

# МВТ



## РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ



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

Перевод: Д. Суших

# Содержание

|                                                                                                        |          |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| <b>Введение в Расширенную игру (AG).....</b>                                                           | <b>6</b> |
| <b>5.0 Общие процедуры и правила Расширенной игры...6</b>                                              |          |
| 5.1 Пехотные единицы.....6                                                                             |          |
| 5.1.1 Отделения и полутделения.....6                                                                   |          |
| 5.1.2 Секции.....6                                                                                     |          |
| 5.1.3 Приданое групповое вооружение.....6                                                              |          |
| 5.1.3.1 Минометы.....6                                                                                 |          |
| 5.1.3.2 Крупнокалиберные пулеметы.....7                                                                |          |
| 5.1.3.3 Противотанковые управляемые ракеты (ПТУР).....7                                                |          |
| 5.1.3.3.1 Характеристики ПТРК.....7                                                                    |          |
| 5.1.3.3.2 Значение «Диапазон ББ» ПТРК.....7                                                            |          |
| 5.1.3.3.3 Применение ПТРК с приказом «С короткой остановки».....8                                      |          |
| 5.1.3.3.4 Уклонение от ПТУР.....8                                                                      |          |
| 5.1.3.3.5 Ответная реакция на реагирующий огонь ПТРК.....9                                             |          |
| 5.1.3.3.6 ПТРК под огнем.....9                                                                         |          |
| 5.1.3.4 Ручное противотанковое вооружение.....9                                                        |          |
| 5.1.3.5 Гранатометы (GrnLnchr).....9                                                                   |          |
| 5.1.3.6 Переносные зенитно-ракетные комплексы (ПЗРК).....10                                            |          |
| 5.1.3.7 Огнеметы.....10                                                                                |          |
| 5.2 Буксируемые единицы.....10                                                                         |          |
| 5.3 Артиллерийские единицы.....10                                                                      |          |
| 5.4 Авиация и ЗРК.....10                                                                               |          |
| 5.4.1 Самолеты.....10                                                                                  |          |
| 5.4.2 Вертолеты.....10                                                                                 |          |
| 5.4.3 ЗРК.....10                                                                                       |          |
| 5.5 Направленность фишек в Расширенной игре.....11                                                     |          |
| 5.6 Минимальная дальность.....11                                                                       |          |
| 5.7 Малокалиберное вооружение (Small Arms).....11                                                      |          |
| 5.8 Подготовка.....11                                                                                  |          |
| 5.8.1 Подготовка войск.....11                                                                          |          |
| 5.8.2 Подготовка подразделения.....11                                                                  |          |
| 5.8.3 Подготовка единицы.....11                                                                        |          |
| 5.9 Командные, разведывательные, инженерные единицы и передовые наблюдатели.....11                     |          |
| 5.9.1 Командные единицы.....12                                                                         |          |
| 5.9.2 Разведывательные единицы.....12                                                                  |          |
| 5.9.3 Инженерные единицы.....12                                                                        |          |
| 5.9.4 Передовые наблюдатели (FO).....12                                                                |          |
| 5.10 Подавление.....12                                                                                 |          |
| 5.11 Сосуществование огня, дыма и дымовой завесы.....12                                                |          |
| 5.12 Модификаторы и корректировка.....12                                                               |          |
| 5.13 Объединение.....12                                                                                |          |
| 5.14 Двойной огонь.....12                                                                              |          |
| 5.15 Оставление техники.....13                                                                         |          |
| 5.16 Ограниченность боеприпасов.....13                                                                 |          |
| 5.16.1 Доступность специальных боеприпасов.....13                                                      |          |
| 5.16.2 Определение ограниченности боеприпасов.....13                                                   |          |
| 5.16.2.1 Ограниченность ББ и ОН боеприпасов.....14                                                     |          |
| 5.16.2.2 Ограниченность дымовых и осветительных боеприпасов на поле боя.....14                         |          |
| 5.16.2.3 Ограниченность боезапаса пехотных и буксируемых единиц.....14                                 |          |
| 5.16.2.4 Ограниченность боезапаса артиллерии, расположенной вне карты.....14                           |          |
| 5.16.2.5 Ограниченность боеприпасов авиации.....14                                                     |          |
| 5.16.2.6 Ограниченность боеприпасов ПТРК.....14                                                        |          |
| 5.16.2.7 Ограниченность боеприпасов ЗРК.....15                                                         |          |
| <b>6.0 Последовательность хода в Расширенной игре.....15</b>                                           |          |
| 6.1 Фаза Обнаружения в Расширенной игре.....15                                                         |          |
| 6.1.1 Кто может выполнить обнаружение?.....15                                                          |          |
| 6.1.2 Направление обнаружения.....15                                                                   |          |
| 6.1.3 Определение дальности обнаружения.....15                                                         |          |
| 6.1.3.1 Подавленные единицы.....15                                                                     |          |
| 6.1.3.2 Единицы, использующие полное укрытие.....15                                                    |          |
| 6.1.3.3 Разведывательные единицы.....15                                                                |          |
| 6.1.4 Линия видимости.....15                                                                           |          |
| 6.1.4.1 Скрытый и частично скрытый корпус.....15                                                       |          |
| 6.1.4.1.1 Скрытый корпус.....15                                                                        |          |
| 6.1.4.1.2 Частично скрытый корпус.....15                                                               |          |
| 6.1.4.1.3 Автоматическое получение частично скрытого корпуса.....16                                    |          |
| 6.1.4.2 Полное укрытие.....16                                                                          |          |
| 6.1.4.3 Особенности местности.....16                                                                   |          |
| 6.1.4.3.1 Гексы строений.....16                                                                        |          |
| 6.1.4.3.2 Сторона гекса со стеной.....17                                                               |          |
| 6.1.4.3.3 Блоки.....17                                                                                 |          |
| 6.1.4.3.4 Рвы.....17                                                                                   |          |
| 6.1.4.3.5 В огне.....17                                                                                |          |
| 6.1.4.3.6 Необорудованные окопы.....17                                                                 |          |
| 6.1.4.3.7 Подготовленные позиции.....17                                                                |          |
| 6.1.4.3.8 Мины.....18                                                                                  |          |
| 6.1.4.3.9 Руины.....18                                                                                 |          |
| 6.1.4.3.10 Дымы и дымовые завесы.....18                                                                |          |
| 6.1.4.3.11 Колючая проволока.....18                                                                    |          |
| 6.1.4.3.12 Мост, танковый мостоукладчик (AVLB).....18                                                  |          |
| 6.1.4.3.13 Гексы железнодорожных путей.....18                                                          |          |
| 6.2 Фаза Командования в Расширенной игре.....19                                                        |          |
| 6.2.1 Этап «Определение доступных приказов».....19                                                     |          |
| 6.2.1.1 Определение доступных приказов.....19                                                          |          |
| 6.2.1.1.1 Процедура определения доступных приказов.....19                                              |          |
| 6.2.1.1.2 Командный диапазон.....20                                                                    |          |
| 6.2.1.1.3 Совместное использование доступных приказов.....20                                           |          |
| 6.2.1.1.4 Совместное исполнение приказов.....20                                                        |          |
| 6.3 Фаза Инициативы в Расширенной игре.....21                                                          |          |
| 6.3.1 Определение Инициативы.....21                                                                    |          |
| 6.3.2 Модификатор инициативы в зависимости от подготовки войск.....21                                  |          |
| 6.4 Первая Фаза Авиации в Расширенной игре.....21                                                      |          |
| 6.5 Фаза Боя в Расширенной игре.....21                                                                 |          |
| 6.5.1 Этап «Огонь с закрытых позиций».....21                                                           |          |
| 6.5.1.1 Объявление огня ОН с закрытых позиций.....22                                                   |          |
| 6.5.1.1.1 Передовые наблюдатели (FO).....22                                                            |          |
| 6.5.1.1.2 Командные единицы-наблюдатели.....22                                                         |          |
| 6.5.1.1.3 Разведывательные единицы-наблюдатели.....23                                                  |          |
| 6.5.1.2 Типы единиц, выполняющих огонь с закрытых позиций.....23                                       |          |
| 6.5.1.2.1 Типы единиц, выполняющих огонь с закрытых позиций.....23                                     |          |
| 6.5.1.3 Уровень доступности.....23                                                                     |          |
| 6.5.1.3.1 Подчиненные.....23                                                                           |          |
| 6.5.1.3.2 Входящие в состав.....23                                                                     |          |
| 6.5.1.3.3 Самостоятельные.....23                                                                       |          |
| 6.5.1.3.4 Советская подчиненная артиллерия.....23                                                      |          |
| 6.5.1.4 Точки предварительной пристрелки.....23                                                        |          |
| 6.5.1.5 Артиллерийский веер при огне с закрытых позиций.....24                                         |          |
| 6.5.1.6 Типы огня с закрытых позиций.....24                                                            |          |
| 6.5.1.6.1 Типы огневых задач «ОФ» и «Дымы».....25                                                      |          |
| 6.5.1.6.2 Типы огневых задач «Осветительные боеприпасы» и «Средства дистанционного минирования».....25 |          |

|                                                                                                |    |                                                                                                                         |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 6.5.1.6.3 Тип огневой задачи «Корректируемые боеприпасы».....                                  | 25 | 6.5.4.2.1 Значение «Защита от вооружения ОН» техники.....                                                               | 38 |
| 6.5.1.6.4 Тип огневой задачи «Кассетные боеприпасы».....                                       | 25 | 6.5.4.2.2 Значение «Защита от вооружения ОН» для пехотных и буксируемых единиц.....                                     | 38 |
| 6.5.1.7 Запрашиваемый огонь с закрытых позиций.....                                            | 25 | 6.5.4.2.3 Значение «Защита от вооружения ОН» для перевозимых единиц.....                                                | 38 |
| 6.5.1.8 Продолжающийся или корректируемый огонь с закрытых позиций.....                        | 25 | 6.5.4.2.4 Значение «Защита от вооружения ОН» самолетов и вертолетов.....                                                | 39 |
| 6.5.1.8.1 Продолжающийся запрос огня с закрытых позиций.....                                   | 25 | 6.5.4.2.5 Значение «Защита от вооружения ОН» объектов местности.....                                                    | 39 |
| 6.5.1.8.2 Коррекция запроса огня с закрытых позиций.....                                       | 25 | 6.5.4.3 Модификаторы огня БОН.....                                                                                      | 39 |
| 6.5.1.9 Проверка огня с закрытых позиций.....                                                  | 26 | 6.5.4.4 Определение результатов огня БОН.....                                                                           | 41 |
| 6.5.1.10 Опасная близость огня с закрытых позиций.....                                         | 26 | 6.5.4.4.1 Результат «Нет эффекта» - Все единицы.....                                                                    | 42 |
| 6.5.1.11 Запланированный огонь с закрытых Позиций.....                                         | 26 | 6.5.4.4.2 Результаты «Подавление» и «Эффективный» для техники.....                                                      | 42 |
| 6.5.1.11.1 Назначение запланированного огня с закрытых позиций.....                            | 26 | 6.5.4.4.3 Результаты «Подавление» и «Эффективный» против пехотных и буксируемых единиц, а также объектов местности..... | 43 |
| 6.5.1.11.2 Когда выполняется запланированный огонь.....                                        | 26 | 6.5.4.5 Оставление техники в результате огня БОН.....                                                                   | 44 |
| 6.5.1.11.3 Корректировка запланированного огня.....                                            | 26 | 6.6 Фаза движения в Расширенной игре.....                                                                               | 45 |
| 6.5.1.11. Ограниченность боезапаса.....                                                        | 27 | 6.6.1 Этап «Ближний/Рукопашный бой».....                                                                                | 45 |
| 6.5.1.12 Определение ответа на запрос огня с закрытых позиций.....                             | 27 | 6.6.1.1 Процедура Ближнего боя.....                                                                                     | 45 |
| 6.5.1.12.1 Модификаторы ответа на запрос огня с закрытых позиций.....                          | 27 | 6.6.1.1.1 Определение результатов ближнего боя.....                                                                     | 45 |
| 6.5.1.13 Определение результатов огня с закрытых позиций.....                                  | 28 | 6.6.1.1.2 Модификаторы ближнего боя.....                                                                                | 46 |
| 6.5.1.13.1 Определение результатов применения кассетных боеприпасов (ICM).....                 | 28 | 6.6.1.1.3 Результаты Ближнего боя.....                                                                                  | 46 |
| 6.5.1.13.2 Определение результатов применения средств дистанционного минирования (FASCAM)..... | 28 | 6.6.1.2 Рукопашный бой.....                                                                                             | 47 |
| 6.5.1.13.3 Определение результатов применения корректируемых боеприпасов (CLGP).....           | 28 | 6.6.1.2.1 Определение результатов рукопашного боя.....                                                                  | 48 |
| 6.5.2 Этап «Огонь прямой наводкой» – Огонь ББ.....                                             | 29 | 6.6.1.2.2 Модификаторы для рукопашного боя.....                                                                         | 48 |
| 6.5.2.1 Количество попаданий ББ.....                                                           | 29 | 6.6.1.2.3 Результаты рукопашного боя.....                                                                               | 48 |
| 6.5.2.2 Ракурс попадания ББ вооружения.....                                                    | 30 | 6.6.2 Эффекты Подавления – движение.....                                                                                | 49 |
| 6.5.2.2.1 Попадание в гусеницы.....                                                            | 31 | 6.6.3 Движение техники в строениях.....                                                                                 | 50 |
| 6.5.2.2.2 Попадание в крышу.....                                                               | 31 | 6.6.4 Движение пехоты.....                                                                                              | 50 |
| 6.5.2.2.3 Попадание в случае использования укрытия корпуса.....                                | 31 | 6.6.4.1 Значение движения пехоты.....                                                                                   | 50 |
| 6.5.2.2.4 Результат «Повреждение».....                                                         | 31 | 6.6.4.2 Форсированный марш.....                                                                                         | 51 |
| 6.5.2.2.5 Прицелы вооружения.....                                                              | 32 | 6.6.4.3 Движение по-пластунски.....                                                                                     | 51 |
| 6.5.2.3 Определение бронирования.....                                                          | 32 | 6.6.4.4 Использование мотоциклов.....                                                                                   | 51 |
| 6.5.2.3.1 Выстрелы горизонтальный, восходящий и нисходящий.....                                | 32 | 6.6.5 Движение буксируемой техники – перемещение вручную.....                                                           | 51 |
| 6.5.2.3.2 Ракурсы попадания спереди и сзади.....                                               | 32 | 6.6.6 Движение через заградительный огонь.....                                                                          | 51 |
| 6.5.2.3.3 Углы попаданий спереди/сбоку или сзади/сбоку.....                                    | 32 | 6.6.7 Перевозка.....                                                                                                    | 52 |
| 6.5.2.4 Типы ББ боеприпасов и специальное бронирование.....                                    | 32 | 6.6.7.1 Транспортная емкость и Требуемое место.....                                                                     | 52 |
| 6.5.2.4.1 Броня против снарядов химического типа (композитная броня).....                      | 33 | 6.6.7.1.1 Посадка и десантирование.....                                                                                 | 52 |
| 6.5.2.4.2 Динамическая защита (ERA).....                                                       | 33 | 6.6.7.1.2 Аварийное оставление техники.....                                                                             | 53 |
| 6.5.2.4.3 Боеприпасы химического действия.....                                                 | 34 | 6.6.7.2 Ведение огня перевозимыми единицами.....                                                                        | 53 |
| 6.5.2.5 Модификаторы попадания ББ.....                                                         | 34 | 6.6.8 Необорудованные окопы.....                                                                                        | 53 |
| 6.5.2.6 Повреждения и эффекты действия ББ.....                                                 | 36 | 6.6.9 Поиск укрытия корпуса.....                                                                                        | 53 |
| 6.5.2.7 Оставление техники в следствии огня ББ.....                                            | 36 | 6.6.10 Прорыв.....                                                                                                      | 54 |
| 6.5.2.7.1 Экипаж.....                                                                          | 36 | 6.6.10.1 Определение результатов прорыва.....                                                                           | 54 |
| 6.5.2.7.2 Десант.....                                                                          | 37 | 6.6.10.2 Результаты боя в ходе прорыва.....                                                                             | 54 |
| 6.5.3 Реагирующий огонь – использование БОН.....                                               | 37 | 6.6.11 Боевое управление в ходе Ближнего или Рукопашного боя и Прорыва.....                                             | 55 |
| 6.5.4 Этап «Огонь прямой наводкой» - Огонь БОН.....                                            | 37 | 6.7 Вторая Фаза Авиации в Расширенной игре.....                                                                         | 56 |
| 6.5.4.1 Значение БОН.....                                                                      | 37 | 6.7.1 Боевая нагрузка самолетов.....                                                                                    | 56 |
| 6.5.4.2 Значение «Защита от вооружения ОН».....                                                | 38 | 6.7.2 Движение самолета – Полет.....                                                                                    | 56 |
|                                                                                                |    | 6.7.2.1 Прибытие и барражирование самолетов.....                                                                        | 56 |
|                                                                                                |    | 6.7.2.2 Скорость и высота самолета.....                                                                                 | 56 |
|                                                                                                |    | 6.7.2.3 Процедура движения самолета.....                                                                                | 56 |
|                                                                                                |    | 6.7.2.3.1 Поворот самолета.....                                                                                         | 57 |
|                                                                                                |    | 6.7.2.4 Полетные условия самолетов.....                                                                                 | 57 |
|                                                                                                |    | 6.7.3 Участие самолета в бою.....                                                                                       | 57 |
|                                                                                                |    | 6.7.3.1 Обнаружение, выполняемое самолетами.....                                                                        | 57 |
|                                                                                                |    | 6.7.3.1.1 Захват цели самолетом.....                                                                                    | 57 |



