5-2-7, а раненый лидер 9-2 из K4 продвигается в нее в качестве подкрепления. Засады не будет так как схватка идет с прошлого хода. Немцы объявляют атаку по соотношению 1:1 против 5-2-7. 4-4-7 не атакуется. Русский игрок атакует 3:2 против немецкой части и лидера. DRM немецкой атаки «-1» (из-за ранения лидера командный модификатор снижен), а у русского игрока «0». Немецкий игрок, как и русский выбросил DR «7». Оба броска — без результата, схватка продолжается.

Немецкая часть 4-6-7 продвигается в гекс здания I4, в котором находится русская часть 4-4-7. Возможна засада. drm засады обеих сторон «0». dr немецкого игрока «4», а русского «1», как следствие успешная засада русских сил. Затем следует ближний бой. Русский игрок объявляет и проводит свои атаки. Немецкий игрок объявляет и проводит атаки с выжившими силами (если такие есть). Русский игрок атакует по соотношению 1:1 с DRM «-1» за засаду. DR «6» с результатом потери, немецкая часть 4-6-7 заменяется на 2-4-7. Немецкий игрок объявляет атаку по соотношению 1:2 с DRM «+1» (попали в засаду). DR «5» - без результата. Гекс помещается маркером Melee. Схватка продолжится и в следующем ходу, но DRM ближнего боя, обусловленные засадой, применяться уже не будут.

Немецкая часть 5-4-8 под CX продвигается в гекс E6, в котором находится русская часть 4-4-7. Для засады нет возможности. Немецкий игрок атакует по соотношению 1:1 с «+1» DRM, русская часть атакует по соотношению 1:2 с «-1» DRM. DRM обусловлены тем, что немецкая часть 5-4-8 под CX. Немецкий DR «9», а у русского игрока DR «2», что вызывает возможность повышения в звании на поле боя. Русский игрок совершает dr по таблице появления лидера с «+1» drm (за русских). Выпавший dr «1» модифицируется до «2», создавая русского лидера 8-0. Соотношение сил в ближнем бою должны быть рассчитаны заново. Немецкая атака останется с соотношением 1:1 (5:5), результат — без эффекта. Атака русского игрока изменяется на соотношение 1:1, хотя при результате DR «2», что для соотношения 1:2, что для 1:1 результат один — немецкая часть 5-4-8 будет уничтожена.

равную единицу, к FP части, с которой она сгруппирована так, что находится наверху (игроки могут перераспределить лидеров в группировках перед началом **CCPh**). Лидер может направлять в CC MMC, с которой он атакует или обороняется (и любую другую часть, которая присоединяется к этой MMC для объединенной атаки в CC), применив свой командный DRM для модифицирования DR в CC в дополнение к прибавлению своей FP к силе атаки. Лидер не может использовать свой командный DRM, чтобы модифицировать атаку, которую он проводит в одиночку.

Когда пехота продвигается в CC в гекс лесов или здания (если только не присоединяется к схватке), может случиться засада. В этом случае перед тем, как объявлять атаки в CC, каждый игрок делает один dr. Если любой из игроков сделал бросок по крайней мере на три меньше, чем другой, то он устроил противнику засаду. Сторона, устроившая засаду в CC, получает DRM -1 к своим атакам в CC и +1 к атакам в CC против нее до тех пор, пока CC не станет схваткой в конце **CCPh**. dr на засаду подвержены drt даже в том случае, если только часть сил игрока в CC может их получить; drt включают +1 за CX, +1 за залегание, +1 за неопытность и командный drt (если только лидер не один); см. также QRDC. Сторона, устроившая засаду, первой определяет результаты всех своих атак в эту **CCPh**; только уцелевшие вражеские части могут атаковать ответно после попадания в засаду.

Все атаки в CC в гексе с техникой должны быть объявлены последовательно даже в том случае, если техника не атакует или не атакована. Игрок, у которого нет техники, проводит одну атаку первым, а затем может провести одну атаку игрок с техникой. Впоследствии стороны чередуются до тех пор, пока все части не атаковали по одному разу, не были уничтожены (что означает для них отсутствие возможности атаковать, если они еще не атаковали к моменту своего уничтожения) или не спасовали. Когда в местоположении CC находится техника обеих сторон, АТАКУЮЩИЙ ходит первым, а за ним ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ. Если в гексе с техникой кто-то попал в засаду, то сторона, подстроившая засаду, проводит все свои атаки первой.

Пехота атакует технику в CC, используя свою величину ближнего боя (CCV). CCV отделения равна 5, расчета = 4, половины отделения = 3, а SMC = 2. Если SMC объединяется с другой частью, то прибавьте взамен 1 к CCV части. CCV, подверженная любому виду огня по площадям (такова, напр., CCV залегшей части), снижается на 1 за каждую подобную причину. Если DR в CC меньше CCV, то техника уничтожена. Если DR в CC равен CCV, то техника становится неподвижной. Хотя можно провести несколько атак, но для одной атаки в CC могут объединяться не больше двух частей и одна из этих частей должна быть SMC. В одном местонахождении нельзя атаковать одновременно технику и личный состав. При броске, равном 2 без учета модификаторов, всегда есть возможность успеха, даже если DRM в CC или низкая CCV делают успех невозможным. Если число уничтожения техники после сложения всех DR к CCV меньше 2 и атакующий бросает 2, то атакующий бросает третий кубик. На 1-2 техника уни-

чтожена, а на 3 становится неподвижной. 4-6 безрезультатно. Всякий раз, когда часть атакует в CC технику, не являющуюся ни потрясенной, ни ошеломленной, и делает бросок, равный 12 без учета модификаторов, атакующая часть несет потери. Определите случайным образом, какая часть затронута, если SMC и MMC атакуют вместе.

Техника может атаковать пехоту в CC с помощью своего AAMG (если техника с CE), своего CMG (если только этот CMG не может стрелять только через VCA), RMG, оружия ближней защиты и/или IFE основного вооружения, установленного в башне, калибр которого меньше или равен 15 мм. Техника может объединить FP CMG, RMG или AAMG в одну объединенную атаку или использовать их по отдельности в разных атаках в CC. Вся FP подобного рода используется для образования соотношения сил относительно CCV обороняющегося и никогда не может быть увеличена какими-либо условиями, хотя может быть уполвинена за огонь на ходу и сведена на нет результатом Shock или Stun. Обратите внимание на то, что, хотя BMG не может использоваться в CC, он отменяет DRM за технику, обороняющуюся без MG.

Начиная с июля 1944 г., определенные образцы немецкой техники стали оснащаться системой оружия ближней обороны (Nahverteidigungswaffe). Ее можно использовать для того, чтобы провести атаку HE по IFT, если AFV с BU, но только во время **CCPh** после того, как AFV была атакована в этой **CCPh** (если только AFV не устроила засаду). Если она ведет огонь, то атакует все пехотные части (включая свои) в гексе с FP 16 по IFT. Она не может объединяться с какой-либо иной атакой, и не требуется бросок TH, однако, если бросок по IFT без учета модификаторов больше числа использования (не прибавляйте +1 за BU), атака безрезультатна. К этой атаке не применяются TEM/дым или иные помехи на LOS.

Если пехота с обеих сторон (любая из которых не является деморализованной) остается в одном и том же местоположении после того, как были определены результаты всех первоначальных атак в CC, то она считается участвующей в схватке и не может делать что-то еще помимо того, что вести CC (напр., покидать это местоположение, вести огневую атаку, воспрещать бегство частям и т. д.). Маркируйте подобную группировку Melee. Новые части могут продвигаться в гекс схватки, но должны участвовать в CC. Части, не участвующие в схватке, могут во время огневой фазы атаковать части, участвующие в схватке, но должны быть атакованы все свои и вражеские части, участвующие в схватке в этом гексе. Снимите маркер Melee, как только не осталось частей, не являющихся деморализованными.

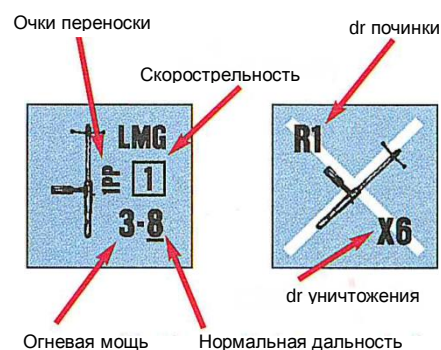
Техника никогда не задерживается в схватке и, если подвижна, то может выехать из гекса схватки во время своей следующей **MPh**. Неподвижная техника или такая, которая предпочитает оставаться в гексе схватки, может вести огонь из своего вооружения только по вражеским частям в этом гексе. Однако техника удерживает в схватке все вражеские пехотные части в этом гексе столько, сколько

эта техника остается в этом местоположении, если только она не в движении.

Удалите все маркеры Pin в конце **CCPh**. Проверьте маркеры Stun на обратную сторону. AFV не может атаковать друг друга в **CCPh**.

3.9 Дорожка записи хода:

Предыдущий ОБОРОНЯЮЩИЙСЯ теперь становится АТАКУЮЩИМ и перемещает маркер хода и, если он уже был АТАКУЮЩИМ в этот ход игры, передвигает маркер хода на одну ячейку по дорожке записи хода. Когда маркер хода помещается в ячейку END, сценарий окончен. Если ячейка хода подчеркнута по диагонали и наполовину заполнена красным, то это означает, что в этот последний ход игры будет только ход игрока той стороны, которая ходила первой. Национальные символы в ячейке хода напоминают о том, что в этот ход надо проверить подкрепления.



4.0 Вооружение и средства поддержки (SW):

Часть может быть вооружена любым числом единиц вооружения (SW/орудий). Вооружение не может двигаться само по себе; SW должна переносить часть ценой, определенной в PP (см. 1.2.4); орудие QSU нужно перекачивать вручную (6.5). Часть, не являющаяся деморализованной, может подобрать и бросить вооружение в любом пункте своего движения при условии, что у нее достаточно MF для этого, хотя никакое вооружение нельзя передвигать больше одного раза за **MPh**. Часть, не являющаяся деморализованной, может бросить вооружение, которым она вооружена, без каких-либо затрат MF во время своей **MPh** или **APh**. Если часть бросает SW/орудие, которым она вооружена, в начале допустимой для этого фазы перед тем, как затратить MF, то считается, что этим вооружением в начале этой фазы никто не был вооружен (и поэтому никакая часть его не передвигала). Части должны бросить орудия и SW сверх своей IPC перед тем, как они могут бежать. Если часть бросает вооружение, которым она вооружена, или уничтожена, то ее вооружение остается без хозяина в том же самом местоположении и должно быть подобрано, чтобы им кто-то мог вооружиться. Пехота в хорошем состоянии может вооружиться в своем гексе вооружением, которым никто не вооружен, в начале своей **Rph** в качестве своего единственного действия во время этой **Rph** при условии, что она сделает dr на подбор меньше 6 (drt +1, если CX). Вооружение нельзя передавать во время той же фазы, в кото-

рую оно было подобрано. Двигающаяся пехота может также сделать попытку подбора ценой 1 MF.

Способность переноски оценивается за переносимую единицу относительно способности переноски (IPC), присущей MMC или SMC. Вооружение можно бросить в любое время в течение **MPh**. Ни одну единицу вооружения нельзя переносить больше одного раза за **MPh**. MMC имеет IPC, равную трем PP, а SMC имеет IPC, равную одному PP. Пехотная часть теряет один MF за каждое PP, переносимое сверх ее IPC, а SMC никогда не может переносить больше двух PP. SMC в хорошем состоянии может прибавлять свою IPC к IPC одной MMC в хорошем состоянии, чтобы повысить последнюю на один, если они начинают **MPh** вместе и двигаются в составе группировки.