|                                                                   |    |                                                                                       |           |
|-------------------------------------------------------------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 6.7.3.1.2 Наведение самолетов передовыми наблюдателями.....       | 57 | 6.7.9.3 Мины и приземлившиеся вертолеты.....                                          | 68        |
| 6.7.3.1.3 Блокирующий тип местности для самолетов.....            | 57 | 6.8 Фаза Регулирования в Расширенной игре.....                                        | 68        |
| 6.7.3.1.4 Захват цели в условиях ограниченного обнаружения.....   | 58 | 6.8.1 Этап «Поворот».....                                                             | 68        |
| 6.7.3.2 Атака с бреющего полета.....                              | 58 | 6.8.2 Этап «Регулировки башен и визуализации».....                                    | 68        |
| 6.7.3.3 Бомбы.....                                                | 58 | 6.8.3 Этап «Корректировка полного укрытия».....                                       | 68        |
| 6.7.3.3.1 Свободнопадающие бомбы.....                             | 58 | 6.8.4 Этап «Регулировка/Удаление состояния подавления».....                           | 68        |
| 6.7.3.3.2 Бомбы замедленного падения.....                         | 59 | 6.8.4.1 Модификаторы, используемые для регулировки/удаления состояния подавления..... | 68        |
| 6.7.3.3.3 Зажигательные бомбы.....                                | 59 | 6.8.4.1.1 Приказы, за исключением «Отсутствие приказа».....                           | 68        |
| 6.7.3.3.4 Кассетные бомбы.....                                    | 59 | 6.8.4.1.2 Воздействие огня прямой наводкой или с закрытых позиций.....                | 68        |
| 6.7.3.4 Неуправляемые авиационные ракеты.....                     | 59 | 6.8.4.2 Результаты регулировки/удаления подавления.....                               | 68        |
| 6.7.3.5 Противорадиолокационные ракеты (ARM).....                 | 60 | 6.8.5 Этап «Регулировка/Удаление маркеров боевого духа».....                          | 69        |
| 6.7.3.6 Устройства дистанционного минирования (FASCAM).....       | 60 | 6.8.5.1 Восстановление единиц с колеблющимся боевым духом.....                        | 69        |
| 6.7.3.7 Высокоточное оружие (PGM).....                            | 60 | 6.8.5.2 Восстановление единиц со сломленным боевым духом.....                         | 69        |
| 6.7.3.8 Боевые модификаторы, используемые авиацией.....           | 60 | 6.8.6 Этап «Регулировка/Удаление маркеров».....                                       | 69        |
| 6.7.4 Вооружение вертолета.....                                   | 61 | <b>7.0 Опциональные правила.....</b>                                                  | <b>70</b> |
| 6.7.5 Движение вертолета.....                                     | 61 | 7.1 Боевой дух.....                                                                   | 70        |
| 6.7.5.1 Высота полета вертолета и значение его скорости.....      | 61 | 7.1.1 Значение сплоченности.....                                                      | 70        |
| 6.7.5.1.1 Зависание.....                                          | 61 | 7.1.1.1 Определение значения сплочения.....                                           | 70        |
| 6.7.5.1.2 Атака с подскока.....                                   | 61 | 7.1.1.2 Отслеживание значения сплоченности.....                                       | 71        |
| 6.7.5.2 Процедуры движения вертолета.....                         | 61 | 7.1.2 Обычная проверка состояния боевого духа.....                                    | 71        |
| 6.7.5.2.1 Повороты.....                                           | 62 | 7.1.3 Принудительная проверка состояния боевого духа.....                             | 72        |
| 6.7.5.2.2 Движение задним ходом.....                              | 62 | 7.1.4 Процедура проверки состояния боевого духа.....                                  | 72        |
| 6.7.5.2.3 Боковое скольжение.....                                 | 62 | 7.1.5 Результаты проверки боевого духа.....                                           | 72        |
| 6.7.5.2.4 Маневры воронка и обратная воронка.....                 | 62 | 7.1.5.1 Колеблющийся боевой дух.....                                                  | 73        |
| 6.7.5.3 Приземление, взлет и перевозка.....                       | 62 | 7.1.5.2 Сломленный боевой дух.....                                                    | 73        |
| 6.7.5.3.1 Приземление.....                                        | 62 | 7.2 Скрытые единицы.....                                                              | 73        |
| 6.7.5.3.2 Взлет.....                                              | 63 | 7.2.1 Маркеры «Hidden Unit».....                                                      | 73        |
| 6.7.5.3.3 Транспорт.....                                          | 63 | 7.2.2 Размещение маркеров «Hidden Unit».....                                          | 74        |
| 6.7.5.3.4 Высадка десанта по канату.....                          | 63 | 7.2.2.1 Обнаружение скрытых единиц.....                                               | 74        |
| 6.7.5.3.5 Покидание вертолета.....                                | 63 | 7.2.2.2 Перемещение маркеров «Hidden Unit».....                                       | 74        |
| 6.7.5.4 Полетные условия для вертолета.....                       | 63 | 7.2.2.3 Вскрытие маркера «Hidden Unit».....                                           | 74        |
| 6.7.6 Вертолеты в бою.....                                        | 63 | 7.2.3 Добавление маркеров «Hidden Unit».....                                          | 74        |
| 6.7.6.1 Выполнение обнаружения вертолетом.....                    | 63 | 7.3 Боевое управление взводом и секцией.....                                          | 74        |
| 6.7.6.1.1 Обнаружение при полете на предельно-низких высотах..... | 63 | 7.4 Удаление маркеров «Spot».....                                                     | 75        |
| 6.7.6.1.2 Обнаружение при полете на малых высотах.....            | 64 | 7.5 Скользящая инициатива.....                                                        | 75        |
| 6.7.6.1.3 Скрытное обнаружение.....                               | 64 | 7.5.1 Определение Инициативы – Исходный Первый игрок.....                             | 75        |
| 6.7.6.1.4 Ограниченное обнаружение.....                           | 64 | 7.5.1.1 Последующие подразделения.....                                                | 75        |
| 6.7.6.1.5 Обнаружение в ходе атаки с подскока.....                | 64 | 7.5.1.2 Объединенный огонь.....                                                       | 76        |
| 6.7.6.2 Орудия.....                                               | 64 | 7.5.1.3 Реагирующий огонь.....                                                        | 76        |
| 6.7.6.3 Неуправляемые авиационные ракеты.....                     | 64 | 7.5.2 Фаза Движения.....                                                              | 76        |
| 6.7.6.4 ПТРК.....                                                 | 64 | 7.5.3 Оптимизированная Фаза Движения.....                                             | 76        |
| 6.7.6.5 ПТРК «Hellfire».....                                      | 65 | 7.6 Танкобоязнь.....                                                                  | 76        |
| 6.7.7 Вертолет в качестве наблюдателя.....                        | 65 | 7.7 Ограниченное обнаружение.....                                                     | 76        |
| 6.7.8 Зенитный огонь.....                                         | 65 | 7.7.1 Дальности обнаружения.....                                                      | 76        |
| 6.7.8.1 Обнаружение в ходе зенитного огня.....                    | 65 | 7.7.2 Максимальное обнаружение.....                                                   | 77        |
| 6.7.8.1.1 Отслеживание цели в ходе зенитного огня.....            | 65 | 7.8 Башни.....                                                                        | 77        |
| 6.7.8.1.2 Секторы зенитного огня.....                             | 66 | 7.8.1 Корректировка башни.....                                                        | 77        |
| 6.7.8.2 Процедура зенитного огня.....                             | 67 | 7.8.2 Расположение попадания для техники, оборудованной башней.....                   | 77        |
| 6.7.8.2.1 Использование помех против зенитного огня.....          | 67 | 7.8.3 Открытые и закрытые люки башни.....                                             | 77        |
| 6.7.8.2.2 Результаты зенитного огня.....                          | 67 | 7.8.4 Реагирующий огонь.....                                                          | 78        |
| 6.7.9 Особые ситуации боя против вертолета.....                   | 68 | 7.9 Дымовые гранатометы.....                                                          | 78        |
| 6.7.9.1 Огонь с закрытых позиций и вертолеты.....                 | 68 | 7.10 Обнаружение через живые изгороди.....                                            | 78        |
| 6.7.9.2 Огонь прямой наводкой и приземлившиеся вертолеты.....     | 68 | 7.11 Модификатор возникновения пожара.....                                            | 78        |

|                                                                   |    |                                                            |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|------------------------------------------------------------|----|
| 7.12 Изменяемая бронепробиваемость ББ боеприпасов.....            | 79 | 7.33 Двойные органы управления (ФРГ).....                  | 86 |
| 7.13 Попадание в нижний броневой лист.....                        | 79 | 7.34 Амфибийное движение.....                              | 86 |
| 7.13.1 Изменение высоты.....                                      | 79 | 7.35 Пожары.....                                           | 87 |
| 7.13.2 Разница по высоте.....                                     | 79 | 7.35.1 Начало пожара.....                                  | 87 |
| 7.14 Приоритет огня.....                                          | 79 | 7.35.2 Наземные единицы в огне.....                        | 87 |
| 7.15 Оборонительный огонь.....                                    | 79 | 7.35.3 Ручные противотанковые гранатометы.....             | 87 |
| 7.16 Вооружение, размещенное на платформах.....                   | 80 | 7.35.4 Пожар в других типах местности.....                 | 87 |
| 7.17 Потеря приданого вооружения.....                             | 80 | 7.36 Местность, время суток и погодные условия.....        | 87 |
| 7.18 Огонь на подавление.....                                     | 80 | 7.36.1 Альтернативные условия обнаружения.....             | 87 |
| 7.19 Саперы против объектов местности.....                        | 80 | 7.36.2 Осторожное движение.....                            | 87 |
| 7.20 Длинноствольные орудия.....                                  | 80 | 7.36.3 Влияние погодных условий на поле боя.....           | 87 |
| 7.21 Изменяемое повреждение гусениц.....                          | 80 | 7.36.4 Ночной бой.....                                     | 88 |
| 7.22 Использование дыма пехотой.....                              | 80 | 7.36.4.1 Прожекторы.....                                   | 88 |
| 7.22.1 Дым в ходе огня прямой наводкой.....                       | 80 | 7.36.4.1.1 Инфракрасные прожекторы (ИК-прожекторы).....    | 88 |
| 7.22.2 Модификаторы ограниченности дымовых боеприпасов.....       | 81 | 7.36.4.1.2 Прожекторы белого света.....                    | 88 |
| 7.23 Сопутствующие повреждения техники.....                       | 81 | 7.36.4.2 Усилители изображения.....                        | 88 |
| 7.23.1 Лоб башни («TF»).....                                      | 81 | 7.36.4.3 Тепловизоры.....                                  | 88 |
| 7.23.2 Башня сбоку или сзади («TS/TR»).....                       | 81 | 7.37 Артиллерийская разведка огнем.....                    | 89 |
| 7.23.3 Лоб корпуса («HF»).....                                    | 81 | 7.38 Разрывы в воздухе.....                                | 89 |
| 7.23.4 Корпус сбоку или сзади («HS/HR»).....                      | 81 | 7.39 Спешенные передовые наблюдатели.....                  | 89 |
| 7.23.5 Повреждение радиостанции.....                              | 81 | 7.40 Запоздавшая реакция.....                              | 89 |
| 7.23.5.1 Ограничение обнаружения.....                             | 81 | 7.41 Прикрытие техникой в ходе атаки.....                  | 89 |
| 7.23.5.2 Ограничение управления.....                              | 81 | 7.42 Нарушения систем связи.....                           | 90 |
| 7.23.5.3 Ограничение свойств передового наблюдателя.....          | 81 | 7.43 Командный радиус.....                                 | 90 |
| 7.23.5.4 Ограничение боевого духа.....                            | 81 | 7.44 Быстрый выстрел.....                                  | 91 |
| 7.24 Маскировка.....                                              | 81 | 7.45 Маленькие башни.....                                  | 91 |
| 7.25 Неисправность вооружения.....                                | 82 | 7.47 Повреждение РЛС, ЗПК или ПТРК.....                    | 92 |
| 7.26 Смещение огня с закрытых позиций и авиаударов.....           | 82 | 7.46 РЛС наземного базирования.....                        | 92 |
| 7.26.1 Смещение огня с закрытых позиций.....                      | 82 | 7.48 Независимый прицел командира (CIS, модуль «FRG»)..... | 92 |
| 7.26.2 Смещение авиаударов.....                                   | 82 | 7.49 Танковый мостоукладчик (AVLB).....                    | 92 |
| 7.27 Огонь с закрытых позиций осветительными снарядами.....       | 82 | 7.50 Бонус НАТО при захвате цели.....                      | 93 |
| 7.28 Контрбатарейный огонь.....                                   | 83 |                                                            |    |
| 7.28.1 Использование контрбатарейного огня.....                   | 83 |                                                            |    |
| 7.28.2 Определение результатов контрбатарейного огня.....         | 83 |                                                            |    |
| 7.28.3 Контр-Контрбатарейный огонь.....                           | 83 |                                                            |    |
| 7.29 Застревание.....                                             | 83 |                                                            |    |
| 7.30 Узкие дороги и тропы.....                                    | 84 |                                                            |    |
| 7.31 Мины и минные поля.....                                      | 84 |                                                            |    |
| 7.31.1 Размещение мин.....                                        | 85 |                                                            |    |
| 7.31.1.1 Скрытые минные поля.....                                 | 85 |                                                            |    |
| 7.31.1.2 Минные поля, устанавливаемые дистанционно (FASCAM).....  | 85 |                                                            |    |
| 7.31.2 Действие минных полей.....                                 | 85 |                                                            |    |
| 7.31.2.1 Действие противотранспортных минных полей.....           | 85 |                                                            |    |
| 7.31.2.2 Действие противопехотных минных полей.....               | 85 |                                                            |    |
| 7.31.2.3 Воздействие минного поля на приземлившийся вертолет..... | 85 |                                                            |    |
| 7.31.3 Уничтожение минных полей.....                              | 86 |                                                            |    |
| 7.31.3.1 Огонь с закрытых позиций против минных полей.....        | 86 |                                                            |    |
| 7.31.3.2 Бомбы и ракеты против минных полей.....                  | 86 |                                                            |    |
| 7.31.3.3 Инженерные единицы против минных полей.....              | 86 |                                                            |    |
| 7.31.3.4 Минные тралы (Плуги (BAOR)) против минных полей.....     | 86 |                                                            |    |
| 7.32 Ограничение по весу.....                                     | 86 |                                                            |    |

## Введение в Расширенную игру (AG)

Расширенная игра добавляет много новых концепций и процессов, дополняющих правила, применяемые в Базовой игре. В некоторых случаях, правила Расширенной игры просто добавляет правилам Базовой игры большую глубину. Однако в других случаях они добавляют совершенно новые концепции. При рассмотрении правил Расширенной игры имейте в виду, что все правила Базовой игры все еще применяются.

Во многих случаях Расширенную игру можно рассматривать как *вставку*, часть модульных правил. Они могут быть использованы как указано, или по желанию, но во многих случаях для игры они не требуются.

## 5.0 Общие процедуры и правила Расширенной игры

### 5.1 ПЕХОТНЫЕ ЕДИНИЦЫ

Отделения являются самыми крупными полевыми пехотными единицами, следом за ними, в порядке уменьшения размера идут полуотделения и секции.

Пехотные единицы, как правило, вооружены бронебойным (AP) и общим (GP) вооружением, или только каким либо одним из них. Определение результатов применения их вооружения осуществляется точно так же, как и для любого другого вооружения ББ или ОН. Все пехотные боевые единицы, кроме подавленных, имеют сектор стрельбы, равный 360°.

Пехотные единицы могут дополнительно считаться мотоциклетными (ФРГ). Кроме использования собственного режима движения, в остальном они функционируют по сути, так же, как и их пешие коллеги.

#### 5.1.1 Отделения и полуотделения

Отделения и полуотделения являются наименьшими пехотными единицами, существующими в подразделениях. Фактически, отделение обычно состоит из двух полуотделений. Результаты боя могут потребовать, чтобы отделение, вместо полного уничтожения, уменьшилось до полуотделения. Полуотделения не могут быть уменьшены, они удаляются из игры.