Вооружение может быть добровольно уничтожено вооруженной им частью во время **PFPh** или **DFPh**, но подобное действие считается применением вооружения. Вооружение может быть также уничтожено, когда окончательный DR по IFT дает для вооруженной им части результат KIA (относительно попаданий тяжелым вооружением см. 6.7). Сделайте последующий dr по той же самой колонке, что и атака по IFT, за каждую единицу вооружения, которой вооружена часть. Если окончательный dr дает KIA, то эта единица вооружения уничтожена, если K, то эта единица вооружения сломалась. У трофейного вооружения ROF снижена на один, а B# или X# снижены на два, у вооружения, применяемого неопытной MMC, B# или X# снижены на один (оба эффекта суммируются с другими штрафами).

Отделение может вести огонь из одной единицы вооружения без всяких потерь для своей FP или из двух любых единиц вооружения, отказавшись от своей собственной FP на текущую и оставшиеся огневые фазы (исключая SFF/PPF) в этот ход игрока (**CCPh** не считается огневой фазой). SMC может применять одно SW, но теряет командный DRM, который лидер мог бы иначе задействовать во время этой огневой фазы.

SW/орудия не могут выставляться бесхозными при расстановке.

4.1 Пулеметы (MG):



У каждого MG есть фактор силы в виде двух чисел, разделенных дефисом; число слева — это его FP, а число справа — это его нормальная дальность, измеряемая в гексах. Одиночная SMC может вести огонь из одного MG в качестве огня по площадям, в то время как две SMC, сгруппированные вместе, могут вести огонь из любого одного MG в полную FP. Если MMC собирается вести огонь своей собственной FP и из MG по одной цели (и в том же гексе, и по той же части) во время одной и той же фазы, то они должны образовать FG; они не могут атаковать по отдельности, если только MG не сохранит ROF (или MMC не атакует последующим первым огнем без применения MG).

Огонь из MG SW ограничен максимумом в 16 гексов, если только не направляется лидером. Подобные атаки на дальность больше 16 гексов ополовиниваются как огонь по площадям по пехоте, не яв-

ляющейся деморализованной (в дополнение к эффектам огня на дальнее расстояние).

MG без указанного на фишке B# имеет присущее B#, равное 12. Если DR по IFT без учета модификаторов в любой из атак с применением MG больше или равен его B#, то один MG сломался, и его фишка переворачивается на обратную сторону после проведения его атаки. Определите случайным образом, какой MG сломался, если применяется несколько MG в FG. B# MG, маркированного First Fire, при последующем первом огне или последнем огне ниже на два, и один MG удаляется, если DR по IFT без учета модификаторов равен первоначальному B#.

MG, не относящийся к технике (или MG, являющийся МА техники) может атаковать AFV как тяжелое вооружение (3.2.4), используя таблицу AP TK после того, как попасть по VTT. Подобная атака должна проводиться в пределах нормальной дальности MG, без какой-либо разновидности уменьшения FP наполовину.

4.2 Огнеметы (FT):



FT — это SW с нормальной дальностью в один гекс и фактором FP, равным 24. Залегшая часть не может вести огонь из FT. FT может атаковать на дальней дистанции (два гекса) в половину от FP. FT никогда не усиливается за PBF. FP FT не ополовинивается во время **AFPh**, но укрывание влияет на нее. Результаты атак FT определяются по IFT, но не получают никаких DRM за лидера или TEM. Могут применяться DRM за помехи (включая дым) и DRM +1 за CX. Часть не может применять 2 FT, но полное отделение может провести отдельную атаку своим собственным FT. FT не может ни объединяться с какой-либо иной атакой, ни образовывать FG. Часть, вооруженная FT, должна вычитать единицу (за каждый FT, которым вооружена) из DR на определение результата по IFT любой атаки против нее. Если DR на определение результата любой атаки, проводимой FT, без учета модификаторов больше или равен 10 (его X#), то FT удаляется из игры после проведения атаки. MMC, не являющаяся элитной, которая применяет FT, снижает его X# на два.

Чтобы FT мог атаковать AFV, следует объявить AFV целью перед проведением атаки. Атака проводится по таблице TK HE и пламенем. Факторы бронирования не влияют на эту атаку, но число TK ополовинивается за огонь на дальнюю дистанцию. Число TK FT увеличивается на один, если AFV с CE.

4.3 Заряды взрывчатки (DC):

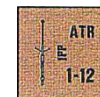


DC — это SW, которое атакует в местоположении цели в **AFPh** с 30 факторами FP по IFT. Оно не подвергается модификациям FP из-за PBF или применения в **AFPh**. TEM обороняющегося применяется к определению результата атаки, как и статус CX части, закладывающей взрывчатку. Отделение, атакующее с DC, может использовать свою собственную FP в **AFPh**. MMC, не являющаяся элитной, которая применяет DC, снижает его X# на два.

Пехотная часть, вооруженная DC, пытается заложить его в прилегающую цель во время своей **MPh**, затратив число дополнительных MF (в гексе, из которого закладывается DC), равное числу MF, которое потребовалось бы от этой части для входа в данное местоположение цели, если бы часть сделала это в данную **MPh**. Действие закладки DC считается движением в местоположении, занимаемом закладывающей частью, а не в местоположении, в которое фактически закладывается DC. Часть не может закладывать DC, если вела подготовительный огонь, залегала или была деморализована перед завершением попытки закладки. Если закладывающая часть переносит (без залегания и деморализации) ведущиеся в результате оборонительный первый огонь, последующий первый огонь и FPF, то DC заложен для последующей детонации. Если закладывающая часть была CX, то DRM +1 за CX применяется к DR на определение результата атаки DC. DC, заложенный для последующей детонации во время **MPh**, атакует в **AFPh** на любой DR по IFT, меньший 12 (его X#; 10 для применения частями, не являющимися элитными) без учета модификаторов и удаляется из игры.

Чтобы атака DC могла воздействовать на AFV, нужно объявить, что DC заложен с целью подрыва AFV. Если атакующий закладывает DC с целью подрыва AFV, то DC атакует по таблице TK HE (TK# 16), но только после специального DR, определяющего положение DC. См. результаты в таблице положения DC. DR, определяющий положение DC, также служит для определения места попадания (корпус/башня). Направление, в котором развёрнута цель, определяется стороной гекса, через которую был заложен DC, даже в том случае, если AFV меняет свой CA перед подрывом DC в **AFPh**.

4.4 Легкие противотанковые средства (LATW):



LATW — это SW, являющиеся тяжелым вооружением, которые включают базуки (BAZ), панцерфаусты (PF), PIAT, противотанковые ружья (ATR) и панцершреки (PSK). Эти SW должны сначала добиться попадания по таблице на попадание либо на обороте фишки, если наличествует, либо по VTT, если нет. Воздействие попадания определяется по IFT, если цель — пехота или орудие. PF, BAZ, PIAT и PSK — это вооружение скумулятивными боеприпасами (SCW), которое стреляет бронебойно-фугасными снарядами (HEAT), а не HE. Поэтому из этого вооружения можно вести огонь по пехоте только тогда, когда цель может воспользоваться TEM зданий. Из SCW также можно вести огонь по орудиям. Если ведут огонь по AFV, то воздействие попадания SCW определяется по TK HEAT. Характеристики FP, дальности, B#/X# и PP вооружения приведены на лицевой стороне фишки. Все DR LATW на попадание модифицируются за TEM и пр. обычным образом.

4.4.1 Базука (BAZ) и панцершрек (PSK):



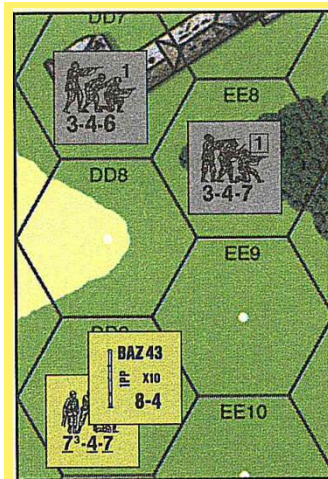
Базуки поступают на вооружение только начиная с ноября 1942 г. (используйте фишки BAZ 43). Более совершенные образцы появляются в 1944 г. (BAZ 44) и 1945 г. (BAZ 45). Любая пехотная MMC, не являющаяся деморализованной, может вести огонь из BAZ, и ее применение является применением SW. Две любые SMC могут вести огонь из BAZ в полную силу; однако одиночный лидер не может вести огонь из BAZ. BAZ насовсем удаляется из игры, если DR на попадание без учета модификаторов больше или равен X# BAZ. Лидер может модифицировать DR на попадание, если он направляет эту атаку; однако лидер не может модифицировать свою собственную атаку. BAZ атакует по колонке 8 IFT, если добивается попадания по пехоте в здании. Если достигнуто попадание по цели, являющейся техникой, то его результат определяется по таблице TK HEAT (TK# 13 для BAZ 43; 16 для BAZ 44+).

Все правила на BAZ применимы и к PSK за исключением того, что PSK имеет собственную таблицу TH, атакует пехоту в зданиях по колонке 12 на IFT, имеет собственный столбец в таблице TK HEAT (TK# 26) и поступает на вооружение начиная с сентября 1943 г.

4.4.2 Панцерфауст (PF):

PF — это SW, которым потенциально вооружена каждая немецкая пехотная часть начиная с октября 1943 г. в любом сценарии, где есть вражеская AFV, или согласно SSR. Попадания по технике определяются по таблице TK HEAT (TK# 31). Начиная с октября 1943 г., все немецкие пехотные части в хорошем состоянии, которые все еще могут вести огонь (напр., лидер, расчет или половина отделения, которые еще не вели огонь, или отделение, которое все еще может вести огонь из SW в полную силу) во время своих текущих огневых фаз, потенциально могут вести огонь из PF. Часть ведет огонь из PF, сделав dr проверки на наличие PF. Если окончательный dr проверки на наличие PF равен 1-3, то у части есть PF, она может вести из него огонь и должна сделать DR TH либо по технике, либо по пехоте в здании. Если окончательный dr проверки на наличие PF равен 4 или больше, то часть не может делать DR TH (у нее может быть PF, но отсутствует возможность его применения). Если dr проверки на наличие PF равен 6 без учета модификаторов, то у части отсутствует PF и она залегает. Поставьте на эту часть маркер Pin. Если она уже залегла, то она взамен деморализована. Существует dr +1, если из PF ведут огонь не по AFV, dr +1, если часть под CX, +1, если часть — это HS/расчет, +2, если часть — это SMC, и -1, если сценарий происходит в 1945 г.

Часть не может делать проверку на наличие PF при последующем первом огне или FPF независимо от того, делала ли она проверку на наличие PF при первом огне. При условии, что отделение еще не вело огонь присущей ему FP, оно может попытаться вести огонь из второго PF в той же самой фазе даже в том случае, если при первой проверке до выстрела дело не дошло, но это будет считаться применением двух SW, и отделение оста-



ПРОЦЕСС ПОПАДАНИЯ ЛЕГКОГО ПРОТИВОТАНКОВОГО СРЕДСТВА:

7-4-7 не может атаковать базукой итальянскую часть 3-4-7 в EE8, так как она не в здании, а вот 3-4-6 в гексе каменного здания DD7 - подходящая цель. Таблица TH, на оборотной стороне фишки BAZ43 указывает, что для попадания на расстоянии 2 необходим окончательный DR ≤ 8 . TH DRM = +4; (+3 TEM за каменное здание + 1 за помеху созревшего зерна в гексе DD8). DR ≤ 4 (без учета модификаторов) обеспечит попадание по части 3-4-6. Попадание разрешается по колонке 8FP, но уже без DRM. TH DR=2 (без учета модификаторов) привел бы к критическому попаданию, которое разрешается по колонке 16FP с модификатором -3 за TEM. Несмотря на стрельбу из SW, 7-4-7 может использовать присущую ей FP для атаки 3-4-7 и даже для повторной атаки 3-4-6, так как правило обязательной огневой группы для тяжелого вооружения не применяется. Если DD9 был бы гексом Здания, 7-4-7 должна была применить модификатор +2 к TH DR или же подвергнуться атаке обратного выброса пламени по колонке 1FP используя результат цветного кубика из броска TH DR.

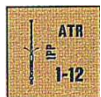
нется без присущей ему FP. Выстрел из PF не оставляет остаточного огня и может затронуть только одну часть в местоположении.

Дальность PF определяется по дате сценария. До июня 1944 г. дальность PF составляет один гекс. С июня 1944 г. по декабрь 1944 г. дальность равняется 2 гексам. Начиная с 1945 г., дальность — 3 гекса. Базовое число TH PF равно 10 и уменьшается на два за каждый гекс до цели. Лидер может применить свой командный модификатор к одному DR TH PF, но подобное применение будет считаться единственной разрешенной ему возможностью направлять огонь в эту фазу. PF — однозаровое оружие, и поэтому на него не распространяются правила на поломку. Однако бросок TH PF, равный 12 без учета модификаторов (11 или 12 для неопытной пехоты), не только является промахом, но и оборачивается несением потерь для ведущего огонь. 12 без учета модификаторов по таблице TK или IFT — это осечка. PF атакует по колонке 16 IFT, если попадает по пехоте в здании, но не оставляет остаточной FP. Когда PF попадает, то он может затронуть только одну часть в гексе. Однако перед случайным выбором цели ведущий огонь может выбрать цель при условии, что цель представлена к оружию/SW. Итоговое число выстрелов из PF, сделанных в сценарии, не может превышать числа немецких отделений в ОБ до 1944 г., данного числа, умноженного на 1,5 (округление с понижением), в течение 1944 г. и данного числа, умноженного на 2, в 1945 г.

4.4.3 Обратный выброс пламени:

Из BAZ, PSK или PF можно вести огонь изнутри здания при одном из двух условий. Ведущий огонь может предпочесть подвергнуться штрафу в виде DRM +2 на попадание, чтобы защититься от обратного выброса пламени, сопутствующего выстрелу из этих видов вооружения. Ведущий огонь может взамен подвергнуть всех, занимающих гекс здания, из которого ведет огонь вооружение, атаке обратным выбросом пламени по колонке 1 FP по IFT, используя только цветной dr этого DR на попадание; никакой TEM не применяется.

4.4.4 Противотанковые ружья (ATR):



ATR — это SW, которое использует таблицу VTT и таблицу TK AP для атаки техники. Любая пехотная часть, не являющаяся деморализованной, может применять ATR.

Максимальная дальность ATR равна 12 гексам, и у него отсутствует способность ведения огня на дальнюю дистанцию. ATR применяется против пехоты по IFT как SW с 1 FP (которое может образовывать FG). К ATR применимы обычные правила на поломку и починку. При любом применении ATR могут использоваться командные модификаторы. ATR не оставляет остаточной FP.

4.4.5 PIAT:



Поступающий на вооружение с апреля 1943 г., PIAT имеет свою собственную таблицу TH на обороте фишки и определяет результаты попаданий по технике по колонке PIAT в таблице TK HEAT (TK# 15). PIAT не может вести огонь по части, находящейся одним уровнем ниже и в прилегающем гексе. SMC может применять PIAT в полную силу, хотя командный бонус не используется, если только атаку не направляет другой лидер. PIAT атакует по колонке 8 IFT, если попадает по пехоте в здании. У PIAT взамен X# есть B10, он читается на dr, равный 1-2, и удаляется на dr, равный 6.

4.5 Легкие минометы:



Минометы подразделяются на орудия или SW в зависимости от калибра. Миномет калибром меньше или равным 60 мм — это легкий миномет, представленный в виде SW на полудюймовой фишке. В качестве SW он не обладает CA, и из него может вести огонь любое отделение/HS без ущерба и с обычной командной модификацией на попадание. Если из легкого миномета ведет огонь одиночная SMC, то миномет теряет способность ROF. Даже несмотря на то, что легкий миномет — это SW, он может использовать и терять прицельную цель как орудие. см. общие правила для минометов, являющихся тяжелым вооружением, в [6.9](#).

5.0 ELR и различия между частями

5.1 Характеристика уровня боевого опыта (ELR):

Каждой стороне в каждом сценарии будет присвоено определенное число лидеров, SW и отделений или HS: элитных, первой линии, второй линии, необстрелянных или призывников. Однако в ходе игры лидеры и MMC потенциально могут заменяться худшими по качеству

частями. В каждом ОВ будет указана ELR для данной группы частей. Это число представляет максимальную разницу, на которую часть, не являющаяся деморализованной, может провалить любую МС (после модификаций) без того, чтобы быть замененной частью худшего качества. Если часть, которая не может быть заменена частью худшего качества, провалит МС на разницу, большую своей ELR, то она не потерпит дополнительного урона.

Если часть, не являющаяся деморализованной, провалит МС на разницу, большую своей ELR, то она немедленно заменяется на деморализованную часть такой же численности, но на один уровень хуже качеством согласно диаграмме для разных национальностей в справочном буклете. Расчеты и MMC с подчеркнутой характеристикой морального состояния не подвержены ELR.

5.2 Различия между национальностями:

Части различных национальностей обладают различными способностями. В этой игре данные особенности отражены характеристиками MMC. Каждая основная национальность и ее части с вооружением отличаются от других национальностей цветом. В некоторых случаях второстепенные национальности представлены одним общим цветом.

5.3 Повышение в звании на поле боя:

Всякий раз, когда MMC делает DR, равный 2 без учета модификаторов, в виде первой попытки самостоятельного сбора в RPh или в атаке CC, у ней может появиться лидер. Качество лидера определяется посредством dr по таблице появления лидера (используя уровень морального состояния части в момент DR, равного 2 без учета модификаторов). Если атака в CC проводилась силами больше одного типа MMC, то основывайте dr на лучшем из них.

5.4 Неопытные MMC:

Необстрелянные MMC, не сгруппированные с лидером в хорошем состоянии, и все MMC призывников подвергаются штрафам за неопытность. У них только 3 MF (не 4); они укрываются на две колонки (не на одну); их тяжелое вооружение использует красные TH#; B# или X# вооружения, которое они применяют, снижены на один и они подвергаются dmt +1 на засаду.

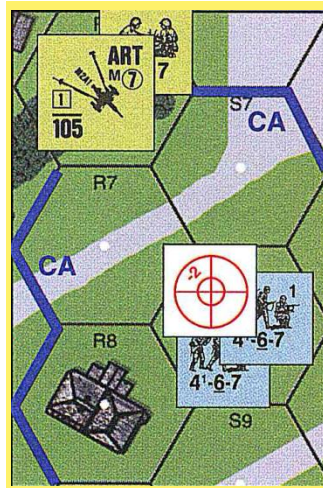
5.5 Трофейное вооружение:

Вооружение, подобранное вражеской частью, может применяться своим новым владельцем, подвергаясь определенным штрафам. Его ROF уменьшается на один, B#X# уменьшаются на два, а все атаки трофейным вооружением используют красные TH# и прибавляют +2 к DR на попадание.

6.0 Тяжелое вооружение:



Вооружение, которое должно добиться попадания, используя процесс попадания (3.2.4) перед тем, как определять воздействие этого попадания по IFT, — это тяжелое вооружение (орудие, МА, LATW или SW). Орудие — это вооружение на фишке 5/8 дюйма, которое обычно ведет огонь как тяжелое вооружение. Калибр тяжелого вооружения (в мм) показан на фишке. Если величина калибра вооружения подчеркнута, то орудие не может вести огонь AP-боеприпасами. Если величина калибра подчеркнута, то орудие не может вести огонь HE-боеприпасами. Если подчеркивание сопровождается звездочкой, то этот тип боеприпасов может быть доступен в ограниченном количестве после определенной даты (6.2).



ПРИМЕР КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ:

105-мм американская гаубица ведет огонь из wR6 по двум немецким частям в wS8 по типу цели «по пехоте». Так как это 1943 год, американская гаубица должна применять красные TH#, но для данного типа цели и расстояния 2 используется черное TH#9. DRM +3 TEM за каменное здание и -2 за пристрелку по цели. Американцы выбросили 3 и с учетом модификаторов получили окончательный TH DR 4, что соответствует критическому попаданию (4) после TH#9. Одна из частей случайным образом выбирается для критического попадания (CH), по второй проводится обычная атака гаубицей. К обоим частям будет применяться один и тот же DR, брошенный американцами по IFT. Обычное попадание использует колонку 20FP без DRM; CH использует колонку 36 FP (удвоенная 20FP) с -3 DRM (отрицательный DRM TEM). Если бы расстояния было 7, применялись бы красные TH# и тогда американцам нужен был окончательный DR 6 для попадания на расстоянии 7 и окончательный DR 2 для критического попадания.

жение (орудие, МА, LATW или SW). Орудие — это вооружение на фишке 5/8 дюйма, которое обычно ведет огонь как тяжелое вооружение. Калибр тяжелого вооружения (в мм) показан на фишке. Если величина калибра вооружения подчеркнута, то орудие не может вести огонь AP-боеприпасами. Если величина калибра подчеркнута, то орудие не может вести огонь HE-боеприпасами. Если подчеркивание сопровождается звездочкой, то этот тип боеприпасов может быть доступен в ограниченном количестве после определенной даты (6.2).

6.1 Критическое попадание (CH):

DR без учета модификаторов, равный 2, который достигает попадания для LATW или орудия/МА по типу цели «по площадям»/«техника», — это критическое попадание. По таблице типа цели «пехота» у каждого орудия/МА/LATW есть возможность критического попадания, указанная в скобках вслед за числом на попадание (красным цветом для красных TH#). Окончательный DR должен быть меньше или равен этому числу, чтобы добиться критического попадания. Критическое попадание по пехотной цели определяется по IFT, при этом стандартный эквивалент FP HE атакующего вооружения удваивается (без предварительного ополовинивания, если используется тип цели «по площадям»). Более того, положительный TEM, который обычно получила бы цель относительно TH или IFT, применяется наоборот в виде отрицательного DRM к DR по IFT. Взрывы в воздухе, FFMO/FFNAM по-прежнему применяются в виде отрицательных DRM (если уместны) в дополнение к воздействию CH. Критическое попадание по орудью автоматически уничтожает орудие и пехоту, поставленную к нему. CH по типу цели «техника» удваивает число ТК данного вооружения. CH по типу цели «по площадям» определяется, используя двойную FP вооружения по IFT. TEM не применяется. Независимо от числа целей в местоположении, по которому пришлось критическое попадание, особые условия критического попадания применяются только к одной цели, выбранной случайным образом.

6.2 Особые типы боеприпасов и числа истощения:

У орудий/МА есть неограниченный запас снарядов AP (за исключением минометов или если калибр подчеркнут) и HE (если только калибр орудия не подчерк-

нут), если только один из этих типов боеприпасов не указан на обороте фишки, что означает его ограниченный боезапас. Если в распоряжении имеется подобный неограниченный боезапас, то предполагается, что атаки по ITT используют HE, а атаки по VTT — AP, если перед атакой не объявлено иное. У некоторых образцов вооружения потенциально имеются боеприпасы специального назначения, показанные на обороте обозначением боеприпаса специального назначения, за которым следует число истощения. Если у числа истощения стоит в виде степени (напр., 4 = 1944, J4+E = июнь 1944 в Европе), то наличие такого боеприпаса зависит от даты. Попытка вести огонь боеприпасом специального назначения должна быть объявлена перед совершением DR TH. Если DR TH без учета модификаторов меньше числа истощения, то у орудия/МА есть данный боеприпас специального назначения, он и используется при определении результата попадания от данного DR, и можно пытаться снова вести огонь данным боеприпасом специального назначения при дальнейшем ведении огня. Если DR TH без учета модификаторов равен числу истощения, то у данного вооружения есть данный боеприпас специального назначения только для этого выстрела, он используется при определении результата попадания от данного DR, но снова пытаться вести огонь данным боеприпасом специального назначения нельзя. Если DR TH без учета модификаторов больше числа истощения, то у данного вооружения вообще не было данного боеприпаса специального назначения, и оно не вело огонь. Однако, если DR TH заканчивается неправильным срабатыванием (или нехваткой боеприпасов, 7.21), то вооружение вело огонь, неправильно сработало (или испытывает нехватку боеприпасов) и не имеет данного боеприпаса специального назначения. Зафиксируйте истощение на каком-нибудь листке. HEAT поступает на вооружение у немцев только 5/42, у итальянцев 9/42, у всех остальных 1/43.