Отделения никогда не могут быть разделены на два полуотделения по желанию игрока. Они могут быть уменьшены до одного полуотделения только в результате боя. Кроме того, два полуотделения никогда не могут объединиться, чтобы сформировать целое отделение.

Отделения и полуотделения всегда относятся к определенному типу единиц, в соответствии с указаниями, приведенными в «Списке сил» сценария.

*Согласно Карте «Расшифровка данных» пехотных единиц, в каждом отдельном сценарии советские отделения и полуотделения могут относиться к тяжелым мотострелковым или просто мотострелковым пехотным единицам.*

Отделения и полуотделения вооружены своим собственным стрелковым вооружением, а также, в некоторых случаях, приданным групповым вооружением. Подавленное

отделение может использовать в ходе боя свое основное вооружение, а так же все приданное ему групповое вооружение. Подавленные отделения и полуотделения могут использовать собственное основное вооружение или одно единственное приданное вооружение.

#### 5.1.2 Секции

Секции могут участвовать в бою без приданного вооружения, как, например, секция управления или разведки, или могут включать групповое вооружение, например, крупнокалиберный пулемет, ПТУР или ПЗРК.

Секции имеют два значения движения. Первое, 2L 3, у секций, не имеющих любого приданного группового вооружения; второе, 1L 0, для секций с приданным вооружением.

Все секции вооружены своим собственным общим вооружением, в дополнение к любому приданному групповому вооружению. В ходе боя секции могут использовать собственное основное вооружение или единственное приданное вооружение.

#### 5.1.3 Приданное групповое вооружение

Многие пехотные единицы имеют приданное групповое вооружение, обладающее свойствами бронебойного и/или общего вооружения. К ним относятся крупнокалиберные пулеметы, ПТУР, РПГ, гранатометы, ПЗРК и минометы (ФРГ и BAOR).

Групповое вооружение никогда не используется на поле боя индивидуально; оно должно быть придано отделению, полуотделению или секции. Хотя никакого конкретного ограничения по количеству группового вооружения, которое может быть придано отдельной пехотной единице, не существует, в его использовании следует руководствоваться логикой.

Сценарии определяют, каким пехотным единицам нужно придать групповое вооружение. При необходимости используйте «Информацию о подразделении», чтобы обозначить, какие единицы были вооружены. В разделе «Примечания» Карт данных игрока классифицируется групповое вооружение, как по типу, так и по любым другим особым свойствам.

*Согласно Карте данных группового вооружения, американскому игроку доступны шесть видов такого вооружения: один крупнокалиберный пулемет, один ПТРК («Dragon»), два РПГ (AT4 и «LAW») и два ПЗРК («Stinger-A» и «Stinger-C»).*

#### 5.1.3.1 Минометы

Минометы забрасывают свои мины по высокой дуге. В Картах данных минометов имеются две строки «Вооружение ОН» (GP Gunnery). Один из них относится к огню прямой наводкой (DF), а другой предназначен для огня с закрытых позиций (IF). В зависимости от типа огня используется соответствующая строка артиллерии. Минометы не способны осуществить огонь ББ прямой наводкой. Миномет, обслуживаемый расчетом, не может вести огонь в процессе перевозки, или находясь на верхних этажах зданий.

При определении обнаружения минометы считаются малокалиберным вооружением (см. 5.7). Некоторые минометы имеют минимальную дальность стрельбы (см. 5.6). Они могут использовать огонь с закрытых позиций из гексов с полным укрытием (см. 6.1.4.2).

Некоторые единицы техники используют минометы в качестве основного вооружения. Они не могут вести огонь,

находясь внутри зданий.

*Обратитесь к Карте данных UM-6A, 107-мм миномет M30 является минометом, устанавливаемым на технику.*

### 5.1.3.2 Крупнокалиберные пулеметы

Крупнокалиберные пулеметы являются автоматическим вооружением, устанавливаемым на треноге или платформе. Они являются вооружением, ведущим огонь БОН прямой наводкой, они не способны осуществить огонь ББ. Крупнокалиберные пулеметы, обслуживаемые расчетом, не могут вести огонь в ходе перевозки.

При определении обнаружения, тяжелые пулеметы считаются малокалиберным вооружением (см. 5.7).

*Обратитесь к Карте данных группового вооружения, американский крупнокалиберный пулемет является пулеметом, обслуживаемым расчетом.*

### 5.1.3.3 Противотанковые управляемые ракеты (ПТУР)

ПТУР представляют собой особый класс современного противотанкового оружия, ориентированного в первую очередь на уничтожение танков и других боевых машин. Несмотря на то, что они также обладают свойствами общего вооружения, их основной целью является уничтожение техники. Они используют кумулятивные боеприпасы (HEAT), с одиночной или тандемной боевой частью.

К ним относятся как вооружение с относительно небольшой дальностью (1000 метров), так и способное поражать цели за пределами ограничения видимости стреляющих единиц. Они наводятся на цель оператором, который проводит коррекцию курса либо вручную, с помощью устройства ввода, например, джойстика, или с помощью полуавтоматического устройства прицеливания. Изменения курса передается на ПТУР с помощью радио или инфракрасного сигнала, лазера, либо через тонкую проволоку, которая разматывается в полете.

ПТУР, обслуживаемый расчетом, не может вести огонь в ходе перевозки, или будучи расположенными на верхних этажах строений, если не указано иное (см. раздел «Примечания» Карты данных).

Некоторые единицы техники используют их в качестве первичного или вторичного оружия. Они не могут вести огонь, если находятся внутри строений.

*Обратитесь к Карте данных группового вооружения, американский «Dragon» является ПТРК, обслуживаемым расчетом.*

ПТУР используют дополнительные показатели, игровую механику, и результат их применения против техники определяется несколько иным образом, нежели для стандартного ББ.

Обратите внимание, что ПТУР с лазерным наведением, например, «Sniper» («Рефлекс») танка Т-80У (Карта данных SM-1A), не может быть использован, если в гексе, занимаемом стреляющим танком, находится дым (как от горящей техники, так и от дымовых гранатометов) или огонь, или если стрельба ведется через или в гекс, содержащий дым или огонь (см 6.5.2.2.5).

**Условное название:** Официальные названия советских/российских ПТУР или каких-либо иных систем вооружения, как например самолетов, вертолетов, зенитных ракет и ПЗРК редко когда становятся известными сразу. В качестве стандартной практики, с целью облегчения идентификации и обозначения применяются

наименования НАТО назначенные для таких систем вооружения. Например, AT-5 «Spandrel» это обозначение НАТО для ПТРК 9M113 «Конкурс». Там, где возможно, приведены оба названия, например, «Spandrel» («Конкурс»).

#### 5.1.3.3.1 Характеристики ПТРК

ПТРК содержат два дополнительных параметра вооружения, выходящие за рамки стандартных значений БОН и ББ. Для ПТРК, размещенных на технике, все четыре показателя указаны непосредственно ниже информации о дальности. Для ПТУР, обслуживаемых расчетом, значение ОН указано в столбце «Тип боеприпасов».

- **Р (Бронепробитие):** Так как боеголовки относятся к вооружению химического типа (СЕ), их значение бронепробития не зависит от дальности, например, бронепробитие советского ПТУР «Sniper» танка Т-80У (Карта данных SM-1A) равно 180. Кроме того, эта ракета имеет тандемную боеголовку, на что указывает индекс «TW».
- **GP (ОН):** Фиксированное, не зависящее от дальности значение ОН, например, значение ОН американского ПТУР «Dragon» (Карта данных UM-8B) равно 12. Для него используется такая же дальность, что и для огня ББ. Огонь ОН прямой наводкой используется только тогда, когда это вооружение применяется по пехотным или буксируемым единицам. Если огонь осуществляется по технике, перевозящей пехотные или буксируемые единицы, значение ОН может применяться в отношении десанта, в дополнении к огню ББ направленному против техники.
- **CL (Класс):** Существуют ПТРК 1, 2, 3 или 4 класса. Класс определяется типом управления, например, советский «Метис» («Saxhorn», Карта данных SM-8B) относится ко 2 классу (CL: 2). Класс 1 и 2 представляют собой ПТУР, оснащенные полуавтоматической системой наведения по линии визирования (SACLOS), в то время как класс 3 и 4 относится к ПТУР с неавтоматической системой наведения по линии визирования (MCLOS).
- **SP (Скорость):** Скорость полета ПТУР сравнительно медленнее, чем у обычного снаряда танка. Значение скорости ПТРК это цифра, представляющая собой количество гексов, например, для советского ПТУР «Фагот» ("Spigot") установленного на БМП-1 (Карта данных SM-5A) значение скорости равно 12 гексов.

#### 5.1.3.3.2 Значение «Диапазон ББ» ПТРК

Хотя по началу это может показаться противоречивым, но значение «Диапазон ББ» ПТРК определяется, начиная с Экстремального диапазона (Е), путем перемещения по подстроке R («Дальность») справа на лево, до нахождения значения, которое больше или равно цифре, соответствующей дистанции в гексах.

Некоторые значения диапазона могут быть пропущены. В качестве диапазона для них приведено значение «—».

ПТУР имеют более высокую вероятность поражения цели на больших расстояниях. Оператор должен сначала захватить ПТУР в свое поле зрения, чтобы направить его к цели. Некоторые ПТРК, особенно ранние модели с неавтоматической системой наведения по линии визирования (MCLOS), имеют большую дальность захвата, в то время как ПТРК с полуавтоматической системой наведения по линии визирования (SACLOS) и более поздние модели,



имеют гораздо меньшую дистанцию захвата цели.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Для ПТРК «Кобра» («Songster») при дальности равной 1 гексу значение «Диапазон ББ» составляет «Е»; при дальности в 2 гекса – «М» (заметьте, что значение «L» – «Большая дальность» пропускается); от 3 до 4 гексов – «S»; от 5 до 40 гексов – «Р».*

#### 5.1.3.3.3 Применение ПТРК с приказом «С короткой остановки»

ПТРК класса 1 и 2 могут применяться при выполнении приказа «С короткой остановки». Результаты их огня определяются таким же образом, как и для любого другого огня ББ/ОН. Независимо от стабилизации для любого другого оружия, все ПТРК Класса 1 и 2 считаются имеющими значение стабилизации равное 0. Они применяют модификатор, равный  $-4/-15$ , а единица техники при этом может израсходовать до  $\frac{1}{2}$  от доступного значения скорости движения (с округлением вниз).

ПТРК класса 3 и 4, а также все ПТРК, обслуживаемые расчетом, независимо от класса, не могут выполнять приказ «С короткой остановки».

#### 5.1.3.3.4 Уклонение от ПТУР

Принимая во внимание более низкую скорость ПТУР, движущаяся техника может иногда избежать приближающейся ракеты, уклонившись в сторону или используя защитные свойства местности. Уклонение используется против огня прямой наводкой ПТРК, расположенных на технике или обслуживаемых расчетом, или реагирующего огня в течение Фазы Движения.

Кроме того, уклонение возможно в ходе применения ПТУР вертолетами во время 1-й Фазы Авиации. Если применение ПТУР произведено в ходе атаки с подскока (см. 6.7.5.1.2) уклонение не возможно. Также уклонение не возможно во время 2-й Фазы Авиации.

Уклонение не возможно в случаях, когда скорость ПТУР превышает ее максимальную дальность, как, например, у американского ПТРК «Dragon» (Карта данных UM-8B).

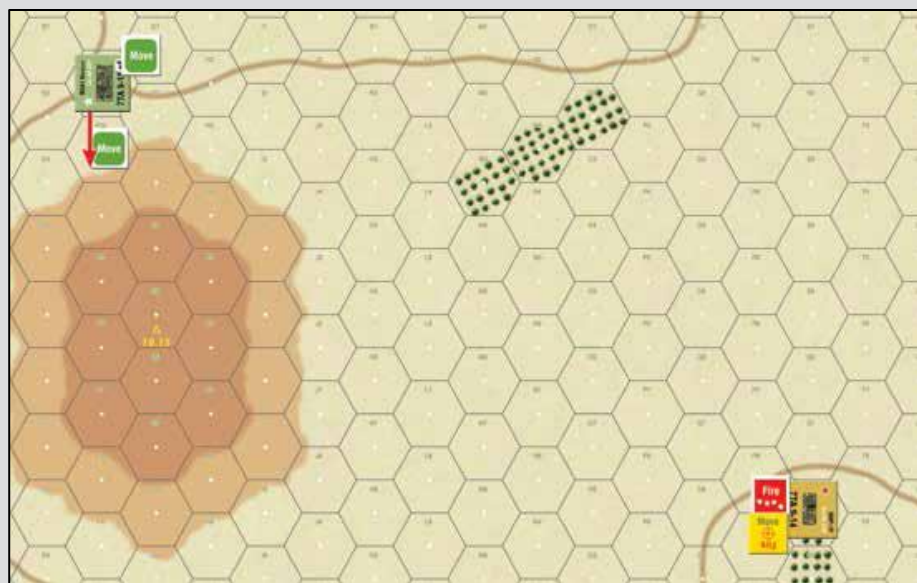
Для того чтобы увернуться от приближающейся ПТУР, целевая техника:

- Должна иметь приказ «Движение» (не «С короткой остановки»).

- Должна обнаружить единицу, выполняющую стрельбу, во время Фазы Обнаружения текущего хода.
- Сравнивает скорость (SP) ПТУР с ее дальностью. Если дальность меньше или равна скорости (SP) ПТУР техника не может уклоняться.

Если дальность больше скорости (SP) ПТУР:

- о Техника может затратить 1 очко из доступного значения скорости движения за каждое полное приращение скорости (SP) ПТУР, если его значение скорости движения (по пересеченной местности, тропам или дорогам) составляет 6 или меньше.
- о Техника может затратить 2 очка из доступного значения скорости движения за каждое полное приращение скорости (SP) ПТУР, если его значение скорости движения (по пересеченной местности, тропам или дорогам) составляет 7 или больше.
- о В случае огня ПТРК прямой наводкой, не перемещая фишку техники фактически, передвиньте неиспользованный маркер приказа «Движение» в новый гекс. Если движение включает несколько гексов, обратите особое внимание на все гексы на пути техники, так как в них может быть вызван вызвать реагирующий огонь. Поместите дополнительные маркеры «Движение», в случае необходимости, если путь включает несколько гексов.
- Должна войти в новый гекс, позволяющий заблокировать линию видимости для стрелявшей единицы, или к невозможности ею обнаружить цель вследствие нового диапазона обнаружения (включая модификаторы за «Обнаружение в результате движения»).
- В случае соблюдения ВСЕХ перечисленных выше условий, выстрел ПТРК автоматически считается промахом.
- Совершает перемещение в гекс (гексы) уклонения. После того, как техника входит в этот гекс, она может продолжать движение.



#### Ситуация

Советская БМП-1 (Карта данных SM-5A), расположенная в гексе редколесья осуществляет выстрел из ПТРК «Фагот» («Spigot») по американской БМП M2A1 «Bradley» (Карта данных UM-4A), расположенной в гексе открытой местности на расстоянии 13 гексов.

БМП-1 имеет приказ «Огонь» и маркер «Spot/Move», полученный за вход в гекс во время предыдущего хода. БМП M2A1 «Bradley» имеет приказ «Движение». Советский игрок является Первым игроком. Его маркер «Огонь» открыт.

M2A1 «Bradley» находится в пределах дальности обнаружения, так как фактическая дальность (13 гексов), меньше максимальной дальности об-



наружения при попытке обнаружения техники в местности, не дающей укрытия (20 гексов).

После того, как советский игрок объявляет, что БМП-1 использует свой ПТРК «Фагот» («Spigot»), игрок США заявляет, что М2А1 «Bradley» собирается уклониться от ПТУР.

Игроки определяют, отвечает ли М2А1 «Bradley» всем критериям уклонения от ПТУР.

- М2А1 «Bradley» имеет приказ «Движение». Маркер «Движение» вскрыт.

- БМП-1 находилась в пределах дальности обнаружения, так как фактическая дальность (13 гексов), меньше максимальной дальности обнаружения при попытке обнаружения техники в местности, дающей слабое укрытие (30 гексов).

- Скорость (SP) ПТУР «Фагот» («Spigot»), равная 12, меньше, чем ее дальность, равная 13.

- Доступное значение скорости движения М2А1 «Bradley» равно 7, поэтому она может израсходовать до 2-х очков движения для уклонения от ПТУР.

Игрок США обязан переместить М2А1 «Bradley» на 1 гекс вниз, за холм 10.15, и помещает дополнительный маркер «Движение» в этот гекс.

Так как БМП-1 больше не имеет линии видимости с М2А1 «Bradley», выстрел из ПТРК автоматически считается промахом.

В ходе предстоящей Фазы движения, М2А1 «Bradley» должна сначала перейти в соседний гекс, после чего может двигаться в любом направлении, по желанию.