AP: (бронепробивный): если огонь ведется по цели «пехота», то тяжелое вооружение калибром меньше 37 мм, ведущее огонь AP, использует колонку 1 FP по IFT. Тяжелое вооружение калибром 37 мм или больше, ведущее огонь AP, использует колонку 2 FP; AP-боеприпасы не оставляют остаточной FP.

APCR (A)/ APDS (D): (бронебойный составной жесткий подкалиберный/бронебойный подкалиберный с отделивающимся поддоном): если имеются в распоряжении, то указаны на обороте фишки соответственно буквами А и D и всегда используют колонку 1 FP по IFT против пехоты.

HE: (фугасный): стандартный боеприпас для поражения живой силы.

HEAT: (бронебойно-фугасный): HEAT можно применять только против пехоты в зданиях или против техники и орудий. Имеет собственную таблицу на уничтожение и атакует по IFT на одну колонку меньше, чем обычно для HE. FP у LATW указана на фишке. Если боеприпас имеет у какого-либо иного вооружения, кроме SCW, то он указан на обороте фишки как Н.

s (дым): дым, который ставится тяжелым вооружением (1.2.5) на фишке 5/8 джома, ставится в начале **PFPh** или **DPh**, добившись попадания по типу цели «по площадям». Если дело происходит в **PFPh**, то поставьте фишку дыма +3; если в **DPh**, то фишку рассеянного дыма +2. Как только ведущий огонь выстрелил чем-то еще помимо дыма во время этой **PFPh/DPh**, стрелять дымом в этой фазе больше нельзя.

WP (белый фосфор): WP может вести огонь только по типу цели «по площадям» и в начале **PFPh** или **DPh** либо в виде оборонительного первого огня. Часть, по которой попал WP, должна пройти NMC, при этом TEM вычитается из DR на NMC; взрывы в воздухе минометных мин с WP прибавляют +1 к DR. CH WP прибавляет положительный TEM к DR. Считайте WP дымом, который ставит тяжелое вооружение, с той только разницей, что плотный WP — это фишка +2, а рассеянный WP — это фишка +1.

6.3 Орудийный окоп:

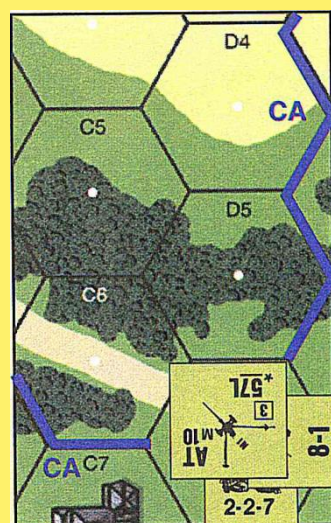
Орудие, которое не двигалось во время сценария, находится в орудийном окопе, если только не было выставлено при расстановке на мощной дороге или мощной дороге, проходящей через сад. Если орудие находится в окопе, то оно и поставленный к нему расчет получают TEM +2 за орудийный окоп. Этот TEM за орудийный окоп не может ни использоваться в сочетании с каким-либо иным TEM или DRM за орудийный щит (6.6) (владелец может выбрать использование того или иного, но не обоих), ни использоваться, если к орудью поставлена часть, не являющаяся расчетом. Отрицательный DRM от взрывов в воздухе применяется совокупно с TEM за орудийный окоп. Если орудие двигается, то оно теряет окопный статус.

6.4 Скрытое первоначальное размещение (HIP):

Окопанное орудие и его расчет всегда могут быть выставлены при расстановке с использованием скрытого первоначального размещения (HIP), если только не расставляются на мощной дороге. Владелец орудия записывает местоположение орудия и СА во время расстановки. Фишки орудия и расчета затем откладываются в сторону и не выставляются на игровое поле до тех пор, пока орудие не утратит

ПРИМЕР ПЕРЕКАТКИ ВРУЧНУЮ И ОРУДИЙНОГО ОКОПА:

57-мм противотанковая пушка в хD6, обслуживаемая расчетом 2-2-7 начинает сценарий окопанной с использованием скрытого первоначального размещения; орудие не может быть как окопано, так и скрытно размещено, кроме как силами расчета. Так как орудие находится в гексе с открытой местностью/грунтовой дорогой, оно утрачивает HIP как только вражеская часть в хорошем состоянии в пределах 16 гексов будет иметь LOS на орудие. За орудийный окоп оно получает +2 TEM ко всем атакам против себя. Таким образом, любой выстрел из тяжелого вооружения добавляет +2 к TH DR. Если тяжелым вооружением достигнуто попадание и не модифицированный DR имеет в результате KIA, то орудие уничтожено вместе с поставленным к нему расчетом (Результат К приводит к тому, что орудие ломается, а поставленный к нему расчет несет потери). Если не модифицированный DR по IFT не приводит к результатам KIA или К и если попадание произошло через сектор обстрела орудия, то расчет добавляет модификатор +2 за орудийный щит (для противотанковых орудий) к IFT DR. Американский игрок хочет перекачать орудие, экипаж и лидера в D5, поэтому вместо того, чтобы стрелять в PFPh, он пытается перекачать его в ручную в MPh (HIP теряется если был). В случае успеха они потратят 4 MF (удвоенная обычная стоимость).



Число перекатки, как указано на фишке, равно 10. Применяемые модификаторы DRM (см. QRDC) +1 за TEM, +4 за стоимость MF и -1 за лидера даст итоговый DRM +4. Если американский игрок выбросит 5 или меньше, орудие, расчет и лидер передвигаются в D5 и могут попытаться продолжить перекатку вручную в этом ходу. Если же он выбросит 6 (окончательный DR 10), он переместит расчет, лидера и орудие в D5 и останавливается. В обоих случаях американский игрок может изменить СА орудия. Если же будет выброшено 7 или больше, то двигаться нельзя, как и изменять СА. Выбросив меньше 6 и передвинувшись в D5, игрок хочет попытаться осуществить перекатку ручную орудия в C6, за еще 2MF. Ему будет нужен окончательный DR меньше 11, так как DRM будет +2 за MF и -1 за лидерство, получая в итоге +1. Если же вместо движения в D5, он бы двигался в C6 за 2MF с DRM +2 за MF, +1 за TEM, -1 за лидерство и -2 за пересечение стороны гекса с дорогой, что даст в итоге 0. Если бы орудью была придана часть, а не расчету, то был бы дополнительный модификатор -1 DRM. Если же часть дополнительно участвует в перекатке орудия вручную, будет -2DRM. Во всех случаях, любая атака против частей участвующих в перекатке орудия вручную получает -2 DRM за опасное движение, при этом модификатор за орудийный щит не применим. Во всех случаях ни одна из частей участвующих в перекатке орудия не может атаковать в AFPh или продвигаться в APh.

Завершив перекатку, орудие больше не является окопанной. Любое стрелковое оружие, MG или DC атакующие через СА противотанкового орудия, получают +2 DRM за орудийный щит, так же как и орудие к IFT DR, после попадания через СА, если не получен результат KIA или К до использования модификатора орудийного щита.

HIP. Орудие с HIP на открытой местности или дороге, не являющейся мощной, теряет HIP, когда вражеская часть в хорошем состоянии в пределах 16 гексов имеет LOS на орудие.

Орудие, которое ведет огонь, изменяет СА либо пытается двигаться, или расчет которого двигается, теряет HIP. В дополнение, если вражеская пехотная часть во время **MPh** пытается войти в гекс, в котором находится орудие с HIP, то часть возвращается в свой предыдущий гекс, ее движение заканчивается, а орудие теряет HIP. Часть, которая пытается войти во время **RtPh**, возвращается в свой предыдущий гекс и должна попытаться продолжать бегство другим путем, хотя движение ползком больше не может использоваться; орудие теряет HIP. Орудие также теряет статус HIP, если вражеская AFV въезжает в его гекс. Орудие, потерявшее статус HIP по любой причине, помещается на игровое поле в свое записанное местоположение. DFF/SFF/FPF, ведущий орудием с HIP по пехотной части, входящей в гекс орудия, реализуется в гексе, в котором находилась пехотная часть перед тем, как попыталась войти в гекс орудия. Штрафы за FFMO и FFNAM применяются, если уместны. Орудие с HIP, которое пытается вести огонь по технике в своем гексе, делает это со штрафом за ведение огня в своем гексе (параграф 10). Пехотная часть, которая входит в гекс, в котором находится орудие с HIP во время **APh**, остается в этом гексе для CC.

Результат атаки против орудия с HIP определяется как огонь по площадям с половиной FP по IFT или для тяжелого

вооружения с прибавлением DRM +2. Применяется соответствующая польза от TEM или орудийного щита. Если атака результативна, то орудие теряет HIP, и определяется результат атаки.

6.5 Перемещение орудия:

Орудие с QSU (1.2.6) может во время игры перекатываться вручную в новое местоположение с помощью MMC. У каждого орудия есть число перекатки вручную, находящееся в правом верхнем углу, которое начинается с буквы М. Чтобы передвинуть орудие в новое местоположение во время **MPh**, владелец должен сделать бросок, который будет равен числу перекатки вручную или меньше его, модифицируемый на соответствующий DRM, указанный в памятке игрока. Цена перекатки орудия в MF вдвое больше обычных MF за тип местности, в который входят. Часть, перекатывающая вручную, не может ни использовать осторожное движение, ни переносить PP. Можно использовать ускоренный марш, но нельзя бонус за движение по дороге. Если окончательный DR на перекатку вручную меньше числа перекатки, то орудие успешно передвинуто в новое местоположение, и, если у перекатывающей части (частей) осталось достаточно MF, они могут продолжать перекатывать орудие в другой гекс. Если окончательный DR на перекатку вручную равен числу перекатки, то орудие и те, кто его перекатывают, могут войти в новый гекс, но дальше в этот ход двигаться не могут. Если окончательный DR на перекатку больше числа перекатки, то ни орудие, ни те, кто перекатывают его, не могут

двигаться в этот ход. Ни орудие, ни часть, которая пыталась перекачивать орудие в данный ход, не могут двигаться в **APh**. Орудие или часть, которая пытается двигаться посредством перекачки вручную, не могут вести огонь в **AFPh**. Перекачка вручную — это опасное движение, и часть, занимавшаяся перекачкой, получает DRM -2 к любой атаке, направленной против нее в данный ход игрока, независимо от огневой фазы, пока часть не заляжет. К затрудненному движению не применяются ни FFMО, ни FFNAM. Орудия без QSU (т. е. орудия, которые надо снимать с передка, чтобы вести из них огонь; 1.2.6) не могут двигаться в течение сценария из стартового набора. Если орудие удалось успешно перекачать, оно может одновременно изменить свой СА.

6.6 Орудийный щит:

Все АТ- и INF-орудия имеют орудийный щит, защищающий их расчеты. Орудийный щит защищает (только) расчет в хорошем состоянии, поставленный к орудю, от большинства атак, ведущихся из сектора обстрела орудия. Пехота, перекачивающая орудие вручную, не может получать пользу от орудийного щита. Расчет, поставленный к орудю, защищенный щитом, может прибавить +2 к DR по IFT (+1 против минометного огня; 0 против FT). DRM за орудийный щит никогда не суммируется с другими TEM (включая орудийный окоп), но может модифицировать DR по IFT после того, как TEM, включая орудийный окоп, были использованы, чтобы модифицировать DR на попадание. DRM за орудийный щит никогда не применяется к прямому попаданию (6.7).

6.7 Орудия в качестве целей:

Цвет M# (6.5) указывает на величину цели, которую собой представляет орудие. Если M# напечатано на фоне белого кружка, то орудие представляет собой малую цель. Если оно напечатано красным цветом, то орудие является большой целью. СН автоматически уничтожает и орудие, и поставленную к нему пехоту. Как только по орудю достигнуто попадание (кроме СН) посредством процесса попадания, ведущий огонь делает бросок по IFT, чтобы определить воздействие на орудие и расчет. Если окончательный DR (перед DRM за орудийный щит) имеет в результате KIA, то орудие уничтожено вместе с поставленной к нему пехотой. Результат К приводит к тому, что орудие ломается, а поставленная к нему пехота несет потери. Эти результаты считаются прямыми попаданиями. Если DR по IFT не заканчивается прямым попаданием, то результат считается попаданием близ цели, и к этому же самому DR применяется возможный DRM за орудийный щит, чтобы определить воздействие на поставленную к орудю пехоту.

6.8 Эквивалент огневой мощности пехоты (IFE):

Одиночное число в скобках рядом с величиной калибра орудия/МА техники — это IFE данного орудия. Он есть не у всех орудий. IFE применяется напрямую по IFT без использования процесса попадания, как если бы орудие было MG, хотя, если необходимо, оно будет по-прежнему подвергаться DRM за изменение СА. Орудие, применяющее IFE, снижает ROF на один и

не может ни образовывать FG с другими частями, ни применять, получать или сохранять пристрелянную цель в какой-либо форме. Нормальная дальность IFE равна 16 гексам, он не считается тяжелым вооружением и не подвержен укрыванию. Подобно MG, орудие/МА с IFE может использовать последующий первый огонь и последний заградительный огонь в **MPh**, и, если маркировано First Fire в **DFPh**, может вести огонь по части в прилегающем гексе, все с половинной мощностью и с В#, сниженным на два, а также удаляясь насовсем при DR по IFT без учета модификаторов, равном 12.

6.9 Минометы:



Минометы относятся либо к орудиям (фишка 5/8 дюйма), либо к СВ (фишка 1/2 дюйма). Минометы калибром выше 60 мм — это орудия. Минометы не могут вести огонь из гекса здания. Минометы должны использовать тип цели «по площадям», но не теряют при этом ROF. Минометы не могут вести огонь по целям, находящимся ближе, чем минимальное расстояние, или дальше, чем максимальное расстояние. Эти расстояния напечатаны в скобках под характеристикой ROF в квадратной рамке. DR миномета без учета модификаторов, равный 2, который достигает попадания, является критическим попаданием (6.1).

6.10 Пристрелка по цели:



Когда орудие/МА делает DR на попадание, используя тип цели «пехота» или тип цели «техника», оно может поставить на цель маркер пристрелянной цели -1 размером 1/2 дюйма (или перевернуть маркер на сторону -2). Данный маркер пристрелянной цели применяется в качестве DRM TH к последующим выстрелам данного тяжелого вооружения. По цели может пристреливаться более чем одна единица вооружения, но никогда не больше, чем на уровень пристрелки -2. Цель остается пристрелянной до тех пор, пока тяжелое вооружение или поставленная к нему пехота не покидает свое нынешнее местоположение, меняет СА без ведения огня, атакует иную цель, срабатывает неправильно, ставит дым, использует IFE,

либо до тех пор, пока поставленная к нему пехота не оказывается уничтожена, перестает быть в хорошем состоянии, больше не вооружена тяжелым вооружением, ведет огонь присущей ей FP, использует перехват, либо AFV не ведет огонь из своего CMG по другому гексу, либо до тех пор, пока цель не уходит с LOS после входа в новый гекс. Однако в последнем случае последний гекс, в котором находилась цель перед тем, как уйти с LOS, остается пристрелянным. Если в данный гекс входит другая вражеская часть, то она тогда становится пристрелянной. Поменяйте маркер пристрелянной цели размером 1/2 дюйма на маркер размером 5/8 дюйма, если орудие/МА позднее ведет огонь по цели, используя тип цели «по площадям».

Если группировка пристрелянных частей рассыпается и входит в разные гексы, ведущий огонь может сохранить маркер пристрелянной цели размером 1/2 дюйма на одной из предварительно пристрелянных целей по своему выбору. Если кажется, что пристрелянная цель уходит с LOS орудия/МА, то можно сделать даровую проверку LOS. Если проверка LOS обнаруживает, что на данный гекс нет LOS, то маркер пристрелянной цели размером 1/2 дюйма возвращают в последний гекс, на который орудие/МА имело LOS. Дым может получать пользу от пристрелянной цели, но не может пристреливаться по цели, и, как только произведена постановка дыма, пристрелянная цель теряется. Пристреливать цели посредством огня с ходу или AFV на ходу нельзя.

6.11 Пристрелка по площадям:



Пристрелка, достигнутая при использовании типа цели «по площадям», отмечается маркером пристрелянной цели размером 5/8 дюйма. Все принципы, относящиеся к пристрелке, использующей маркер размером 1/2 дюйма, применимы и здесь за исключением того, что пристрелка относится к гексу, а не к цели. Пристрелка, использующая маркер размером 5/8 дюйма, не может отслеживать цель; ведущий огонь должен будет пристреливаться по цели в новом гексе, в который та переместилась. Минометы всегда используют пристрелку по площадям. Дым может воспользоваться пристрелкой, если ста-

В разделе «Техника» (7.) используется много аббревиатур, которые определены в глоссарии на страницах 5-7. Для удобства ссылок эта таблица содержит некоторые из наиболее распространенных аббревиатур в разделе 7.

AAMG: зенитный пулемет

AF: фактор бронирования

AFV: бронированная техника

В#: число поломки вооружения или основного вооружения (МА) техники

BMG: курсовой пулемет

BU: люки закрыты

CE: люки открыты

CMG: башенный пулемет

DR: бросок двух кубиков

drm/DRM: модификатор броска одного кубика/двух кубиков

FT: огнемёт

HE: фугасный снаряд

IFT: таблица огневой мощности пехоты

ITT: Тип цели «пехота»

LATW: легкое противотанковое средство

LOS: линия видимости

MA: основное вооружение техники

MG: пулемет

MP: очко движения, мера способностей движения для техники

NT: вооружение, не установленное на вращающейся платформе

Типы башен:

T: быстровращающаяся

ST: медленно вращающаяся

RST: ограниченно медленно вращающаяся

TEM: модификатор влияния местности

TH (To Hit): на попадание

TK (To Kill): на уничтожение

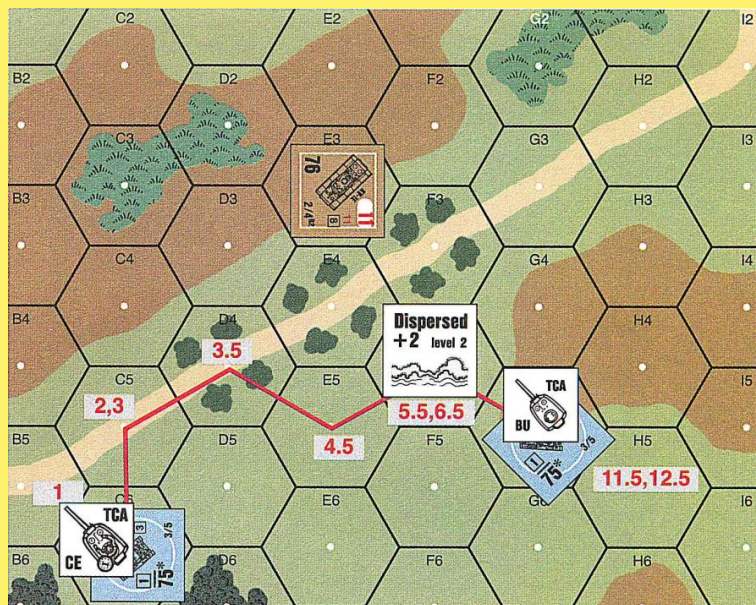
TCA: Сектор обстрела башни

VCA: Сектор обстрела техники

VTT: Тип цели «техника»

Пример движения техники и работы средств постановки дымовых завес, устанавливаемых на технике

Июнь 1943. Немецкий танк PzKpfw IIIN в гексе vC6 начинает свою MPh тратя 1MP, чтобы завестись. Затем он тратит 1MP (2) для входа в гекс C5, 1MP (3) для смены VCA и TCA на D4/D5, 0,5 MP (3.5), чтобы войти в гекс D4, 1MP (4.5) для входа в гекс E5, 1MP (5.5) для входа в гекс F4, где он пытается поставить дымовую завесу (sD7), если выбросит DR≤ числу применения, в нашем случае 7. Результат броска 7 (который не влияет на возможно последующие попытки), что означает удачную постановку дымов (так как танк с открытыми люками DRM не применим). На постановку дымов тратится 1MP (6.5) и помещается маркер рассеянного дыма +2 в гекс F4. Если попытка постановки дыма проваливается, то MP не затрачивается. Затем люки закрываются, маркер CE удаляется и тратится 5MP (11.5) для входа в гекс G5 (1 MP за вход в открытую местность и 4 MP за пересечение линии гребня, поднявшись на более высокую местность, изменяя TCA на F4/G4 и помещая маркер BU TCA. Потом тратится еще 1 MP (12.5) чтобы остановиться, оставшиеся 0.5MP считаются затратившимися тоже.



вится в пристрелянный гекс, но выстрелы дымом не пристреливают цель и, будучи сделаны, теряют имеющуюся пристрелку. Поменяйте маркер пристрелянной цели размером 5/8 дюйма на маркер размером 1/2 дюйма, если орудие/МА позднее ведет огонь по гексу, используя тип цели «пехота» или «техника». По пустым гексам можно вести огонь, но при этом должен использоваться тип цели «по площадям» и будет производится пристрелка по площадям.

6.12 Полотка тяжелого вооружения:

Орудие или миномет, являющийся SW, у которых не показано B#, имеет присущее B#, равное 12. Если DR на попадание без учета модификаторов больше или равен B#, то данное орудие/SW сработало неправильно. Орудие, из которого ведет огонь отделение или HS, снижает свое B# на 2, как и трофейное орудие или орудие, применяющее интенсивный огонь (или IFE, если уже маркировано First Fire), в то время как вооружение, из которого ведет огонь неопытная MMC, снижает свое B# на 1. В любом случае DR на попадание (или по IFT) без учета модификаторов, равный исходному B#, заканчивается удалением из игры насовсем. Если орудие с QSU или миномет, являющийся SW, срабатывает неправильно, переверните фишку на обратную сторону; поставьте маркер Malfunction на орудие, не взятое на передок, которое срабатывает неправильно. Орудия и минометы, не являющиеся SW, чинятся на dr, равный 1, и оба удаляются насовсем на dr, равный 6.

7.0 Техника:

Техника представлена фишками размером 5/8 дюйма с изображением машины, вид сверху. У бронированной техники (AFV) имеются факторы бронирования (AF), и существует два типа AFV: гусеничная техника и бронированные автомобили. Тип техники и способ ее движения определяется формой белого фона, на котором крупно напечатана характеристика очков движения (MP) в правом верхнем углу фишки. Фон в виде белого круга, на котором напечатана характеристика MP, обозначает бронеавтомобиль (AC), в то

время как фон в виде белого овала, на котором напечатана характеристика MP, означает гусеничную технику. Число MP, напечатанное красным, означает, что техника подвержена механической неисправности при запуске. Черные числа MP являются стандартными. См. сопроводительный буклет с историческими примечаниями относительно техники и тяжелого вооружения.