#### 5.1.3.3.5 Ответ на реагирующий огонь ПТРК

ПТРК, выполняющие реагирующий огонь, сами могут стать мишенью для такого огня, прежде чем они смогут определить результаты своего выстрела, независимо от того, относятся ли они к Первому или Второму игроку.

Если единица со скрытым приказом «Внимание», способная открыть огонь по единице, использующей ПТРК, отвечает ВСЕМ условиям, перечисленным ниже, она определяет результаты своего реагирующего огня прежде единицы, использующей ПТРК.

- Может быть как целью ПТРК, так и нет
- Ведет огонь из оружия, не относящегося к ПТРК.
- Не использует модификатор «Реагирующий огонь, требующий наведения» см. 4.4.3.2.2, (обратите внимание, что независимый прицел командира (ФРГ) не отменяет данное требование).

Если единица, использующая ПТРК, являвшаяся целью для огня БОН, не подавлена, она подчиняется правилу «ПТРК под огнем» (см. 5.1.3.3.6). Единица, использующая ПТРК, должна применить все боевые результаты, прежде чем определит результаты своего огня.

#### 5.1.3.3.6 ПТРК под огнем

Так как ПТУР необходимо наводить на цель, огонь БОН может нарушить контроль над ПТУР, делая управление более трудным.

Если неподдавленная единица, которая предположительно ведет огонь из ПТРК, результат которого еще не определен, является целью для огня БОН прямой наводкой или с закрытых позиций, завершившегося «Отсутствием эффекта» (N), отметьте ее маркером «Under Fire». Если цель была подавлена в результате огня, не нужно отмечать ее маркером «Under Fire».

Если огонь БОН не может привести к подавлению цели, не отмечайте ее маркером «Under Fire».

Если единица впоследствии ведет огонь, не используя ПТРК, если таковой имеется, игнорируйте модификаторы «Под огнем» и удалите маркер «Under Fire».

При определении результата огня ПТРК, применяются следующие модификаторы ББ/БОН:

- Если CL: 1, модификаторы –1/ –5.
- Если CL: 2 или 3, модификаторы –2/–5.

- Если CL: 4, модификаторы –3/–10.

- Удалите маркер «Under Fire» после определения результата огня ПТРК.

#### 5.1.3.4 Ручное противотанковое вооружение

Ручное противотанковое вооружение (ННАТВ) использует для борьбы с бронетехникой кумулятивные боеприпасы (СЕ). В нем применяются реактивные снаряды. Такое вооружение нельзя использовать во время перевозки или находясь на верхних этажах строений, если не указано иное (см. раздел «Примечания» Карты данных), как например, для американского АТ4.

Это вооружение ведет огонь ББ прямой наводкой, вместе с тем оно имеет фиксированную, не зависящую от дальности, способность вести огонь БОН прямой наводкой на той же дальности. Фиксированное значение БОН указано в их колонке «Тип боеприпасов». Огонь БОН прямой наводкой используется только тогда, когда целью являются пехотные или буксируемые единицы.

Если огонь осуществляется по технике, перевозящей пехотные или буксируемые единицы, значение БОН может применяться в отношении десанта, в дополнении к огню ББ направленному против техники.

*Обратитесь к Карте данных группового вооружения: американские АТ4 и LAW являются ручным противотанковым вооружением. Их значение огня БОН прямой наводкой составляет 7 и 6 соответственно.*

#### 5.1.3.5 Гранатометы (GrnLnchr)

Гранатометы ведут быстрый огонь 30-мм или 40 мм гранатами с ленточным питанием. Их огонь БОН может быть разрушительным для пехоты и легкобронированных целей.

Гранатометы, обслуживаемые расчетом, не могут использоваться в ходе перевозки, однако, они могут вести огонь, если находятся на верхних этажах зданий. Они не могут получить приказ «С короткой остановки».

Некоторые единицы техники используют их в качестве первичного или вторичного оружия.

*Изучите Карту данных SM-8B: советский АГС-17 представляет собой 30-мм гранатомет, обслуживаемый расчетом. Обратитесь к Карте данных UM-12B, американская M998 может использовать 40-мм гранатомет Mk.19.*

### 5.1.3.6 Переносные зенитно-ракетные комплексы (ПЗРК)

В середине 1960-х началось использование первых компактных ракет класса земля-воздух. Такие системы, переносимые человеком, позволили пехоте в любой момент времени противодействовать тактическим штурмовым ударам самолетов и вертолетов.

подавляющее большинство из них имели инфракрасную (ИК) головку самонаведения, как например, «Игла»/«Grouse» (СССР), «Redeye» (ФРГ) и «Stinger» (США). Они наводятся на тепловой след воздушного судна, наиболее горячей зоной которого, как правило, является сопла двигателей. Таким образом, более ранние системы, как например «Redeye», могут атаковать самолеты только со стороны хвоста (МТ: догонные курсы). Новые системы могут атаковать самолеты с любого направления (МА: все-ракурсные).

Британский ПЗРК «Javelin» (BAOR) наводится оператором при помощи способа, очень похожего на наведение ПТУР с полуавтоматической системой наведения по линии визирования (SACLOS) и является все-ракурсной системой.

ПЗРК с инфракрасными головками самонаведения восприимчивы к ложным целям или помехам в виде тепловых или иных ловушек, используемых целью. Большинство ПЗРК имеют значение СМ («Контрмеры»).

Они не могут вести огонь во время перевозки или находясь на верхних этажах зданий, если не указано иное (см. раздел «Примечания» Карты данных).

*Обратитесь к Карте данных группового вооружения: американские ПЗРК «Stinger-A» и «Stinger-C». Их значения СМ составляют 5 и 4, соответственно.*

### 5.1.3.7 Огнеметы

Огнеметы являются разрушительным оружием ближнего боя. Они рассматриваются только в виде модификаторов боевых бросков в ходе ближнего или рукопашного боя. Они могут быть приданы отделению, полуотделению или секции.

## 5.2 БУКСИРУЕМЫЕ ЕДИНИЦЫ

К буксируемым единицам относятся орудия, которые требуют какого-либо вида транспорта в качестве основного средства передвижения. Их расчеты «встроены» и не представлены отдельными фишками. Все буксируемые единицы имеют пехотный компонент, как часть их транспортной емкости. Расчет буксируемого орудия никогда не может быть отделен от своего орудия. Все боевые результаты применяются к буксируемому орудию и его расчету, как к единому целому; они страдают от их последствий в равной степени.

Большинство буксируемых единиц можно переместить на один гекс без помощи транспорта, вручную.

Буксируемые единицы, как правило, относятся к броневой или общему вооружению, или и к тому и другому одновременно. Определение их боевых результатов осуществляется так же, как и для любого другого броневой или общего вооружения. Все буксируемые единицы имеют фронтальный сектор стрельбы, равный 60°. Правило «Размещение вооружения на платформах» (OR) (см 7.16) расширяет это ограничение.

Некоторые из них не могут вести огонь, если находятся внутри зданий или подготовленных позиций (смотрите раздел «Примечания» Карты данных).

## 5.3 АРТИЛЛЕРИЙСКИЕ ЕДИНИЦЫ



Артиллерийские батареи располагаются за пределами карты. Советские и американские маркеры «Artillery Impact» используются для

обозначения ударного гекса в ходе их огня. Определение их боевых результатов проводится так же, как и для любого другого оружия, осуществляющего огонь ОН с закрытых позиций.

## 5.4 АВИАЦИЯ И ЗРК

### 5.4.1 Самолеты

Самолеты способны быстро и хирургически точно доставить значительную и разнообразную боевую нагрузку. Они представлены тактическими штурмовиками или вариантами самолетов других типов, используемых в роли штурмовиков. Самолеты, предназначенные для изоляции поля боя, например, американский F-111F «Aardvark» и советский Су-24М «Fencer-D», хотя и обладают возможностью нанесения тактического удара, но в игре не моделируются.

Самолеты используют общее вооружение, представленное сбрасываемыми с бреющего полета, в основном свободнопадающими (включая замедленного падения), высокоточными (как например американские AGM-65 «Maverick»), кассетными (как например, американская «Rockeye») и зажигательными бомбами, а также неуправляемыми авиационными ракетами (НАР), противорадиолокационными ракетами (как например, US-88 AGM HARM) и средствами дистанционного минирования (FASCAM).

Сочетание и доступность этого оружия варьируется в зависимости от типа самолета. Определение их боевых результатов осуществляется так же, как и для любого другого общего вооружения. Они осуществляют атаки и движение во время *любой* из Фаз авиации.

### 5.4.2 Вертолеты

Вертолеты являются универсальным боевым средством, доступным современным силам. Они несут значительное количество вооружений и способны быстро перевезти войска в районе боевых действий. Их скорость и маневренность делают их стремительным ударным оружием. Вертолеты оснащены стационарным вооружением, в том числе едиными и крупнокалиберными пулеметами, пушками, НАР и ПТУР. Сочетание и доступность этого вооружения варьируется в зависимости от типа вертолета.

В зависимости от высоты, низкой или предельно-низкой (NOE), вертолеты действуют как нечто среднее между самолетами и бронетехникой.

В целом, они выполняют обнаружение, двигаются и участвуют в бою так же, как и техника. Они проводят атаки и осуществляют движение во время *обеих* Фаз авиации.

### 5.4.3 ЗРК

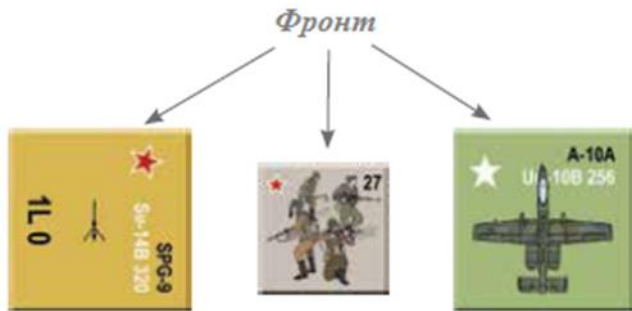
Американский ЗРК «Nike Ajax» был первой развернутой зенитно-ракетной системой, введенной в эксплуатацию в начале 1954 года. Сразу за ним в 1955 году, последовала первая советская системы SA-1 «Guild» (C-25). Эти ранние системы ЗРК были способны поражать крупные бомбардировщики, использующие очень большие высоты и относительно низкие скорости по сравнению с более современными и совершенными самолетами.

Новые системы ЗРК предназначены для поражения штурмовиков, маневрирующих на низких высотах в ситуации

применения разнообразных контрмер. Они по-прежнему восприимчивы к ложным целям или помехам в виде тепловых или иных ловушек, используемых целью, но, как правило, в меньшей степени, чем ПЗРК. Большинство ЗРК имеют значение СМ («Контрмеры»).

ЗРК используют инфракрасные головки самонаведения, например, «Chaparral» (США), «Стрела-1»/«Gaskin» и «Стрела-10»/«Gopher» (СССР); управление по РЛС, например, «Тунгуска»/«Grisom» (СССР), «Roland 2» (FRG); и полуавтоматической системой наведения по линии визирования (SACLOS), например, «Rapier» (BAOR).

Благодаря своим размерам и весу, они размещаются на технике или используются как буксируемые единицы.



## 5.5 НАПРАВЛЕННОСТЬ ФИШЕК В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

Пехотные, буксируемые и авиационные единицы имеют переднюю сторону (Front). Так же, как и техника, они должны всегда быть обращены к стороне, а не к углу гекса.

Пехотные и, буксируемые единицы, а так же вертолеты могут двигаться в любом направлении. Самолеты могут двигаться только в гекс, прилегающий к их передней стороне.

## 5.6 МИНИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ

Некоторые виды вооружений имеют минимальную дальность (снаряд должен пройти определенное расстояние, прежде чем он сможет поразить цель). Оружие никогда не может поразить цели, находящиеся на расстоянии меньше, чем указанная для него минимальная дальность. Если минимальная дальность не указана, считается, что единица имеет минимальную дальность в 1 гекс.

*Обратитесь к Карте данных UM-6A, 107-мм миномет M30 имеет минимальную дальность равную 5 гексам (min-5).*

## 5.7 МАЛОКАЛИБЕРНОЕ ВООРУЖЕНИЕ (SMALL ARMS)

Некоторые виды вооружений считаются малокалиберными. Эффективность их огня менее значительная, а демаскирующие признаки менее определяемые, нежели огонь из более крупнокалиберного вооружения, как например танковых пушек, и поэтому при стрельбе их можно обнаружить только на более близком расстоянии.

Вооружение, относящееся к малокалиберному, указывается в столбцах «Эффективность ОН» или «Эффективность ББ/БОН» раздела «Информация о вооружении» Карты данных или в разделе «Примечания».

*Обратитесь к Картам данных UM-8B и SM-10B1, к малокалиберному вооружению относятся как американский крупнокалиберный пулемет, так и вооружение советского МТ-ЛБ.*

## 5.8 ПОДГОТОВКА

Подготовка означает качество войск и различается на три различных уровня (от самого высокого к самому низкому – Войск, Подразделения и Единицы), и шесть различных степеней качества, от лучшего к худшему: Элита, Ветераны, Обстрелянные, Регулярные, Зеленые и Новобранцы.

В описании сценария указывается качество подготовки для войск, подразделений и единиц всех участвующих сторон. Подготовка является неотъемлемой чертой; она никогда не меняется во время сценария.

### 5.8.1 Подготовка войск

Подготовка войск является единственным суммарным значением коллективной эффективности войск. Подразделения или отдельные единицы внутри подразделений могут иметь подготовку большую, равную или меньшую, чем подготовка войск.

Подготовка войск также используется для представления несбалансированных ситуаций, когда высококачественные единицы имеют слабое руководство, например, единицы с подготовкой «Ветераны» входят в войска с подготовкой «Регулярные», или если менее подготовленные единицы имеют превосходное командование, например «Зеленые» единицы относятся к войскам с подготовкой «Ветераны». Подготовка войск используется в качестве модификатора броска кубика при определении Инициативы во время текущего хода.

### 5.8.2 Подготовка подразделения

Войска сторон состоят из одного или нескольких подразделений. Эти подразделения организуют индивидуальные единицы своих войск в отдельные элементы в целях обеспечения боевого управления и поддержания боевого духа, и как правило, относятся к ротному уровню.

Отдельные единицы не могут переходить из одного подразделения в другое; они остаются частью одного подразделения в течение всего сценария.

### 5.8.3 Подготовка единицы

Подразделения состоят из отдельных единиц, каждая из которых имеет свою степень подготовки. Степень подготовки единицы обычно соответствует степени подготовки подразделения, к которому она относится, если иное не указано в описании войск в сценарии. Подготовка единицы используется в ряде ситуаций, в том числе: все виды определения результатов боя, восстановления после Подавления, Форсированный марш, Оставление техники, запрос огня с закрытых позиций, а также состояние боевого духа и восстановление.

Отдельные единицы артиллерии, расположенные за пределами карты, не имеют степени подготовки единицы. В ходе любых ситуаций применения артиллерии используется степень подготовки передового наблюдателя.

## 5.9 КОМАНДНЫЕ, РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЕ, ИНЖЕНЕРНЫЕ ЕДИНИЦЫ И ПЕРЕДОВЫЕ НАБЛЮДАТЕЛИ

Специальные типы единиц отмечены как командные, разведывательные, инженерные единицы и/или передовые наблюдатели. Эти обозначения расширяют свойства этих единиц за счет уникальных возможностей. Кроме того, данные обозначения могут быть объединены. В таких случаях, единицы обладают несколькими возможностями.



### 5.9.1 Командные единицы

Единственными командными единицами в составе штабного подразделения являются перевозимые или спешенные пехотные единицы, а также техника, имеющие отметку «Командные»: CHQ (штаб роты, батареи, группы или эскадрона (BAOR)), BNQ (штаб батальона или эскадрона), или RHQ (штаб полка или бригады). Большинство штабных подразделений состоят из нескольких единиц, включая командные, комендантские, разведывательные, транспортные единицы и передовые наблюдатели (FO).

Только единицы, имеющие отметку «Командные», могут осуществлять боевое управление подчиненными единицами.

### 5.9.2 Разведывательные единицы

Перевозимые или спешенные пехотные единицы или техника, имеющие отметку «Разведывательные» обладают специальными разведывательными возможностями, которые отражают самостоятельность их действий и высокий уровень подготовки.

### 5.9.3 Инженерные единицы

Спешенные пехотные единицы, имеющие отметку «Инженерные» обладают специальными инженерными возможностями, которые отражают их уникальную роль в боевых порядках.

### 5.9.4 Передовые наблюдатели (FO)

Перевозимые или спешенные пехотные единицы или техника, имеющие отметку «FO», обладают соответствующими специальными возможностями, которые позволяют им взаимодействовать и контролировать единицы, способные вести огонь с закрытых позиций, а так же авиацию.

## 5.10 ПОДАВЛЕНИЕ



В ходе Расширенной игры, в результате огня БОН или иных действий, например покидания техники, боевые единицы могут быть подавлены. Подавление снижает эффективность единицы при выполнении обнаружения (см. 6.1.3.1), в ходе боя (см. 6.5.2.5 и 6.5.4.3) и движения (см. 6.6.2). Подавленные боевые единицы обозначены сторонами «Suppression/On» или «Suppression/Off» направленными вперед для обозначения их состояния. Эффекты подавления одинаковы как для стороны «Suppression/On» так и для стороны «Suppression/Off».

Множественные результаты «Подавление» не дают каких-либо дополнительных эффектов. Тем не менее, новый результат «Подавление», полученный единицей отмечаются за счет размещения маркера «Suppression/On», или путем разворота маркера «Suppression/On» на сторону «Suppression/Off».

## 5.11 СОСУЩЕСТВОВАНИЕ ОГНЯ, ДЫМА И ДЫМОВОЙ ЗАВЕСЫ

Возможно одновременное присутствие в одном и том же гексе огня, дыма и/или дымовой завесы и прохождение линии видимости через такие множественные объекты. В случае одновременного присутствия нескольких препятствий, используется единственный наибольший боевой модификатор, обеспечивающий максимальное преимущество для цели.

*Если маркер «Fire» и сходящийся веер дымовой завесы расположены в одном и том же гексе, примените боевой модификатор «Через огонь» –5 для ББ, или –20 для БОН. Не обращайтесь внимания на боевой модификатор*

*«Дымовая завеса» –3 для ББ, или –10 для БОН.*

## 5.12 МОДИФИКАТОРЫ И КОРРЕКТИРОВКА

В ходе огня БОН к результатам боевого броска добавляется или вычитается значение или значения модификаторов. Во всех случаях указанные модификаторы являются накопительными.

*Если огонь БОН требует использование модификатора +10 и модификатора –20, суммарный модификатор броска составит –10.*

Некоторые результаты огня БОН требуют сопоставления с половинным значением БОН стреляющей единицы. Всегда округляйте вниз, кроме случаев, когда первоначальное значение БОН равно 1; в этом случае  $\frac{1}{2}$  значение БОН еще остается равным 1.

Эффекты от приказа «С короткой остановки», результатов «Подавление» и «Повреждения корпуса», которые требуют от единицы уменьшения ее значения скорости движения на  $\frac{1}{4}$  или  $\frac{1}{2}$ , всегда сопровождаются округлением вниз. Минимальное значение равно 1.

## 5.13 ОБЪЕДИНЕНИЕ

Если гекс, в любое время, содержит 6 или более единиц техники и/или буксируемых единиц и/или приземлившихся вертолетов, он считается переполненным и к нему применяются все возможные эффекты переполненного гекса. Обломки, пехотные единицы и самолеты не учитываются при определении объединения.

Данные эффекты описаны в разделах, касающихся Фаз Обнаружения (см. 4.1.3.2), Боя (см. 4.4.3.2.2) и Движения (см. 4.5.1.1.5).

## 5.14 ДВОЙНОЙ ОГОНЬ

Некоторые единицы техники несут два вида оружия, в то же время отделения и полутделения могут располагать несколькими типами вооружений. Такие единицы имеют возможность вести огонь любыми или всеми видами вооружения одновременно. Хотя секции могут нести несколько видов вооружения, они могут использовать одновременно только один вид.

*Это правило имитирует проблемы в управлении огнем несколькими видами вооружений против одних и тех же, или разных целей.*

Контролирующий игрок объявляет огонь согласно общим правилам, но должен указать, будет ли использоваться одно или все виды вооружений, и будут ли они применяться в отношении одних и тех же или разных целей. Если для стрельбы используется только один из видов вооружения, независимо от того, какой конкретно, модификатор игнорируется.

Обратите внимание, что ограничение боеприпасов (см. 5.16) может относиться к одному или всем видам вооружения по отдельности.

Подавленные боевые единицы не могут использовать Двойной огонь; они должны выбрать один вид вооружения.

Если огонь ведется по различным целям, и боевая единица находится под общим управлением с другими единицами, она подчиняется правилам «Ограничения боевого управления». Если боевая единица получила свой собственный, уникальный приказ, то может вести огонь по любым допустимым целям (см. 6.2.1.1.3).

Модификатор «Двойной огонь» для огня ББ/БОН относит-

ся только к вооружению, выделенному черным полем на Карте данных техники и всем видам приданного группового вооружения. Другое оружие используется обычным образом.

Двойной Огонь не применяется в ходе Прорыва (см. 6.6.10).

*Обратитесь к Карте данных UM-6A, M106A2 может использовать как свой 107-мм миномет M30 так и средний пулемет. В случае использования обоих видов вооружения, модификатор «Двойной огонь» распространяется только на средний пулемет.*

Несмотря на то, что они перечислены в виде отдельной строки на Картах данных, ПТРК, установленные на технике, классифицируются как тип броневой боеприпасов, а не как отдельное вооружение.

*Обратитесь к Карте данных SM-4B, БМП-2 может вести огонь используя подкалиберный снаряд с отделяющимся поддоном (APDS) или ПТУР «Конкурс»/«Spandrel», но не из того и другого одновременно. Обратитесь к Карте данных UM-5B, M901A1 может использовать ПТУР «TOW II» и /или свой средний пулемет. Средний пулемет является отдельным вооружением.*

### 5.15 ОСТАВЛЕНИЕ ТЕХНИКИ

Даже если техника не была подбита или подожжена в результате боевых действий, экипаж и/или десант все еще может принять решение, что выстрел был слишком близко, и решить покинуть ее. Кроме того, когда техника, перевозящая одну или более пехотную или буксируемую единицу, уничтожается, то перевозимые ею единицы должны определить, в состоянии ли они покинуть технику безопасно или также были уничтожены.

Когда техника получает результат «Нет повреждения», «Повреждение», «Подбита», «Пожар» или «Повреждение гусениц» в результате огня ББ (см. 6.5.2.6), или результат «Подбита» или «Пожар» в результате огня ОН (см. 6.5.4.4.2), есть шанс, что ее экипаж и любая перевозимая пехотная или буксируемая единица может ее оставить.

Когда перевозимая пехотная или буксируемая единица подавлена в результате огня ОН прямой наводкой или с закрытых позиций, есть вероятность того, что она оставит технику.

**BAIL**



Экипаж, оставивший технику, не отображается в виде фишки; он просто растворяется на поле боя. После того, как техника была оставлена, она выходит из строя, и не может быть повторно занята ни одной из сторон в течение оставшейся части сценария. Поместите маркер «BAIL» поверх или рядом с фишкой техники.

Если существует какая-либо возможность оставления техники, такая попытка должна быть выполнена при помощи таблицы «Оставление техники» (Bail Out Table) на Карте игровой информации А (см. 6.5.2.7) сразу же после применения всех боевых результатов в отношении техники, а также любых перевозимых ею пехотных или буксируемых единиц.

Если присутствует более одного условия оставления техники, то условие, влияющее на перевозящую технику, применяется в первую очередь. Условие, влияющее на перевозимые единицы, все еще может быть использовано, или оно может измениться из-за оставления техники.

*Перевозящая техника была подбита в результате огня БОН прямой наводкой, этим же огнем была подавлена перевозимая ею пехотная единица. Для того чтобы определить, оставила ли перевозимая пехотная единица технику, не нужно использовать строку «Suppressed-DF» (20-) в таблице «Оставление техники» (Bail Out Table). Для этого необходимо использовать строку «Knock Out» подстрока «Leg» (21+).*

*Перевозящая техника повреждена в результате огня БОН с закрытых позиций; перевозимая ею буксируемая единица подавлена этим же огнем. Экипаж техники оставляет ее. Перевозимую единицу не нужно проверять по таблице «Оставление техники» (Bail Out Table), она автоматически оставляет технику, так как экипаж техники ее уже покинул.*

### 5.16 ОГРАНИЧЕННОСТЬ БОЕПРИПАСОВ

Некоторые типы боеприпасов могут быть доступны только в ограниченном количестве. Большинство единиц несут достаточное количество основных ББ и ОФ боеприпасов, и лишь некоторые единицы могут нести ограниченное их количество, поэтому для временных промежутков, моделируемых в типичном сценарии, ограниченное количество основных боеприпасов не является проблемой.

Все подобные ситуации и боевые единицы подчиняются правилам «Ограниченность боезапаса». Правила «Ограниченность боезапаса» структурированы таким образом, что игроки не обязаны отслеживать использование боеприпасов или количество произведенных выстрелов. Не требуется ведения никакого учета, за исключением авиации и, по возможности, артиллерии и ПТУР.

#### 5.16.1 Доступность специальных боеприпасов

Специальные типы боеприпасов включают в себя кумулятивные снаряды (HEAT), корректируемые артиллерийские снаряды (CLGP), кассетные артиллерийские боеприпасы (ICM), средства дистанционного минирования (FASCAM), дымовые, осветительные боеприпасы и ПТУР.

#### 5.16.2 Определение ограниченности боеприпасов

Если боевая единица является объектом ограниченности боеприпасов, то имеет отметку «А:» в разделе «Offensive Information» своей Карты данных с последующей буквенно-цифровой комбинацией в той же строке. Для боевых единиц, несущих несколько видов вооружений, ограниченность боезапаса, если таковая имеется, указывается для каждого вида оружия. Если оружие не подпадает под действие правила ограниченности боеприпасов, то оно не имеет никакой информации с отметкой «А:».

Префиксы включают:

- **А:** броневые снаряды, подкалиберные снаряды с отделяющимся поддоном (APDS), оперенные подкалиберные снаряды с отделяющимся поддоном (APFSDS)
- **G:** осколочно-фугасные снаряды
- **H:** кумулятивные снаряды (HEAT), броневые фугасные снаряды со сминаемой головной частью (HESH)
- **P:** корректируемые артиллерийские снаряды (CLGP)
- **C:** кассетные артиллерийские боеприпасы (ICM)
- **M:** средства дистанционного минирования (FASCAM)
- **S:** Дымовые
- **I:** Осветительные

- **D:** Дымовые гранатометы (OR) (см. 7.9)

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). На его ББ и ОФ боеприпасы действует ограничение, равное 9. Ограничение для его дымовых гранатометов равно 5.*

*Когда танк выставляется на поле в качестве командного «К» (см. «Примечания»), ограничение для его ББ и ОФ боеприпасов становится равным 8. Ограничение для его дымовых гранатометов остается неизменным.*

Для того чтобы определить, распространяются ли на данную боевую единицу эффекты ограниченности боеприпасов, необходимо перед определением результатов текущего боя с использованием ББ или ОФ боеприпасов выполнить бросок (10) и сравнить полученный результат с указанным значением ограниченности боеприпасов. Если результат больше, чем значение ограниченности боеприпасов, боевая единица по-прежнему завершает определение результатов боя, но должна применить эффекты ограниченности боеприпасов.

#### 5.16.2.1 Ограниченность ББ и ОН боеприпасов.

Определите результат выстрела, но значение темпа огня боевой единицы уменьшается до N, кроме случаев, когда оно уже равно N.

Если выполняется огонь ББ боеприпасами, то при определении его результатов примените модификатор за ограниченность боеприпасов попадания, равный -3.

Если выполняется огонь БОН боеприпасами, включая зенитный огонь, то при определении его результатов примените модификатор попадания за ограниченность боеприпасов, равный -10.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Советский игрок решает выполнить выстрел оперённым подкалиберным снарядом с отделяющимся поддоном (APFSDS). Перед определением результатов выстрела, советский игрок выполняет бросок (10), получая в результате 10. Так как 10 больше, чем значение ограниченности боеприпасов, равное 9, он должен применить модификатор попадания за ограниченность ББ боеприпасов, равный -3. Его изначальное значение темпа огня составляет N.*

#### 5.16.2.2 Ограниченность дымовых и осветительных боеприпасов на поле боя

Результат огня с применением дымовых (префикс S) или осветительных (префикс I) боеприпасов не определяется; не ставьте маркер «SMOKE» или «Illumination» на игровую карту. Боевая единица по-прежнему отмечается маркером «Spot/Fire».

#### 5.16.2.3 Ограниченность боезапаса пехотных и буксируемых единиц

Правила ограниченности боеприпасов распространяется на некоторые виды пехотного группового оружия, а так же на все буксируемые боевые единицы. Тем не менее, при использовании данного правила применяются особые условия.

Такие боевые единицы имеют неограниченное количество боеприпасов до тех пор, пока техника, осуществлявшая их перевозку, находится от них в пределах 1 гекса, или если они были размещены на карте до начала сценария, в этом случае считается, что рядом с ними, в том же гексе, находится временный склад боеприпасов.

Если перевозившая их техника отходит или подбита или

загорелась, или если буксируемая единица или пехотное групповое вооружение, сами отходят от техники или своего временного склада, то в их отношении немедленно применяется правило ограниченности боеприпасов.

Если перевозившая их техника возвращается назад, в пределы одного гекса, или если буксируемая единица или пехотное групповое вооружение, возвращаются в исходный гекс своего временного склада, снабжение боеприпасами вновь становится неограниченным. Только оригинальная перевозившая их техника может быть использована для снабжения боеприпасами каждой боевой единицы. Может возникнуть необходимость делать записи для отслеживания соответствующих единиц.

Если буксируемая единица или пехотное групповое вооружение, начинают сценарий размещенными на игровой карте, а также имеют транспортную единицу, то могут пополнять боеприпасы из любого источника.

Примените ограниченность ББ или ОФ (3А) боеприпасов, как указано в 5.16.2.1.

#### 5.16.2.4 Ограниченность боезапаса артиллерии, расположенной вне карты.

Артиллерийские батареи, расположенные вне карты, имеют неограниченный запас ОФ снарядов. Только огневые задачи с использованием корректируемых артиллерийских снарядов (CLGP, префикс P), кассетные артиллерийские боеприпасы (ICM, префикс C), средства дистанционного минирования (FASCAM, префикс M), дымовых (префикс S) и осветительных (префикс I) снарядов используют правила ограниченности боеприпасов.

Для всех специальных огневых задач результаты огня не определяются, не размещайте на карте маркер «Artillery Impact».

Условия сценария могут выделять определенное количество специальных огневых задач (при этом все равно должны использоваться правила ограниченности боеприпасов; отказ не уменьшает имеющееся количество специальных огневых задач). В таких случаях игроки должны отмечать количество огневых задач, доступных для каждого специального типа боеприпасов.

#### 5.16.2.5 Ограниченность боеприпасов авиации

Для самолетов и вертолетов указанные ограничения боеприпасов являются точным количеством какого-либо конкретного вида вооружения, которые может использовать данный самолет или вертолет. Для авиации броски ограниченности боеприпасов не выполняются. В таких случаях игроки должны отметить количество фактических выстрелов, сделанных для каждого типа оружия.

#### 5.16.2.6 Ограниченность боеприпасов ПТРК

Для автомобилей и вертолетов указанные ограничения боеприпасов ПТРК являются точным их числом. Выполните бросок для определения ограниченности боеприпасов для всех значений, равных 9 или менее. Для ПТУР, обслуживаемых расчетом, см. 5.16.2.3.

Примените ограничения для ББ или ОФ (3А) боеприпасов, как указано в 5.16.2.1.

Игроки могут отслеживать фактическое количество выстрелов, сделанных каждым ПТРК, вместо выполнения бросков для определения ограниченности боеприпасов, для большего реализма игры, хотя это потребует дополнительных записей.



### 5.16.2.7 Ограниченность боеприпасов ЗРК

Для ЗУР указанные ограничения боеприпасов являются *точным* их числом. Бросок для определения ограничения боеприпасов для ЗРК не выполняется. В таких случаях игроки должны отмечать фактическое количество выстрелов, выполненных из каждого типа оружия.

## 6.0 Последовательность хода в Расширенной игре

### 6.1 ФАЗА ОБНАРУЖЕНИЯ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

#### 6.1.1 Кто может проводить обнаружение?

Все пехотные и буксируемые единицы, вертолеты и самолеты могут выполнить обнаружение единиц противника. Вертолеты могут передавать или получать данные об обнаруженных целях только от других вертолетов, за исключением вертолетов-передовых наблюдателей (см. 6.7.7). Самолеты никогда не могут передавать или получать данные об обнаруженных целях от других самолетов, техники, пехотных или буксируемых единиц или вертолетов.

В Базовой игре обнаружение могут выполнять только боевые единицы. В Расширенной игре пехотная единица, перевозимая в технике, не являющейся боевой, например, в грузовике (ФРГ), может выполнять обнаружение на общих основаниях.

#### 6.1.2 Направление обнаружения

Допустимые боевые единицы, если они не подавлены, осуществляют обнаружение во всех направлениях (на 360°).