7.1 Факторы бронирования (AF):

У каждой AFV приведены два фактора бронирования (AF); один над другим. Верхний AF — для места попадания по передней части техники, в то время как нижний AF — для попадания по борту/корме техники. Обратите внимание на то, что 0 считается AF. Каждый указанный AF также представляет AF как для корпуса, так и для башни. AF корпуса/башни отличаются только в том случае, если значение AF взято в круг или в квадрат, что уменьшает или увеличивает AF башни по отношению к AF корпуса. Круг представляет менее толстую броню башни в месте попадания, и поэтому AF башни уменьшен до следующей более низкой характеристики AF. Квадрат представляет более толстую броню башни в месте попадания, и поэтому AF башни увеличивается до следующего более высокой харак-

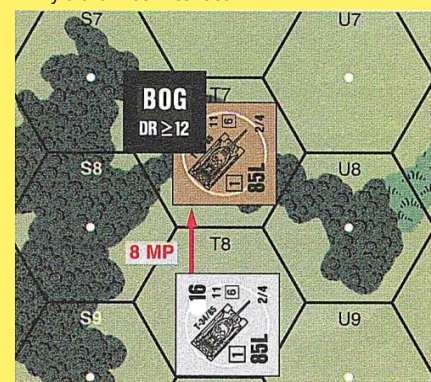
теристики AF. Характеристики AF таковы: 0, 1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 14, 18 и 26.

7.2 Основное вооружение и типы башен:

Каждая боевая единица техники имеет одно присущее ей основное вооружение (МА). МА показано большим числом внизу слева от центра, представляющим величину калибра МА и длину ствола. МА установлено либо в башне, либо в корпусе спереди. Техника с тонким белым кругом, в который заключено ее изображение, имеет МА, установленное в быстро вращающейся башне (Т). Техника с тонким белым квадратом, в который заключено ее изображение, имеет МА, установленное в медленно вращающейся башне (ST). Техника с толстым белым квадратом, в который заключено ее изображение, имеет МА с ограниченным медленным вращением (RST). AFV, вооруженное МА с RST, считается AFV, вооруженной МА с ST, относительно DRM TH за исключением того, что она не может вести огонь из своего МА/CMG в то время, когда люки открыты (CE). Техника с толстым белым квадратом с обрубленными углами имеет башню, рассчитанную на одного члена экипажа (1MT). AFV с 1MT считается AFV с RST и не может вести огонь из своего МА или CMG, будучи CE. Наконец, техника без

Пример застревания

В начале MPh T34/85 входит в гекс vT7 за 8MP — половину его запаса MP и проходит проверку на застревание с DRM +4: +1 за нормальное давление на грунт и +3 за вход в лес за половину стоимость запаса MP.



Русский игрок выбросил 9, получив окончательный DR 13. T34/85 застрял в гексе vT7, он немедленно останавливается, его MPh заканчивается и маркер bog помещается на него. В свой следующем ходу русский игрок объявляет попытку снять состояние застревания. DRM не применяется, но когда он выкидывает 5 на цветном кубике, T34/85 увязает. В свой следующий ход, он пытается снова, но на этот раз цветной кубик получает drt +1 за увязание. Выброшено 3 на цветном кубике, который становится результатом 4 — T34/85 освободился — и 6 на белом кубике. Перемножив значения двух кубиков получим стоимость в MP для запуска -18 MP — больше чем есть у T34/85. Маркер застревания удаляется и танк остается на ходу в гексе vT7. Если бы на белом кубике выпало 3, для запуска потребовалось бы 9MP (3x3) и танк мог использовать оставшиеся 7MP чтобы двигаться. Если бы танк использовал все свои MP при входе в гекс vT7, единственным применимым модификатором был бы +1 за нормальное давление на грунт и он бы не застрял выбросив 9 на проверку застревания.

таких кругов или квадратов на фишке считается не имеющей башни (NT), а ее вооружение, таким образом, установлено в корпусе спереди. МА, у которого не показано В#, имеет присущее ему В#, равное 12; МА ломается и чинится так же, как орудие (6.12), за исключением того, что МА маркируется Malfunctioned и маркируется насовсем Disabled вместо того, чтобы удаляться, если попытка починки равна 6. МА и MG техники нельзя чинить, если техника потрясена или неподтвержденно уничтожена (UK).

7.2.1 Нехватка боеприпасов:

МА с В#, обведенным кружком, ломается на DR TH, равный 12 без учета модификаторов, и испытывает нехватку боеприпасов на любой другой DR TH, который больше или равен В#, обведенному кружком. Техника, испытывающая нехватку боеприпасов, маркируется Low Ammo, что вызывает снижение на один первоначального В#, обведенного кружком, и выводит МА из строя насовсем на любой DR TH, который больше или равен первоначальному В#, обведенному кружком.

7.3 Величина цели, которую собой представляет техника:

Вся техника имеет одну из пяти возможных характеристик, каковая выступает в качестве DRM TH по технике. У очень большой цели (-2 TH) верхний и нижний AF напечатаны красным цветом. У большой цели (-1 TH) верхний AF напечатан красным цветом. У средней по величине цели (0 DRM) оба AF напечатаны черным цветом. У маленькой цели (+1 TH) верхний AF напечатан на белом кружке. У очень маленькой цели (+2 TH) оба AF напечатаны на белых кружках.

7.4 AFV в качестве укрытий и подбитой техники:

Вся пехота, находящаяся в одном местонахождении с подбитой техникой/AFV, получает TEM +1 (отменяющий FFMO), если только подбитая техника/AFV не двигалась/двигается в MPh текущего хода игрока. В данном случае DRM +1 за TEM будет применяться после AFPh текущего хода игрока. Данный TEM применяется только в том случае, если часть не может получить никакой другой положительный TEM, но он совокупен с DRM за дым или помеху, которые применяются к ведущему

огонь. Уничтожение техники не влияет на пехоту в ее гексе.

Подбитая техника появляется при уничтожении техники. Переверните фишку техники на белую сторону. Каждая AFV/подбитая техника повышает стоимость въезда в данный гекс для других единиц техники на 2 MP, если въезжают через сторону гекса с дорогой, или на 1 MP в иных случаях; штраф за дорогу удваивается в лесах. Подбитая техника не считается по отношению к пределам группирования.

7.4.1 AFV/подбитая техника как помеха на LOS:

Существует DRM +1 за помеху на LOS для LOS на одном уровне, если ведут огонь через (не в него или из него) гекс с по крайней мере одной единицей подбитой техники/AFV, но он не применяется до окончания AFPh, если AFV/подбитая техника двигается/двигалась во время MPh текущего хода игрока. Помеха не применяется, если подбитую технику/AFV не видят как ведущий огонь, так и цель.

ПРИМЕР ПОПАДАНИЯ / УНИЧТОЖЕНИЯ

(см. иллюстрация на стр.27)

Рассмотрим возможность попадания KV-1E в гексе E3 во время MPh PzKwrf IIIN, который заводится в гексе C6. Если сады в цвету (Апрель – Октябрь) то у танков не будет LOS друг на друга, пока PzKwrf IIIN не войдет в гекс G5, так как сады в гексах D4 и E4 блокируют LOS из гекса E3 на гексы с более низким уровнем C6, C5, D4, E5 и F4. Когда PzKwrf IIIN войдет в гекс G5, KV-1E меняет TCA на E4/F3 и атакует. Он должен изменить или TCA или VCA, чтобы гекс G5 попал в сектор обстрела основного вооружения танка, а изменение TCA влечет меньший штраф. KV-1E атакует по типу цели «по технике»; справившись по таблице TH для типа орудия (Russian 76L) и дистанции (3 гекса) получим TH#10. TH DR модифицируется так: +2 за смену на одну вершину гекса для ST орудия (DRM №8); +1 BU (DRM №13, заметьте что это RST орудие не может стрелять с открытыми люками); +2 за движущуюся цель (DRM №24; PzKwrf IIIN находясь в LOS KV-1E потратил больше 3MP для входа в гекс G5; +2 за помеху от рассеянного дыма (DRM №18; сады не создают ограничений для LOS между двумя гексами с уровнем выше); в итоге +7 DRM (атака будет такой же в DFPh, если что-нибудь не поменяется). Русский игрок выбросил 3 (цветной кубик 1), попав в башню спереди. (если бы цветной кубик был 2, а белый 1, то попадание было бы в корму корпуса.)

AP TK# для русского орудия 76L на расстоянии 3 гекса 12.(по таблице AP TH). Вычитая значение факторов бронирования для башни спереди 6, получим окончательный TK#6. Русский игрок выбросил 7, что на один больше, чем окончательный TK#, результат - возможность потрясения. PzKwrf IIIN проходит MC, избегая потрясения.

Русский игрок применяет интенсивный огонь KV-1E. (Он не сможет вести интенсивный огонь в DFPh по неприлегающим к нему частям). TH# остается тем же 10, но уже с измененными модификаторами на TH DR: +1 BU (DRM №13), +2 за движущуюся цель (DRM №24), +2 за помеху от рассеянного дыма (DRM №18), DRM №8 за смену СА больше не применяется, за то применяется модификатор +2 за интенсивный огонь (DRM №9), -1 за пристрелку по цели (DRM №20) давая в итоге +6 DRM. Русский игрок выбрасывает 4 (2 и 2), попадание в корму корпуса PzKwrf IIIN, где AF 3. Так как попадание пришлось корму, TK#12 увеличивается до 13 и окончательный TK# будет 10 и PzKwrf IIIN получает статус «неподвижен».

В AFPh теперь уже PzKwrf IIIN атакует KV-1E. (Немецкий игрок мог бы атаковать во время своей MPh, имея в основном те же шансы, но не смог бы оставить маркер пристрелки по цели, для будущего использования). Он объявляет что будет атаковать бронированно-фугасным снарядом HEAT (H9) с TH#10. Модификаторы TH DR: +4 за огонь с ходу из орудия установленного в быстровращающуюся башню (T) (DRM №14), +1 BU (DRM №13), +2 за помеху от рассеянного дыма (DRM №18) и -1 за величину цели (DRM №22), давая в итоге +6 DRM. Немецкий игрок выбросил 5 и промахивается, но не исчерпывает HEAT. Если бы PzKwrf IIIN не остановился (или не был неподвижен), ему пришлось бы удвоить меньшее из выпавших значений dr (DRM №16).

В следующий ход когда KV будет атаковать во время своей PFPh TH#10 останется без изменений. Модификаторы THDR: +1 BU (DRM №13), +2 за помеху от рассеянного дыма (DRM №18), -2 за пристрелку по цели (DRM №20), давая итоговый модификатор +1.

Если предположить, что PzKwrf IIIN выживет до DFPh, его TH# останется 10, а TH DRM будет таким: +1 BU (DRM №13), +2 за помеху от рассеянного дыма (DRM №18), -1 за величину цели (DRM №22), -1 за пристрелку по цели (DRM №20) с итоговым модификатором +1 DRM. Если он будет стрелять фугасными снарядами (HE), его HE TK# 7 по существу бесполезно против KV. Если же он будет использовать бронированно-фугасные снаряды (HEAT), его TK# будет 13. Попадание IIIN в башню KV придется спереди, где у нее 11 AF, что даст окончательный TK#2, который трудно достигим. Попадание в корпус придется со стороны, где факторы бронирования равны 8.(Так как VCA не указана на Mark III), окончательный TK# 5 уже более реален для достижения. (AF заключенная в квадрат показывает, что факторы бронирования башни выше чем у корпуса, не 8, а 11).

Если бы вместо типа цели «по технике» (как все указанные выше выстрелы проводились) PzKwrf IIIN использовал тип цели «по площади», не модифицированный TH# на таком же расстоянии был бы 7, а TH DRM остался бы тем же +1. Если бы он попал по KV, результат определялся бы по столбцу 6FP IFT (половина от обычно используемой колонки 12FP для орудий свыше 70мм) с +1 DRM так как наименьший фактор бронирования KV равен 8. Немецкий игрок должен выбросить немодифицированные 2 или 3, чтобы поразить KV; по колонке 6 FP окончательный DR 3 или 4 (с результатом K# или лучше) даст либо статус потрясения, либо неподвижен, в зависимости от того куда пришлось попадание в башню или в корпус танка.