#### 6.1.3 Определение дальности обнаружения

При попытке обнаружить пехотные или буксируемые единицы, используйте пересечение столбцов «L» или «S», основываясь на их размере, с базовой строкой 0. Колонка S является базовой категорией обнаружения для пехотных единиц. Размеры пехотных и буксируемых единиц содержатся в разделе «Оборонительная информация» их Карты данных.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» буксируемых единиц: Советский СПГ-9 имеет размер «S».*

Базовая дальность обнаружения для всех единиц размером «L» составляет 15 гексов; для боевых единиц размером «S» — 10 гексов.



Если целевая единица ведет огонь из вооружения, относящегося к малокалиберному оружию (см. 5.7), она отмечается маркером «Spot/Fire»; примените модификатор +1, чтобы сместиться на 1 строку вверх по таблице.

Если целевая единица ведет огонь используя и малокалиберное вооружение, и какое-либо другое вооружение (даже если использует малокалиберное вооружение в последующих ходах), используйте при ее обнаружении модификатор «Вооружение, не относящееся к малокалиберному». Если существуют какие-либо трудности, связанные с отметкой единиц, использовавших только свое малокалиберное вооружение, поместите рядом с ними маркер «Spot».

Перевозимые пехотные и буксируемые единицы в ходе их перевозки не могут быть обнаружены в качестве отдельных объектов. Они являются частью перевозящей их техники, и

поэтому обнаруживаются тогда, когда обнаруживается их техника.

Перевозимые пехотные и буксируемые единицы, высаженные из перевозившей их техники, считаются движущимися, и поэтому отмечаются маркером «Spot/Move».

Самолеты и вертолеты являются исключениями; они не имеют определенного размера. Все наземные единицы способные вести зенитный огонь могут обнаружить самолет или вертолет.

#### 6.1.3.1 Подавленные единицы

Все подавленные единицы могут проводить обнаружение только в области определенной и описанной как их фронтальный (или тыловой) сектор стрельбы в 60°, используя при этом модификатор -2, перемещаясь на 2 строки вниз по таблице «Дальности обнаружения» («Spotting Ranges Table»).

Техника, оборудованная башней, техника без башни с возможностью круговой стрельбы и техника, не имеющая башни, могут выполнять обнаружение только в области определенной и описанной как их фронтальная (или тыловая) область в 60° применяя при этом модификатор -2, перемещаясь на 2 строки вниз по таблице.

Вертолеты могут проводить обнаружение только в области определенной и описанной как фронтальная область в 60° вертолета, а так же в боковой области в 120°, только если оснащены соответствующим вооружением; применяя при этом модификатор -2, перемещаясь на 2 строки вниз по таблице.

#### 6.1.3.2 Единицы, использующие полное укрытие

Обнаружение пехотных и буксируемых боевых единиц, использующих полное укрытие (см. 6.1.4.2) выполняется с использованием модификатора -2, перемещаясь на 2 строки вниз по таблице.

Пехотные и буксируемые единицы, использующие полное укрытие, осуществляют обнаружение с применением модификатора -4, перемещаясь на 4 строки вниз по таблице.

#### 6.1.3.3 Разведывательные единицы

Техника, пехотные и буксируемые единицы способные выполнять разведку, проводят обнаружение с использованием модификатора +1, переместившись на 1 строку вверх по таблице.

### 6.1.4 Линия видимости

#### 6.1.4.1 Скрытый и частично скрытый корпус



У техники занимающей позиции, обеспечивающие скрытый или частично скрытый корпус, какая-либо часть корпуса закрыта от огня ББ прямой наводкой. Такие позиции не влияют на обзор или шанс фактического попадания в цель, но отменяют попадания в гусеницы и в некоторые, или в большинство областей корпуса. Чтобы обозначить, что техника занимает позицию, обеспечивающую скрытый корпус, отметьте ее маркером «Location» со стороны «HD», направленной вперед. См. 6.5.2.2.3 для определения эффектов.

##### 6.1.4.1.1 Скрытый корпус

Техника может найти позиции, обеспечивающие скрытый корпус, в ходе движения (см. 6.6.9) либо заняв определенные типы местности.

##### 6.1.4.1.2 Частично скрытый корпус

Техника может найти позиции, обеспечивающие частично скрыть корпус в ходе движения (см. 6.6.9), либо заняв

определенные типы местности, например, гекс железной дороги, либо используя разницу высот при определении линии видимости.0

Чтобы обозначить, что техника занимает позицию, обеспечивающую частично скрытый корпус, отметьте ее двумя маркерами «Location» со стороны «HD», направленной вперед.

#### 6.1.4.1.3 Автоматическое получение частично скрытого корпуса

Техника считается автоматически занимающей позицию, обеспечивающую частично скрытый корпус, если является целью для огня ББ прямой наводкой единицы, занимающей более низкий уровень высоты, на дальности, равной или меньшей, чем преимущество по высоте цели над стреляющей единицей.

*Если уровень высоты цели составляет 3, а уровень высоты стреляющей единицы, равен 0, то цель получает частично скрытый корпус, если дальность составляет три гекса, или меньше.*

#### 6.1.4.2 Полное укрытие



Спешенные пехотные (включая мотоциклетные) и буксируемые единицы могут использовать полное укрытие с целью максимального применения естественных защитных свойств того типа местности, который они занимают в настоящее время. Они не могут использовать полное укрытие в гексах мостов, бродов или реки. Техника, самолеты и вертолеты не могут использовать полное укрытие.

Во время этапа «Изменение полного укрытия» Фазы Регулирования (см. 6.8.3) пехотные и буксируемые единицы могут свободно занимать или оставлять полное укрытие, независимо от своих приказов. Такое действие не требует использования какой-либо части значения скорости движения единицы, и не учитывается в качестве движения в ходе обнаружения.

Состояние полного укрытия выбирается в ходе этапа «Изменение полного укрытия» и определяет состояние единицы в течение следующего хода.

Для обозначения того, что пехотная единица занимает полное укрытие, отметьте ее маркером «Location» со стороны «FC», направленной вперед.

Полное укрытие влияет как на обнаружение использующей его единицы, так и на ее способность обнаруживать другие боевые единицы, ведение боя, и значение «Защита от вооружения ОН».

Буксируемые единицы, занимающие полное укрытие, никогда не могут получить приказ «Движение». Пехотные единицы, занимающие полное укрытие, никогда не могут получить приказ «С короткой остановки». Секции с любым приданным групповым вооружением, никогда не могут получить приказ «Движение».

Пехотные единицы, использующие полное укрытие, могут инициировать ближний и рукопашный бой против соседних боевых единиц.

Единицы, использующие полное укрытие, обороняются в ходе рукопашного боя обычным образом, они не получают никаких преимуществ или штрафов.

#### 6.1.4.3 Особенности местности

Расширенная игра добавляет функциональности для объектов местности, изложенных в правилах Базовой игры, а

также добавляет такие маркеры местности как «Block», «Ditch», «Fire», «Hasty Entrenchment», «Improved Position», «Mines», «Rubble», «Smoke» и «Wire».

Эти маркеры размещаются на игровом поле, кроме гексов реки, брода, воды и строений, чтобы изменить тип местности в гексе. Они располагаются в соответствии с указанными в сценарии правилами расстановки или Специальными условиями.

Кроме того, некоторые типы местности теперь подлежат уничтожению в ходе боя или по другим причинам (см. 6.5.4.4.3).

#### 6.1.4.3.1 Гексы строений

Гусеничная техника, имеющая верхнюю броню, может попытаться войти (или выйти) в фактические здания, расположенные в гексах строений (см. 6.6.3). Тем не менее, в результате такого движения они могут получить повреждение или урон гусеницам.

Гусеничная техника с открытым верхом, а так же зенитная гусеничная техника не может входить в здания. Никакие другие типы техники также не могут войти в здания.

*Обратитесь к Карте данных UM-5A, американская M150 является гусеничной техникой с открытым верхом. Обратитесь к Карте данных SM-12A, советская ЗСУ-23-4 «Шилка» является зенитной гусеничной техникой. Они не могут входить в здания.*

*Обратитесь к Карте данных UM-1A, американский танк M1 «Abrams» не является гусеничной техникой с открытым верхом. Он может входить в здания.*



Техника, расположенная внутри здания, отмечается маркером «Location» со стороны «INB» направленной вперед. Она получает тип укрытия, который представляется данным типом местности. Кроме того, техника, расположенная внутри кирпичных или каменных зданий получает Скрытый корпус со всех углов. При этом ее не нужно отмечать маркером «Location/HD».

Так же, как и техника, буксируемые единицы могут свободно входить в гексы строений, так как фактически они не входят в сами здания, но находятся в переулках между ними. Таким образом, любые буксируемые единицы, расположенные в гексе строений, фактически занимают местность типа «Переулок».

Большинство буксируемых единиц не могут перемещаться внутри зданий или отсоединится там от перевозившей их техники. В некоторых случаях буксируемые единицы могут быть представлены внутри зданий в соответствии с инструкциями по расстановке или Специальными условиями сценария. Будучи расставленными внутри зданий, они не могут двигаться из этого положения; однако они все еще могут развернуться.

Некоторые буксируемые единицы достаточно небольшие и легкие, что позволяет перемещать их *внутри* зданий вручную. Обратитесь к разделу «Примечания» своих Карт данных. В ходе сценария такие единицы могут двигаться *внутри* здания.

Буксируемые единицы, расположенные внутри здания, отмечается маркером «Location» со стороны «INB» направленной вперед. Они получают тип укрытия, который представляется данным типом местности.

Пехотные единицы, находящиеся в гексах строений авто-

матически занимают здания. Нет необходимости отмечать их маркером «Location». Они получают тип укрытия, который представляется данным типом местности.

Пехотные единицы на мотоциклах занимают здания таким же образом, что и их простые пехотные собратья. Их транспорт хранится в непосредственной близости; он не представлен отдельной фишкой.



Пехотные единицы могут подниматься на верхние этажи многоэтажных зданий; т.е. зданий с высотой 2 или более. При определении обнаружения, их уровень высоты считается на 1 меньше, чем фактическая высота гекса строения. Пехотные единицы, расположенные на верхнем этаже здания, отмечаются маркером «Location» со стороны «UP», направленной вперед.

*Отделение находится в 3-этажном здании. В случае обнаружения оно считается находящимся на уровне высоты 2.*

#### 6.1.4.3.2 Сторона гекса со стеной

Будучи целью для огня ББ прямой наводкой, пересекающей сторону гекса со стеной или проходящего точно вдоль него, техника получает укрытие корпуса.



*Обе единицы техники получают укрытие корпуса.*

#### 6.1.4.3.3 Блоки



Блоки представляют собой искусственные препятствия, созданные для того, чтобы помешать движению техники и буксируемых единиц. Технике и буксируемым единицам запрещается входить в гексы с блоками. Гексы с блоками обеспечивают слабое укрытие для пехотных единиц.

#### 6.1.4.3.4 Рвы



Рвы являются искусственными препятствиями, предназначенными для того, чтобы помешать движению техники и буксируемых единиц. Технике и буксируемым единицам запрещается входить в гексы рвов. Гексы рвов обеспечивают слабое укрытие для пехотных единиц. Гексы рвов имеют уровень высоты -1. На них распространяются те же правила обзора, как на реки и овраги.

#### 6.1.4.3.5 В огне



Пожар (OR) (см. 7.35) может начаться в гексах строений или руин в результате огня

БОН. В некоторых случаях пожары могут начаться в других типах местности, в соответствии со Специальными условиями сценария. Гекс с пожаром отмечается маркером «On Fire». Пожар имеет уровень высоты равный 5 над уровнем земли. Всем единицам, за исключением самолетов и вертолетов, запрещено входить в гексы с пожаром.

Техника, пехотные и буксируемые единицы не могут оставаться в гексе с пожаром после его начала. Единица, не покинувшая гекс с пожаром к концу хода, следующего немедленно после начала пожара, считается уничтоженной и удаляется из игры.

Как и дым от горящей техники, пожар не блокирует линию видимости. Он затрудняет ведение боя. Если линия видимости проходит через гекс с пожаром, то при определении результатов боя используется модификатор.

#### 6.1.4.3.6 Необорудованные окопы



Необорудованные окопы создаются пехотным и буксируемыми единицами для получения дополнительного укрытия за счет применения в ходе огня ОН модификатора броска -10.

Размер таких окопов позволяет разместить в нем только одной единице, если иное не указано в «Расстановке» или «Специальных условиях» сценария. Для того чтобы указать, какая единица находится в гексе с необорудованными окопами, поместите маркер «HASTY ENTRENCHMENT» поверх фишки единицы, использующей данный окоп.

Будучи оставленными, окопы могут быть вновь заняты любой отдельной своей или вражеской пехотной, или буксируемой единицей. Они одинаково подходят как пехотным, так и буксируемым единицам; т.е., если буксируемая единица подготавливает необорудованные окопы, то любая другая пехотная или буксируемая единица сможет занять их. В некоторых случаях пехотные и буксируемые единицы могут начать сценарий в необорудованных окопах.

#### 6.1.4.3.7 Подготовленные позиции



Подготовленные позиции являются собирательным термином для любого количества укреплений, построек, бункеров или капониров, созданных на поле боя. Техника, пехотные и буксируемые единицы могут занять подготовленные позиции. Подготовленные позиции обеспечивают сильное укрытие как в ходе боя, так и в ходе обнаружения. Техника не может выполнить прорыв через подготовленные позиции.

Их размер позволяет разместить в них только одной боевой единице, если иное не указано в «Расстановке» или «Специальных условиях» сценария. Для того чтобы показать, какая боевая единица находится в гексе подготовленных позиций, поместите маркер «IMPROVED POSITION» поверх фишки единицы, использующей данную позицию.

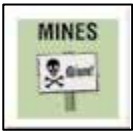
Будучи оставленными, позиции могут быть вновь заняты любой отдельной своей или вражеской единицей. В некоторых случаях единицы могут начать сценарий, находясь в подготовленных позициях.

Техника, находящаяся в подготовленных позициях получает «скрытый корпус» для всех ракурсов, за исключением кормового угла (или фронтального, если она развернута на позиции) в соответствии с ее первоначальной расстановкой. Размещение маркера «HD Location» не требуется. Если техника поворачивается, оставаясь внутри подготовленных позиций, угол, не дающий «скрытого корпуса» остается в



своем первоначальном положении.

#### 6.1.4.3.8 Мины



Мины (OR) (см 7.31) используются, чтобы предотвратить или направить движение противника. Они размещаются как поспешные, устанавливаемые дистанционно (FASCAM) и заблаговременные минные поля.

В гексе минного поля могут быть размещены как противопехотные или противотранспортные мины по отдельности, так и сочетание мин этих двух типов. Минные поля, как правило, размещаются в смежных гексах и могут быть либо скрытыми, либо отмеченными в качестве известных (видимых).

Мины не уничтожаются атакующей техникой, пехотными или буксируемыми единицами. Они распределены по всему гексу с достаточной плотностью, чтобы поддерживать свою полную эффективность до тех пор, пока не будут удалены.

#### 6.1.4.3.9 Руины



Руины, как правило, являются конечным результатом разрушений в гексах строений или мостов. Полугусеничной и колесной технике, а также буксируемыми единицами запрещается входить в гексы руин. Гексы руин обеспечивают укрытие для гусеничной техники и пехотных единиц, соответствующее типу местности, которую руины заменили.

В случае гексов строений, обнаружение единиц, находящихся в гексах руин основывается на типе местности, в которой расположены руины, например: руины, находящиеся в гексах деревянных или кирпичных строений обеспечивают слабое или среднее укрытие соответственно.

#### 6.1.4.3.10 Дымы и дымовые завесы

Единицы, находящиеся на карте, так же как и артиллерийские батареи способны осуществить установку дымовой завесы (дымов) в ходе огня с закрытых позиций.

Некоторые виды техники, буксируемые единицы и минометы имеют возможность применения дымовых боеприпасов прямой наводкой, вместо обычного огня ББ или ОН. Карты данных показывают, какие виды техники, буксируемые единицы и минометы способны использовать дымовые снаряды. Инженерные пехотные единицы также имеют возможность использовать дымовые боеприпасы прямой наводкой в отношении соседнего гекса.



Для использования дымовых снарядов прямой наводкой, единица должна получить приказ «Огонь» или «С короткой остановки», объявить

целевой гекс, находящийся в пределах ее линии видимости, сектора обстрела и дальности (такие же, как и для ОН), и не содержащий каких-либо дружественных единиц. Такой сходящийся веер дымов занимает только один гекс. Дымы, устанавливаемый в ходе огня прямой наводкой, не требует обнаружения цели.

*Обратитесь к карте данных UM-6B, американский самоходный миномет M125A2 может использовать дымовые снаряды; он имеет отметку «Smk», указанную в разделе «Информация о вооружении».*

*Обратитесь к Карте данных SM-7A, все советские легкие, средние, тяжелые и сверхтяжелые артиллерийские*

*батареи могут использовать дымовые снаряды при выполнении огневых задач; все они имеют отметку «Smk», указанную в разделе «Информация о вооружении».*

Когда единица выполняет огневую задачу с закрытых позиций, создается область дымовой завесы, соответствующая площади веера. Кроме того, в случае использования дымовых снарядов, площадь веера также определяет размер его зоны задымления. Если дым создается артиллерией, находящейся на карте, или минометами, он занимает только один гекс. И дымы и дымовая завеса имеют уровень высоты равный 4 над уровнем земли.