Если сады не в цвету (ноябрь – март), KV-1E и PzKwrf IIIN на исходных позициях (PzKwrf IIIN в гексе C6) имеют LOS друг на друга в начале MPh. Как только PzKwrf IIIN тратит 1MP чтобы завести, KV может атаковать. TH# 10, DRM: +1 BU (DRM №13) и +2 (DRM №18) за помеху от гексов сада D4 и E4 (стороны гекса E4, этой заполняющей местности, достаточно для создания помехи LOS), с итоговым DRM +3. Несмотря на то, что IIIN завелся, он пока еще не вошел в новый гекс и поэтому не является движущейся целью в отношении DRM №24.

Если KV попадет по IIIN, то удар придется на переднюю часть, где 6AF, как в башне, так и в корпусе.

Так как LOS проходит в C6 вдоль стороны гекса, которая делит место попадания в башню на переднюю часть и часть со стороны, то атакующий использует наилучшее для себя место. (броня боковой части корпуса IIIN 3AF, а башни там же 4AF, что на 1 выше. KV ведет огонь и выбрасывает 7 (цветной кубик 4), попадая в корпус IIIN, Начальный AP TK# 12 дает окончательный TK#6. Русский игрок выбрасывает 7 по TK DR, достигая результат "возможно потрясен". Немецкий игрок успешно проходит MC избегая потрясения. Так как состояние техники после атаки не изменилось, SE экипаж подвергается сопутствующей атаке по IFT с 2FP и применением того же TK DR, но уже с +2 CE DRM. В этом конкретном случае (и большинстве других), любой AP TK DR, который не влияет на AFV, также не оказывает влияния на сопутствующую атаку по 2FP.

Русский игрок мог бы вместо этого заявить, что KV с той же вероятностью попадания по IIIN, использует HE снаряды и VTT. После попадания, по таблице HE & Flame для столбца 70+ находим TK#7, что даст окончательный TK#1 против брони передней части (6AF) - результат не достигим. Последующая сопутствующая атака будет по колонке 12 FP; добавим +2 CE DRM к оригинальному 7 TK DR и получим окончательное значение 9 по столбцу 12 FP, результат - MC экипажа. Если экипаж выбросит значение равное его боевому духу 8 и будет залегшим, то он закроет люки (BU). Если экипаж провалит MC, экипаж AFV будет ошеломлен, люки закрыты, AFV остановлена, а поверх нее помещена фишка Stun. Если экипаж выбросит 12 на своей MC, AFV будет ошеломлена и отозвана; люки закрыты, AFV остановленной, а поверх нее помещена фишка STUN.

7.5 Средства постановки дымовых завес, устанавливаемые на технику:

Средствами постановки дымовых завес, устанавливаемых на технике, являются системы дымопуска (sD), дымовые мортиры (sM), дымовые шашки (sP) и Nahverteidigungswaffe (sN). AFV оборудовано таким средством постановки дымовых завес, если на оборотной стороне фишки имеется соответствующее сокращение и число применения. AFV может попытаться поставить дым один раз за ход игрока в **MPh**, но только в том случае, если экипаж не ошеломлен или потрясен и AFV еще не вело огонь из какого-либо вооружения (включая огонь с ходу или оборонительный первый огонь) во время данного хода игрока. Применение системы постановки дымовых завес стоит 1 MP во время собственной **MPh** AFV, но за безуспешную попытку применения MP не тратится. Во время **MPh** противника попытка применения системы постановки дымовых завес может быть сделана вслед за затратой частью противника MP/MF в LOS техники, как если бы последняя реагировала оборонительным первым огнем. Применение системы постановки дымовых завес не является применением вооружения; поэтому техника все еще может вести огонь после применения системы постановки дымовых завес. Даже неподвижная техника может попытаться поставить дым.

Когда игрок желает попытаться применить систему постановки дымовых завес, он делает DR. Если этот окончательный DR меньше или равен числу применения, то ставится маркер дыма, соответствующий типу системы постановки дымовых завес. Если окончательный DR больше числа применения, то попытка не удалась, но игрок должен делать попытки этой техникой в другой ход игрока. AFV должна прибавить +1 к DR на применение, если она BU.

Система дымопуска (sD) в случае успеха ставит в гекс с AFV рассеянный дым (+2, фишка 5/8 дюйма).

Дымовая мортира (sM) ставит рассеянный дым (+2, фишка 5/8 дюйма) в любой по выбору применяющего гекс, который находится на расстоянии 1-3 гексов от AFV на ее LOS и в пределах TCA. Если AFV изменяет свой TCA, чтобы выстрелить из sM, то к числу применения будет применяться DRM, как если бы техника вела огонь. Движущаяся/не являющаяся остановленной техника должна прибавить +2 к DR на применение sM. DRM за помеху между AFV и гексом цели также применяется к DR на применение. AFV не может стрелять из sM изнутри здания. Дымовые шашки (sP) в случае успеха ставят рассеянный дым (+2, фишка 5/8 дюйма) в гекс с самой AFV. Экипаж должен быть с CE, чтобы применять sP.

Nahverteidigungswaffe (sN) ставит рассеянный дым (+2, фишка 5/8 дюйма) в гекс с самой AFV. Экипаж должен быть с BU, чтобы применять sN. sN также применяется во время **CCPh**, атакуя вражеские части, но без постановки дыма.

7.6 Застревание и давление на грунт:

Застревание случается всякий раз, когда техника проваливает DR проверки на застревание. Техника должна пройти проверку на застревание, выезжая в леса или здание не во время расстановки либо пытаясь изменить свой VCA, находясь в гексе лесов или здания. Эффект застревания происходит в гексе, в который въехали. Попытка изменения VCA не происходит, если техника застревает. Застрявшая техника не может ни выезжать из своего гекса, ни изменять свой VCA до тех пор, пока не освободилась, но может изменять свой TCA, если способна это делать в других отношениях.

Если окончательный DR проверки на застревание больше или равен 12, то техника застревает, маркируется Bog, становится остановившейся и должна немедленно закончить свою **MPh**. Проверки на застревание подвергаются DRM, которые находятся на QRDC, включая давление на грунт. Давление на грунт техники определяется буквой, обозначающей часть, в левом верхнем углу фишки техники. Техника, чья буква, обозначающая часть, заключена в квадрат, оказывает малое давление на грунт. Если заключена в круг, то оказывает большое давление на грунт. Если ни то, ни другое, то оказывает нормальное давление.

Техника, подвижная в других отношениях, может попытаться снять статус застревания в начале своей **MPh** при условии, что она не вела огонь во время своей **PFPh**. Попытка выхода из застревания делается путем затраты в виде MP на запуск количества MP, равного производству цветного dr без учета модификаторов на белый dr без учета модификаторов. Данная стоимость в MP удваивается, если техника не является гусеничной. Если цветной dr с учетом модификаторов равен 1-4, то техника освободилась, даже в том случае, если затрата MP на запуск больше, чем общее количество MP, имеющееся у техники, но техника по-прежнему находится в том гексе, где она застряла. Если цветной dr был равен 5, техника увязла, и маркер Bog превращается на сторону с надписью Mired, что прибавляет +1 к будущим попыткам выхода из застревания, пока техника является увязшей. Если цветной dr равен 6 или больше, техника становится неподвижной. Застрявшая техника по-прежнему может тратить MP на действия, не связанные с движением (постановка дымовой завесы), и может вести огонь нормально. Однако после того, как фаза, в которую техника застряла, она не может изменять свой VCA или вести огонь из вооружения, установленного на корпусе спереди, по частям в ее гексе, если только часть не вошла во время данной **MPh** из гекса, находящегося в пределах VCA техники, и вести огонь в этом случае можно только во время затраты MF/MP на вход в гекс, а не во время затраты MF/MP в данном гексе.

7.7 Экипаж с открытыми люками (CE)/закрытыми люками (BU):

Экипаж AFV, не представленный в виде отдельной фишки, может находиться в машине либо с закрытыми люками (BU), либо с открытыми (CE). Считается, что AFV — с BU, если на ней не стоит маркер

CE, показывающий, что она — с CE. Экипаж с BU неуязвим для огня, кроме такого, который может повредить AFV. Экипаж с BU должен прибавлять +1 к любому DR TH огня из MA. Состояние с BU удваивает затраты AFV на движение по дороге, равные обычно 1/2 MP. AFV должна быть с CE, чтобы применять свой AAMG. AFV с CE не может въезжать в здание; однако, как только AFV с BU оказывается внутри здания, она может стать с CE. Экипаж с CE получает защитный DRM +2 за то, что частично защищены AFV, однако определенные единицы AFV защищают хуже и поэтому дают меньший DRM. DRM, связанный с CE, не является совокупным с иными положительными TEM. Экипаж с CE не может являться целью для тяжелого вооружения отдельно от AFV.

Маркеры CE можно ставить во время расстановки, а впоследствии их можно ставить и снимать только во время **MPh**/APh владельца, исключая результаты боя, но их нельзя добровольно ставить и снимать или наоборот во время одной и той же фазы. Нельзя ставить такой маркер в **MPh**, следующей за **PFPh**, в которую AFV вела огонь, или в **MPh** одновременно с огнем с ходу или после объявления огня с ходу. Переход от CE к BU и наоборот не является движением относительно оборонительного первого огня, но дает возможность ведения единицами вооружения, которые способны вести огонь в других отношениях, основываясь на последней затрате MP, сделанной AFV, или действии, оборонительного первого огня в новом статусе (CE или BU). AFV, которая становится потрясенной или ошеломленной, становится BU по крайней мере до конца хода игрока.

7.8 Огонь из пулеметов/IFE, установленных на технике:

Большинство единиц AFV вооружено MG того или иного типа. FP этих MG приводится в правой нижней части фишки и дана в порядке курсовой пулемет (BMG)/башенный (CMG)/зенитный (AAMG), напр. 2/4 (AAMG отсутствует), или 2/4/4, или -1/2. Некоторые единицы AFV имеют кормовой MG (RMG), наличие которого отражено в виде R# в верхнем регистре после FP CMG. Каждая единица MG/IFE, установленная на AFV, может проводить только одну огневую атаку в ход игрока, если только это не MA техники с определенной неоднократной ROF. Огонь пулеметов, установленных на технике, за пределами ближнего боя ограничен той же фазой, что и MA техники. Если техника не вела огонь из MG в ту же самую огневую фазу, что и MA (считая **MPh** и **DFPh** за одну фазу), то она теряет применение пулеметов в других фазах за исключением **CCPh**. В свою **MPh** техника может вести огонь из своего вооружения только из одного и того же гекса, если только MA не сохранит ROF. FP различных IFE/MG, установленных на технике, может суммироваться воедино для проведения одной атаки при условии, что цель находится в CA всех IFE/MG, из которых хотят вести огонь, либо IFE/MG могут производить отдельные атаки против различных целей; применяется обязательная FG. Если из них ведут огонь воедино, то к итоговой атаке применяется самый худший DRM за CA. Не имеет значения, ведут ли огонь MG до или после MA. Дополнительно, как только техника

AAMG имеет дальность 8 гексов и может вести огонь только в том случае, если экипаж AFV — с CE. CMG имеет дальность 12 гексов, а RMG и BMG — дальность 8 гексов. MG, установленный на технике, может атаковать экипаж другой единицы техники, если тот с CE, но может обстреливать другую AFV как тяжелое вооружение только в том случае, если является MA техники. MG ломаются на DR, равный 12, маркируйте MG в этом случае Malfunction. Они чинятся на dr, равный 1, и выходят из строя насовсем при dr на починку, равному 6, маркируйте это Disabled. AAMG можно чинить только в том случае, если экипаж — с CE. BMG с фактором силы FP, напечатанной на бе-

AFV уничтожена, когда окончательный DR TK, сделанный тяжелым вооружением, оказывается меньше или равен окончательному числу TK. В этом случае переверните фишку техники на обратную сторону с подбитой единицей. Во многих случаях, однако, техника может пострадать от атак против нее, но не быть уничтоженной. У всех AFV есть экипаж, не представленный отдельной фишкой. Этот экипаж проверяет моральное состояние относительно уровня морального состояния для лучшей элитной пехотной MMC своей национальности, не являющейся деморализованной (см. диаграмму для

Окончательный DR TK, равный окончательному числу ТК у любой AFV, получившей попадание в корпус, имеет результатом неподвижность данной AFV вне зависимости от того, в какую сторону была развернута цель. Окончательный DR TK HE/DC, который больше на один, чем окончательное число ТК при попадании в корпус или при атаке огнем с закрытых позиций, имеющей результатом К по IFT по корпусу, также имеет результатом неподвижность AFV. Атака FT/MG/IFE никогда не может иметь результатом неподвижность.