Дым отмечается маркерами «Smoke/On» либо «Smoke/Off» указывающих на его состояние. Новый дым отмечается за счет размещения на карте маркера «Smoke/On»; или путем вращения существующего маркера «Smoke/On» на сторону «Smoke/Off».

Так же как и дым от горящей техники, дымы и дымовая завеса не блокируют линию видимости. Они усложняют бой. Если линия видимости проходит через гекс с дымами или дымовой завесой, при определении результатов боя применяется соответствующий модификатор.

Боевые модификаторы за наличие дымов или дымовой завесы, созданных во время текущего этапа игрока, не вступают в силу до момента его завершения.

Дымы, созданные во время этапа «Огонь с закрытых позиций», начинают действовать во время следующего этапа «Огонь прямой наводкой». Дымы, созданные во время этапа «Огонь прямой наводкой», начинают действовать во время следующего этапа «Ближнего/Рукопашной боя».

В большинстве случаев, маркеры «SMOKE» размещаются на карте в индивидуальном порядке; они не могут быть размещены на американских или советских единицах. Для того, чтобы правильно сориентировать их стороны «On» и «Off», они должны быть сориентированы к соответствующей стороне гекса. Используйте гекс Направления в качестве точки отсчета. Обычно для ориентации маркеров используется направление 1.

#### 6.1.4.3.11 Колочая проволока



Колочая проволока представляет собой искусственное препятствие, развернутое для создания помех движению пехотным и буксируемыми единицами и, в меньшей степени, технике. Полугусеничной и колесной технике, атак же пехотным и буксируемыми единицами запрещено входить в гексы с колочей проволокой.

Колочая проволока разрушается после того, как в ее гекс входит гусеничная техника (Т). В случае разрушения колочая проволока удаляется с игровой карты.

#### 6.1.4.3.12 Мост, танковый мостокладчик (AVLB)



Танковые мостокладчики (AVLB) (OR) (см 7.49) обычно разворачивают пролет моста над гексами оврага, реки или рвов.

#### 6.1.4.3.13 Гексы железнодорожных путей

Находясь в гексе железнодорожных путей, техника получает частичное укрытие корпуса со всех направлений. Кроме того, такие гексы обеспечивают дополнительное укрытие для пехотных и буксируемых единиц, являющихся целью для огня ОН прямой наводкой, за счет использования модификатора броска -5.

## 6.2 ФАЗА КОМАНДОВАНИЯ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

В Базовой игре, каждая единица техники получает свой собственный индивидуальный приказ. В случае использовании правила «Боевое управление», в качестве первого этапа в Фазе Командования добавляется этап «Определение количества доступных приказов». Каждое отдельное подразделение из сил, доступных игроку получает ограниченное количество уникальных приказов в любой комбинации, которые распределяются среди всех единиц, входящие в его состав.

Доступность управления несколькими единицами выполняющими множество различных задач, является отражением подготовки подразделения. Элитные подразделения, по понятным причинам, способны более быстро реагировать на изменяющиеся условия на поле боя и выполнять большее количество задач на большем расстоянии, чем подразделение новобранцев такого же размера. Подразделение новобранцев просто не обладает подготовкой, опытом, или в данном случае, решительностью элитного подразделения.

Единицы не обязаны сидеть сложа руки из-за отсутствия доступных приказов, пока другие единицы выполняют какие-либо действия. Вместо этого боевые единицы одного подразделения могут разделить доступные приказы.

Сведения о подразделениях используется для фиксации уникальной информации о каждом подразделении: например его подготовка, наличие в его составе командных, инженерных, разведывательных и прочих боевых единиц.

### 6.2.1 Этап «Определение доступных приказов»

В начале Фазы командования, игроки должны определить количество доступных приказов на каждое подразделение входящее в состав их сил. Типичным размером подразделения в игре является рота. Сценарии обеспечивают информацию о подразделениях, основываясь на ротном уровне.

#### 6.2.1.1 Определение доступных приказов

Для определения количества приказов, доступных каждому подразделению из состава сил игрока, используется значение подготовки вместе с текущим количеством *активных* единиц. Найдите пересечение значений этих двух элементов в таблице «Доступные приказы» (Available Commands Table), находящейся на Карте игровой информации В.

При определении доступных приказов активными единицами считаются только те, которые не были уничтожены, оставлены экипажем, подбиты, подожжены или отсутствуют.

Все *боевые* единицы, включая поврежденную технику и технику имеющую повреждение гусениц, учитываются как активные единицы. Подавленные единицы, а так же единицы с колеблющимся боевым духом (OR) (см. 7.1.5) тоже учитываются в качестве активных. Единицы со сломленным боевым духом (OR) (см. 7.1.5) не являются активными.

Невооруженные единицы, как например танковый мостовый укладчик M60 AVLB, являются активными единицами, если находятся в пределах командного диапазона боевой единицы из *этого же* подразделения. В противном случае, они не являются активными единицами, даже если присутствуют на карте.

Кроме того, каждая боевая единица может активировать не

более одной невооруженной единицы.

Это предотвращает искушение воспользоваться преимуществом дополнительных приказов, просто сохранив все грузовики подразделения в безопасности, вне возможности обнаружения на карте, вместе с одиночной боевой единицей.

Чтобы быть активными единицами, боевые единицы не должны находиться в пределах командного диапазона друг от друга.

Единицы, перевозимые в настоящее время (см. 6.6.7) не являются активными. Тем не менее, если перевозящая единица не вооружена, она считается активной, так как по умолчанию находится в командном диапазоне боевой единицы, которую перевозит в настоящее время. Даже если невооруженная единица перевозит более одной боевой единицы, она по-прежнему считается *одной* активной единицы. Если перевозящая единица является боевой, она учитывается в общем порядке как *одна* активная единица, независимо от количества перевозимых ею боевых единиц.

Разведывательные единицы (см. 5.9.2), не включаются при подсчете активных единиц подразделения, даже если они являются его частью. При определении командования они представляют собой особый случай. Командные и инженерные единицы, а так же передовые наблюдатели учитываются по общим правилам.

В справочных целях в сценарии суммируется общее количество боевых единиц в подразделении. Когда в подразделении присутствуют разведывательные единицы, эта сумма представляется в виде двух значений, например, 26 (24), где первая цифра означает общее количество единиц, а в скобках указывается количество единиц исключая разведывательные.

Опциональное правило, «Нарушения систем связи» (см. 7.42), расширяет количество доступных приказов.

#### 6.2.1.1.1 Процедура определения доступных приказов

На первый взгляд содержание таблицы «Доступные приказы» (Available Commands Table) может показаться немного своеобразным, но на самом деле она составлена довольно просто.

В верхней части таблицы представлены значения от 1 до 10. Колонка «10» рассматривается как множитель, а колонки от «1» до «9» – индивидуальные значения. Подразделение никогда не получает меньше 1 приказа, даже если в таблице указан 0.

Если подготовка подразделения «Регулярные», а общее количество активных единиц равно 7, количество доступных приказов составит 3. Значение 3 находится в колонке «7» напротив строки «Регулярные».

Если подготовка подразделения «Ветераны», а общее количество активных единиц равно 12, то число доступных приказов 8. К 7 приказам, найденным в колонке «10», добавляется 1 приказ, найденный в колонке «2» напротив строки «Ветераны».

Если подготовка подразделения «Обстрелянные», а общее количество активных единиц составляет 27, то число доступных приказов равняется 16. Удвоенные 6 приказов, найденные в колонке «10» (так как число активных единиц составляет 27, то значение, найденное в столбце «10» умножается на 2) добавляются к 4 приказам, найденным в колонке «7» напротив строки «Обстрелянные».

### 6.2.1.1.2 Командный диапазон

Командный диапазон основывается на подготовке подразделения, и находится в таблице «Доступные приказы» (Available Commands Table) на Карте игровой информации В.

Командные диапазоны:

- **Элита:** 2 гекса
- **Ветераны:** 1 гекс
- **Обстрелянные:** 1 гекс
- **Регулярные:** 0 (свой гекс)
- **Зеленые:** 0 (свой гекс)
- **Новобранцы:** 0 (свой гекс)

Запомните один важный момент: командный диапазон измеряется от любой боевой единицы в подразделении до любой другой боевой единицы этого же подразделения, а не только от или до командных боевых единиц.

Дополнительное правило, «Командный радиус» (см. 7.43), расширяет командный диапазон.

### 6.2.1.1.3 Совместное использование доступных приказов

Только «Огонь», «Движение», «С короткой остановки» и «Наблюдение» являются уникальными приказами. «Нет приказа» – не уникальный приказ.

Боевые единицы и активированные безоружные единицы, находящиеся в командном диапазоне, могут все вместе использовать один и тот же уникальный маркер «Command»; разместите один уникальный маркер «Command» в непосредственной близости от боевых единиц, использующих приказ совместно. Если группы единиц, использующих приказ совместно, перекрываются, игроки должны указать, какие единицы используют совместно тот или иной приказ.

Не размещайте уникальный маркер «Command» рядом с каждой боевой единицей, если они не получают свой уникальный приказ, так как каждый уникальный приказ, размещенный на игровой карте, подсчитывается как один из общего количества доступных приказов.



Четыре американские единицы техники являются частью одной и той же роты, с подготовкой подразделения «Обстрелянные». A1, A2 и A3 находятся друг от друга в пределах Командного диапазона, равного 1 гекс. Невооруженная единица A4 учитывается в качестве активной единицы, потому что находится в пределах командного диапазона боевой единицы A3, равного 1 гекс. Тем не менее, A4 не входит в командный диапазон боевых единиц A1 и A2. Боевые единицы A1, A2 и A3 могут совместно

использовать один и тот же единственный приказ. A4 может иметь свой собственный уникальный приказ, или приказ общий с A3, но не может использовать общий приказ с двумя другими единицами техники.

### Управление техникой на дорогах и тропах

Все единицы техники, находящиеся на дороге или тропе и использующие значение скорости движения по дороге или тропе объединенные вместе или смежные (независимо от командного диапазона) с единицей техники, расположенной непосредственно перед ними (за исключением ведущей единицы), могут совместно использовать один приказ «Движение».

Единицы техники должны поддерживать свой стартовый порядок движения и не могут превышать пределы объединения.

### Управление неактивными не вооруженными единицами

Неактивные безоружные единицы все еще могут сохранить управление. Они просто не могут использовать общий приказ совместно с другими единицами, если не находятся на дороге или тропе. Это предложение один к одному; каждая неактивная безоружная единица должна получить свой собственный уникальный приказ.

### Управление разведывательными единицами

Благодаря своему независимому положению и, как правило, высокой подготовке, каждая разведывательная боевая или невооруженная единица автоматически получает уникальный приказ. Этот уникальный приказ не учитывается в общем количестве доступных приказов подразделения. Помните, что разведывательные единицы не учитываются при подсчете общего количества активных единиц.

Единицы, не являющиеся разведывательными, не могут совместно использовать приказы с разведывательными единицами. Эти приказы назначаются и используются для каждой отдельной разведывательной единицы.

### Ограничение приказов для подразделения

Подразделение не может использовать совместно или передавать доступные ему приказы единицам из других подразделений. Подразделение не может сохранять неиспользованные приказы для следующего хода. Общее количество доступных приказов пересчитывается для каждого нового хода.

### Приказ «N/C» («Нет приказа»)

Так как приказы «N/C» не являются уникальными, игроки могут размещать любое количество приказов этого типа, не учитывая их в общем количестве приказов подразделения.

В действительности приказ «N/C» имеет очень важное предназначение. Подавленные единицы (см. 6.8.4) и единицы со сломленным боевым духом (OR) (см. 7.1.5), имеют гораздо больше шансов на восстановление, если они не выполняют никаких других действий.

По умолчанию любая единица, не отмеченная приказом, считается имеющей приказ «N/C». Тактически говоря, в некоторых случаях будет хорошим планом физическое размещение приказов «N/C» таким образом, чтобы скрыть свои намерения.

### 6.2.1.1.4 Совместное исполнение приказов

Когда две или более единицы совместно используют один и тот же приказ «Огонь», «С короткой остановки», «Движение» или «Наблюдение», они должны координировать свои действия по ведению огня или движению.



### Ведение огня – «Огонь» или «С короткой остановки»

Чтобы быть допустимыми, цели должны находиться друг от друга в пределах командного диапазона единицы, *ведущей огонь*. Эта проверка Командного диапазона проводится от одной цели до другой. Так же эти цели должны находиться в пределах допустимой дальности стрельбы единиц, ведущих стрельбу.



Три советские единицы с подготовкой подразделения «Обстрелянные» совместно выполняют один приказ «Огонь». Они решают произвести огонь по трем отдельным целям. Эти три цели должны находиться в пределах одного гекса друг от друга. Следовательно, A1, A2 и A3 являются допустимыми целями, а A4 нет.

Единицы, чья подготовка подразделения составляет «Регулярные», «Зеленые» или «Новобранцы», могут выбрать только одну из четырех возможных целей.

Даже в случае подготовки подразделения «Элита», нельзя охватить все четыре возможные цели, так как A4 находится на расстоянии трех гексов от A2. Хотя в таком случае можно атаковать A1, A3 и A4.

Если единиц, совместно выполняющих приказ, больше, чем доступных и допустимых целей, то по одной и той же цели, безусловно, могут вести огонь более одной единицы. Если цель была уничтожена прежде, чем все единицы получили возможность определить результаты своего огня, они не могут перенести огонь на другую цель.

### Движение – «С короткой остановки» и «Движение».

Единицы должны находиться в пределах командного диапазона друг от друга на момент завершения их движения. Если единицы имеют различные значения скорости движения, их движение регулируется таким образом, чтобы удовлетворить требованиям командного диапазона.

Три боевые единицы с подготовкой подразделения «Регулярные» совместно выполняют одну команду «Движение» во время Фазы Движения. Все три единицы должны быть в одном и том же гексе при завершении их движения.

### «Наблюдение»

Все единицы должны объявить открытие огня в одно и то же время, и атаковать одну и ту же цель.

В случае наличия какой-либо причины (как например, если одна или более единицы имеют заблокированную линию видимости или неподходящий тип боеприпасов, и т.д.),

единицы не могут атаковать другую цель; их действие по команде «Наблюдение» завершено.

## 6.3 ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

Модификатор подготовки войск каждой из сторон используется для изменения результата броска кубика при определении того, кто контролирует инициативу во время текущего хода.

### 6.3.1 Определение Инициативы



Во время Фазы Инициативы, для войск каждого из игроков выполняется бросок кубика (100), после чего к полученному результату прибавляется модификатор «Подготовка войск»; итоговый результат может быть больше 100 или меньше 0. Перебросьте ничейные результаты, если в Специальных условиях сценария не указано иное. Сторона, получившая более высокий результат, определяет, кто является Первым игроком для текущего хода. Переверните маркер «Turn», чтобы обозначить Первого игрока.

Правило «Неустойчивая инициатива» (OR) (см 7.5) расширяет процесс определения инициативы с учетом подразделений.

### 6.3.2 Модификатор инициативы в зависимости от подготовки войск

- Элита: +40
- Ветераны: +20
- Обстрелянные: 0
- Подготовленные: -20
- Зеленые: -40
- Новобранцы: -60

## 6.4 ПЕРВАЯ ФАЗА АВИАЦИИ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

Для изучения всех действий авиации и средств ПВО, см. раздел 6.7 «Вторая Фаза Авиации в Расширенной игре». До этого ознакомьтесь с разделом 6.5 «Фаза Боя в Расширенной игре».

### 6.5 ФАЗА БОЯ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

В Расширенной игре в правила боя добавляются: этап «Огонь с закрытых позиций», расположение ББ попадания, значение попадания ББ выстрела, специальные типы ББ боеприпасов, дымовые и световые боеприпасы, ограничение боеприпасов, подготовка единицы, оставление техники, а также огонь ОН для техники, авиации, пехотных и буксируемых единиц.

В ходе нового этапа «Огонь с закрытых позиций», единицы, находящиеся на карте, и имеющие возможностью вести огонь с закрытых позиций так же как артиллерия, расположенная вне карты, определяют результаты своего огня.

#### 6.5.1 Этап «Огонь с закрытых позиций»

Огонь с закрытых позиций представляет собой метод поражения целей боевыми единицами, которые не могут самостоятельно обнаружить цели из-за препятствий на местности, доступной дальности обнаружения или из-за их расположения за пределами карты. Есть два типа огня с закрытых позиций: вызванный (см. 6.5.1.7) и запланированный (см. 6.5.1.11).

Вызванный огонь с закрытых позиций требует наличие передового наблюдателя (ФО), или командной или разведывательной единицы, которые способны обнаружить цель для вызова и корректировки огня с закрытых позиций. Все боевые единицы, выполняющие обнаружение для огня с закрытых позиций вместе называются передовыми наблюдателями.