АФ русского игрока и все русские части решают продвигаться в СС с немецким PzKrfw III. ММС должны первыми пройти ПАТС. Лидер 8-1 модифицирует DR обеих частей 4-4-7, находящихся с ним, каждая из них выбросила 8, прошла проверку и немедленно продвинулась в J2. 6-2-8 не прошла проверку и стала залегшей и не может продвигаться. Оценив обстановку, 8-1 продвигается в J2. Из-за АФV, атаки в СС во время ССPh будут проводиться последовательно. Русский игрок, так как у него нет техники, проводит одну атаку первым и выбирает лидера 8-1 и одну 4-4-7. Он не может выбрать два отделения, лидер будет обогнаться с тем отделением, с которым он атакует. ССV отделения 5, а ССV лидера 1, которые дают итоговое ССV 6. Итоговый +1 DRМ СС против АФV будет суммироваться из -1 за модификатор лидерства и +2 за движущуюся технику. Русский игрок выбрасывает 5, итоговое значение 6, что тождественно ССV#. АФV становится неподвижной. Если бы АФV была уничтожена, то других атак не последовало бы. Теперь атакует АФV.

Немецкий игрок должен решить как распределить свои имеющиеся 2 вооружения в CC, CMG с 5FP и IFE основного вооружения с 4 FP (не ополовинивается, так как AFV более не двигается) против CCV русских подразделений по CCT. Он может создать FG из обоих вооружений для атаки одной цели. (включая 8-1 и 4-4-7) или же атаковать ими разные цели. Если он объединит их вместе, то сможет атаковать 8-1 и 4-4-7 по соотношению 3-2 (9:6) или атаковать оставшееся 4-4-7 по соотношению 3:2 (9:5). Если предположить, что 4-4-7 выживет, он сможет атаковать танк с CCV 5 и -1 DRM, так как AFV стала неподвижной. Если же немецкий игрок разделит атаки, то он сможет атаковать 4-4-7 по соотношению 1:1.

Допустив, что AFV не будет уничтожена атакой оставшейся 4-4-7, он сможет потом атаковать 8-1 и 4-4-7 по соотношению 1-2 (4:6). Решив, что не атаковавшая 4-4-7 представляет большую угрозу, немецкий игрок решает атаковать ее двумя вооружениями по соотношению 3-2 и без DRM. Немецкий игрок выбросил 5, что тождественно # в ССТ по колонке 3-2, в результате 4-4-7 несет потери и заменяется на половину отделения 2-3-7.

Если экипаж AFV с CE проваливает MC (в случаях кроме возможного потрясения) либо окончательный DR TK MG равен окончательному числу TK, то экипаж ошеломлен и AFV маркируется Stun. Ошеломленная AFV немедленно становится с BU, если была с CE, и не может вернуть статус CE, пока не станет способна на это в последующий ход игрока. Ошеломленная AFV не может вести огонь (даже в CC), двигаться (включая изменения CA) или тратить MP по любой причине в течение остатка хода игрока и немедленно останавливается, хотя MP на остановку не

T34/85 начинает свою МРh затрачивая 1MP, чтобы завестись. 4-6-7 совершает проверку на наличие PF, для успеха которой нужно выбросить dr 3 или меньше. До 1945 drm не применяется и когда немецкий игрок выбрасывает 4, то PF возможно есть, но применять его нельзя. (Она может применять присущую ему FP как обычно или вести огонь из другого SW, но только после очередной траты MP (AFV)). 5-4-8 совершает проверку на наличие PF и выбрасывает 6, проверка наличия PF провалена, а отделение становится залегшим. Танк тратит еще 2 MP для движения в Y2.

Залегшая 5-4-8 совершает еще одну проверку наличия PF, опять выбрасывает 6 и становится спомпенным.

T34/85 затем входит в гекс Z1 (здание) затрачивая половину своего запаса МР (8) и проходит проверку на застревание. Танк застрелен на окончательный DR 12 или больше и получит +4 DRM (+1 за нормальное давление на грунт и +3 за вход в здание. Русский игрок выбросил 7, успешно пройдя проверку на застревание.

4-6-7 затем делает вторую попытку на наличие PF и выбрасывает 3, подтверждая наличие PF. На расстоянии 0 гексов у PF TH#10. Применяемые DRM: +2 за движущуюся цель (DRM №24), +2 за TEM (DRM №17) и возможно +2 (DRM №12) за обратный выброс пламени.

Немецкий игрок отказывается от защиты от обратного выброса пламени, получая итоговый +4 DRM. Выпало 6 (цветной кубик 3), что соответствует попаданию в боковую часть

тратится, если движется/на ходу. В конце хода игрока, в который был поставлен маркер Stun, переверните его на сторону с +1. Она показывает, что AFV больше не ошеломлена, но должна прибавлять +1 к любому DR TH, MG/IFE, в CC или на MC. Маркер +1 остается с AFV до конца сценария. AFV, которая подвергается второму результату ошеломления, автоматически отзывается. AFV с 1MT, которая была ошеломлена, автоматически отзывается и не может становиться с CE на остаток времени, проводимого ей на игровом поле.

корпуса (d_r цветного кубика 3 или 4 при атаке в том же гексе и d_r цветного кубика $\geq d_r$ белого кубика). Штраф за обратный выброс бламени применяется как атака по колонке 1FR, выпало 3 и результат 1MC, которую отделение проходит. На него помещается фишка First Fire за применение двух SW.

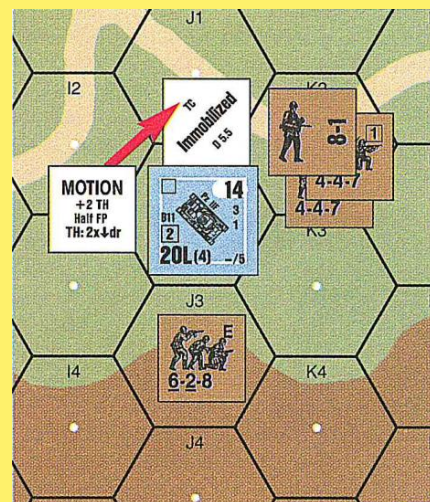
По таблице HEAT TK PF TK#31, вычитая значение факторов бронирования боковой части корпуса (6AF), получим TK#25; лишь DR 12 - может стать осечкой и спасти T34/85.

Немецкий игрок выбрасывает 12 и в итоге не оказывает воздействия на Т34/85.

4-6-7 не может больше делать попыток проверки PF, не может атаковать T34/85 снова, так как она затратила 8 МР на вход. 4-6-7 решает провести реагирующий огонь ближним боем, атакуя танк, и в первую очередь успешно выполняя РААТС, выбросив меньше чем 8. ССВ 5 отделения уменьшается на 1 до 4, так как оно уже атаковало и применяется +2DRM так как танк не остановлен. Немецкий игрок должен выбросить 2, чтобы получить какой-либо результат. (Если в СС он выбросит 2, может случиться повышение в звании). Немецкий игрок выбросил больше 2, что не оказывает влияние на T34/85. На 4-6-7 помещается фишка Final Fire. T34/85 тратит МР чтобы остановиться, а 4-6-7 совершает еще одну попытку реагирующего огня ближним боем, на этот раз в качестве FPF. (это можно было сделать и до остановки танка). В новой проверке РААТС нет необходимости, танк остановился и DRM отсутствует, ССВ отделения по-прежнему уменьшено до 4. Отделение выбросило 5, пройдя FPF MC, но без результата для танка.

Теперь уже танк атакует 4-6-7 по колонке 8FP с +2 TEM DRM; суммарное 6 FP (2 FP BMG и 4 FP CMG) утраивается (TPBF) и

Половина отделения затем атакует с CCV 3 и -1 DRM. Русский игрок выбрасывает 12 и несет потери, для половины отделения это уничтожение. 8-1 и 4-4-7 задержаны в сватке с PzKpfw II, на них помещается фишка Melee. Танк не задержан в сватке, но не способен атаковать за пределы своего гекса.

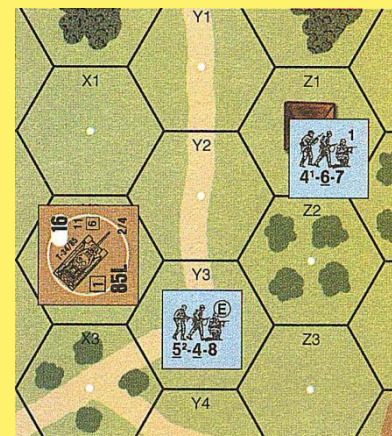


Отзыв также происходит в том случае, если AFV с CE подвергается результату K/KIA или MC с потерей по IFT. Поместите на AFV, которая в этом случае отзывается, маркер STUN, рассматривающийся как Stun за исключением того, что в конце хода игрока маркер STUN переворачивается на сторону с Recall +1, и эта AFV должна попытаться покинуть игровое поле через свой край (край, через который игрок входил, или перед которым ему можно было расставляться, а вражеских частей между ним и этим краем при этом не было) самым коротким путем в MP. исполь-

ополовинивается (первый огонь с ходу), так как Т34/85 потратил лишь 1 МР, отделение не может выполнить реагирующий огонь ближним боем в качестве FPF перед атакой танка. Если бы танк был неостановленным, его ФР ополовинился бы.

Русский игрок выбросил 7, которая становится 9. По колонке 8 FP - РТС. Немецкий игрок выбрасывает 10, проваливает РТС и становится залегающим, более реагирующий огонь ближним боем ему недоступен.

Т34/85 имеет в запасе 7 МР. Остаток МР можно расценивать как Задержку и закончить МР в Z1 или же танк может завестись и покинуть Z1. Если Т34/85 останется в Z1, тогда он во время ССРН вступит в СС с 4-6-7 без РААТС. Если после СС оба выживут, то 4-6-7 задерживается в схватке; Танк в схватке не задерживается, однако пока в гексе находится 4-6-7 он не может вести огонь за пределы гекса.



зую статус на ходу (3.3.2) и как можно быстрее. Если МА AFV подвергается окончательной поломке, то AFV отзывается (но не ошеломлена). Победные очки за отзыв не присуждаются.

7.11 Результаты

огня по типу цели «по площадям»:

Попадание по AFV при применении типа цели «по площадям» определяется по IFT, используя половину FP колонки, представляющей величину калибра тяжелого вооружения, применяя одно и то же воздействие DR на все части, по которым пришлось попадание в атаке. Окончательный результат KIA уничтожает AFV, а окончательный DR, имеющий в результате K# или на один больше K#, потрясает AFV при попадании в башню или делает ее неподвижной при попадании в корпус. TEM модифицирует DR по IFT, как и следующие DRM: -1, если все AF меньше или равны 4; +1, если все AF AFV больше или равны 8.

7.12 Сопутствующая атака:

Атака с применением огневой мощи, присущей MMC, либо атака MG/FT, которая не имеет целью конкретно AFV, либо атака, использующая ITT, не могут затронуть AFV, только ее экипаж с CE. Атака, использующая ATT или VTT, которая попадает по AFV (или заранее объявленная атака FT), но не уничтожает, потрясает или ошеломляет ее, может также затронуть экипаж с CE сопутствующим образом. Используя тот же самый исходный DR на результат, который был сделан при атаке на AFV, произведите атаку против экипажа, применяя огневую мощь атакующего вооружения и типа боеприпаса по IFT (разделить пополам, если попадание достигнуто по ATT) и задействуя только DRM за CE или TEM в гексе.

Версия правил от 13.01.2019г.