Запланированный Огонь с закрытых позиций выполняется в отношении точки на карте, во время определенного хода, и не требует наличия наблюдателей, равно как и наличия обнаружения цели.

Только те боевые единицы, у которых в Карте данных в разделе «Общее вооружение» (GP) присутствует строка «GP-IF», могут выполнять огонь с закрытых позиций. Если боевая единица имеет строки «GP-DF» и «GP-IF» для одного и того же оружия, то для проведения огня с закрытых позиций используется строка «GP-IF».

*Обратитесь к Карте данных UM-6B: в разделе «Общее вооружение» (GP) американского самоходного миномета M125A2 имеется как строка «GP-DF», так и строка «GP-IF». Поэтому он может использовать как огонь прямой наводкой, так и огонь с закрытых позиций.*

Единицы не могут использовать огонь с закрытых позиций в качестве реагирующего огня. Реагирующий огонь выполняется только в виде огня прямой наводкой. Кроме того, единицы не могут использовать огонь с закрытых позиций против целей, которые они сами могут обнаружить; в этом случае они должны использовать огонь прямой наводкой.

Боевые единицы осуществляют огонь в порядке, описанном в Последовательности хода. Первый игрок выполняет свой огонь прежде Второго игрока. Второй игрок должен применить все результаты огня с закрытых позиций Первого игрока прежде, чем определит результаты своего огня.

Для выполнения огня с закрытых позиций, единицы, находящиеся на карте, должны иметь приказ «Огонь», они не могут использовать приказ «С короткой остановки».

Передовые наблюдатели должны иметь команду «Внимание» для вызова и сопровождения огня с закрытых позиций. Они не могут выполнять любые другие действия, связанные с приказом «Внимание».

Результат огня с закрытых позиций определяется в зависимости от расположения и направления боевой единицы, находящейся в точке его применения. Местность, занимаемая боевой единицей, ведущей огонь, а также наличие на ней маркеров «Spot/Fire» или «Spot/Move» не оказывает никакого влияния.

Каждый игрок может определить результаты огня с закрытых позиций в любом требуемом порядке с учетом следующих ограничений:

- Вызов и определение результата каждого выстрела в ходе огня с закрытых позиций проводится в индивидуальном порядке.
- Каждая единица стреляет только один раз за ход.
- Каждая наземная единица (своя или противника) или тип местности (см. 6.5.4.4.3), который попадает в площадь веера, атакуется индивидуально.
- После выполнения выстрела единицей, немедленно отметьте ее маркером «Spot/Fire».

- Единицы, являющиеся передовыми наблюдателями, остаются не обнаруженными; наведения огня с закрытых позиций является пассивным действием, которое не включает в себя огонь или движение.

#### 6.5.1.1 Объявление огня ОН с закрытых позиций

Стреляющий игрок объявляет запланированный огонь с закрытых позиций, или вызывает огневую задачу с закрытых позиций. Стреляющий игрок может определить результаты выстрелов в любом требуемом порядке. Весь вызванный огонь с закрытых позиций контролируется единицей-передовым наблюдателем, а не той, что произвела выстрел. Возможность обнаружения цели, а так значение дальности обнаружения определяются для единицы-передового наблюдателя. Каждый отдельный передовой наблюдатель может вызвать огонь только в один целевой гекс.

Хотя вызываемый огонь с закрытых позиций может включать более одного отдельного источника огня, все они атакуют один и тот же целевой гекс. Отдельным источником огня может быть любая артиллерийская батарея, находящаяся за пределами карты, или любая единица, находящаяся на карте и способная вести огонь с закрытых позиций.

Запланированный огонь с закрытых позиций не вызывается, он планируется, чтобы быть использованным во время определенного игрового хода.

##### 6.5.1.1.1 Передовые наблюдатели (ФО)

Как правило, передовые наблюдатели представлены пехотными единицами уровня секции, входящими в состав рот, батальонов или более высокопоставленных штабов. Кроме того в таком качестве может выступать техника. Передовые наблюдатели используют строку «ФО» в таблице «Ответ на запрос огня с закрытых позиций» (Called Indirect Fire Response Table) на Карте игровой информации А.

Их роль заключается в управлении и контроле единиц, выполняющих огонь с закрытых позиций, находящихся как вне карты, так и на ней. Эти высококвалифицированные войска поддерживают связь с доступными подразделениями средствами, способными выполнить огонь с закрытых позиций. Таким образом, они являются наиболее способными и надежными единицами для управления огнем с закрытых позиций.

Кроме того, основываясь на подготовке единицы, передовые наблюдатели являются единицами, которые способны вызвать огонь с закрытых позиций более чем из одного источника, независимо от того, находится он на карте, или вне ее.

Передовые наблюдатели с подготовкой единицы «Элита», «Ветераны» или «Обстрелянные» могут вызвать огонь, используя до четырех различных источников.

Передовые наблюдатели с подготовкой единицы «Регулярные», «Зеленые» могут вызвать огонь, используя до двух различных источников.

Передовые наблюдатели с подготовкой единицы «Новобранцы» могут вызвать огонь, используя один источник.

##### 6.5.1.1.2 Командные единицы-наблюдатели

Командные единицы могут назвать огонь от одного отдельного источника. Они используют строку в таблице «Ответ на запрос огня с закрытых позиций» (Called Indirect Fire Response Table) на Карте игровой информации А, соответствующую их командному уровню.

Командные единицы-наблюдатели также могут иметь свойства разведывательных единиц. В таком случае они считаются командно-разведывательными единицами-наблюдателями.

Командные единицы-передовые наблюдатели

Некоторые командные единицы могут также обладать возможностями передовых наблюдателей. В этих случаях вместо строки, соответствующей уровню командования, используют строку «FO».

#### 6.5.1.1.3 Разведывательные единицы-наблюдатели

Разведывательные единицы могут вызвать огонь от одного отдельного источника. Разведывательные единицы это единственные единицы, не относящиеся к командным или передовым наблюдателям, способные вызывать огонь с закрытых позиций. Они используют строку «Recon» в таблице «Ответ на запрос огня с закрытых позиций» (Called Indirect Fire Response Table).

Командно-разведывательные единицы-наблюдатели

Командные единицы-передовые наблюдатели также могут иметь свойства разведывательных единиц. В таком случае они считаются командно-разведывательными единицами-передовыми наблюдателями. Они используют строку в таблице «Ответ на запрос огня с закрытых позиций» (Called Indirect Fire Response Table) на Карте игровой информации А, соответствующую их командному уровню.

#### 6.5.1.1.4 Единицы, присутствующие на карте.

Особым случаем являются единицы, присутствующие на карте. Две единицы, присутствующие на карте, считаются одним отдельным источником огня с закрытых позиций, если они находятся в пределах командного диапазона друг друга (см. 6.2.1.1.2); не в пределах командного диапазона наблюдателя. Они все еще определяют результаты запроса огня и боя в качестве отдельных единиц.

#### 6.5.1.2 Типы единиц, выполняющих огонь с закрытых позиций.

Все единицы, расположенные вне карты, и выполняющие огонь с закрытых позиций совместно называются артиллерийскими единицами, и представляются несколько абстрактным образом. Они классифицируются как легкие, средние, тяжелые или сверхтяжелые батареи.

*Обратитесь к картам данных UM-7A и SM-7A для ознакомления с артиллерийскими батареями, расположенными вне карты.*

В отличие от артиллерийских батарей, расположенных вне карты, все единицы, расположенные на карте, и способные вести огонь с закрытых позиций, являются конкретными боевыми единицами. Как правило, они относятся к минометам.

*Обратитесь к картам данных UM-6A и UM-6B для ознакомления с единицами, располагающимися на карте, способными к ведению огня с закрытых позиций.*

#### 6.5.1.3 Уровень доступности

Уровень доступности представляет собой степень, с которой каждая единица, способная вести огонь с закрытых позиций, связана с определенным подразделением, и, следовательно, вероятность получения ответа.

Есть три уровня доступности, от лучшего к худшему: подчиненные, входящие в состав и самостоятельные.

Работая с уровнями доступности очень важно держать в уме иерархию подразделений. В схеме организационно-

штатной структуры подразделения указаны организовано, и читаются сверху вниз; то есть подразделения и единицы более высокого уровня перечисляются первыми, а подчиненные – вслед за ними.

#### 6.5.1.3.1 Подчиненные

Артиллерийские батареи, расположенные вне карты, могут быть обозначены как подчиненные. Хотя все единицы, находящиеся на карте и способные вести огонь с закрытых позиций, не имеют специальных отметок в своих названиях, они считаются доступными для своих непосредственных высших подразделений, и только для них.

*Обратитесь к информации о советском танковом полку (SFM1) указанной в советской схеме организационно-штатной структуры: его мотострелковый батальон на БМП имеет две подчиненные легкие батареи. Эти батареи доступны любому из пяти наблюдателей этого батальона в качестве подчиненных источников.*

#### 6.5.1.3.2 Входящие в состав

Только артиллерийские батареи располагающиеся за пределами карты могут быть обозначены как входящие в состав. Такие батареи встречаются только на самом высоком уровне подразделений. Они доступны в виде собственных артиллерийских средств их штабов и всех подчиненных подразделений.

*Обратитесь к информации о тяжелой бригаде США (UFM1), схеме организационно-штатной структуры: она имеет собственные четыре тяжелых самоходных и две сверхтяжелых самоходных батареи. Эти шесть батарей доступны для всех наблюдателей в бригаде в качестве источников входящих в состав.*

#### 6.5.1.3.3 Самостоятельные

Единицы, способные вести огонь с закрытых позиций никогда не могут быть специально отнесены к самостоятельным средствам. Единицы, способные вести огонь с закрытых позиций, отнесенные к средствам, подчиненным или входящим в состав, считаются самостоятельными для всех подразделений, не относящихся к их собственному.

*Обратитесь к информации о советском танковом полку (SFM1) указанной в советской схеме организационно-штатной структуры: приданные его мотострелковому батальону на БМП легкие батареи являются недоступными для любого наблюдателя, который не является частью этого батальона, включая относящиеся к штабу полка.*

#### 6.5.1.3.4 Советская подчиненная артиллерия

Советские подразделения, как правило, в ходе наступления, получали подчиненные артиллерийские средства из числа единиц огневой поддержки входящих в состав вышестоящих подразделений, которые двигались, обеспечивая непосредственную поддержку подразделений. В «МВТ» такие артиллерийские средства представлены в виде отдельных машин 2С1 или 2С3. Будучи используемыми таким образом, эти единицы не могут применять боеприпасы, средства дистанционного минирования или кассетные боеприпасы.

*Обратитесь к сценарию 3: Советская усиленная танковая рота (+) имеет в своем составе три единицы 2С1.*

#### 6.5.1.4 Точки предварительной пристрелки

В некоторых ситуациях, особенно в случаях оборонительного артиллерийского огня, артиллерийские батареи, расположенные вне карты, способны *пристреляться* по определенным точкам на поле боя. Эти уникальные гексы на



игровой карте называются точками предварительной пристрелки. Существует высокая вероятность ответа на запрос артиллерийского огня по точке предварительной пристрелки. В сценарии указывается, доступен ли огонь по точкам предварительной пристрелки и в какой степени.

Огонь единиц, находящихся на карте, а так же не назначенных артиллерийских батарей, расположенных вне карты, может быть вызван на точки предварительной пристрелки, но они не получают никакого преимущества при вызове огня. Оно применимо только для артиллерийских батарей, расположенных за пределами карты, выделенных для конкретных точек предварительной пристрелки. Несколько батарей могут действовать по одной и той же точке предварительной пристрелки.

Точки предварительной пристрелки записываются до начала сценария, после размещения всех маркеров местности, но прежде, чем на карте появятся какие либо единицы. Используйте заднюю часть Информация о подразделении или любой другой удобный источник. Запись должна включать в себя гекс точки предварительной пристрелки, а так же выделенные для него батарею или батареи, находящиеся за пределами карты.

#### 6.5.1.5 Артиллерийский веер при огне с закрытых позиций

Площадь гексов, закрываемая или задетая в ходе огня с закрытых позиций, называется артиллерийским веером.

Что такое веер? При выполнении артиллерийского огня, это группа разрывов в результате выстрелов двух или более орудий, создающая желаемую площадь.

В ходе огня с закрытых позиций возможны четыре вида артиллерийского веера. Наименьший веер используется в случае огня с закрытых позиций единицами, находящимися на карте, или артиллерией, расположенной вне карты, ведущей огонь корректируемыми боеприпасами; он затрагивает только один гекс – целевую точку. Единицы, расположенные на карте, всегда используют такой сходящийся веер при выполнении огня ОН с закрытых позиций

Остальные три шаблона артиллерийского веера используются только в ходе огня с закрытых позиций батареями, расположенными за пределами карты. Крупнейшим из них является расширяющийся веер; он воздействует на целевую точку и захватывает два гекса, расходящиеся от целевой точки. Кроме того существует сходящийся веер; он воздействует на целевую точку и захватывает один гекс, расходящийся от целевой точки. Последний тип веера, это закрытый линейный веер; он воздействует на целевую точку и идет в виде прямой линии из 6 гексов от целевой точки.

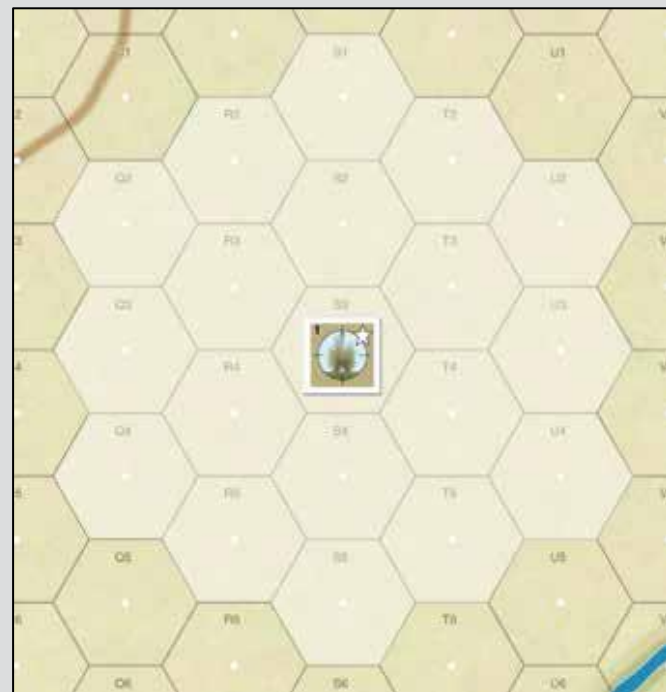


Всякий раз, когда огонь с закрытых позиций воздействует на карту, игрок помещает в целевой гекс маркер «Artillery Impact» соответствующей стороны. Маркеры «Artillery Impact» пронумерованы для отслеживания различных огневых задач с закрытых позиций. Маркер остается в гексе до тех пор, пока огонь не будет Проверен (см. 6.5.1.9) или пока не прекратится ответ на запрос. При необходимости, делайте пометки для различных огневых задач.

#### Артиллерийский веер в ходе огня с закрытых позиций



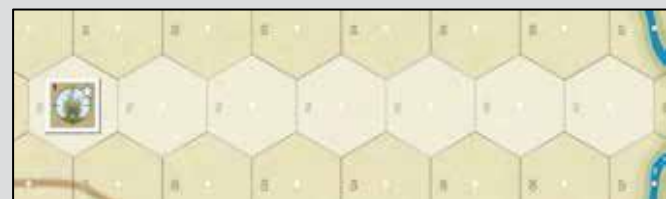
*Сходящийся веер (артиллерия на карте/корректируемые боеприпасы)*



*Расширяющийся веер (артиллерия вне карты)*



*Сходящийся веер (артиллерия вне карты)*



*Сходящийся линейный веер (артиллерия вне карты)*

#### 6.5.1.6 Типы огня с закрытых позиций

Есть шесть возможных типов огня с закрытых позиций: с использованием ОФ, корректируемых, кассетных и дымо-

вых боеприпасов, средств дистанционного минирования, а также осветительных снарядов (OR) (см. 7.27). В Карте данных указывается, какие типы огня доступны для различных боевых единиц.

Условиями сценария могут выделяться определенное количество специальных огневых задач (для которых не применяется ограничение боеприпасов или отсутствие ответа на запрос). В таких случаях игроки должны отмечать полученное количество задач для каждой специальной огневой задачи.

#### 6.5.1.6.1 Типы огневых задач «ОФ» и «Дымы»

Огневые задачи «ОФ» и «Дымы» могут быть выполнены с использованием сходящегося, расширяющегося и сходящегося линейного веера. Поместите маркер «Smoke/On» на маркер «Artillery Impact», чтобы обозначить огневую задачу «Дымы».

#### 6.5.1.6.2 Типы огневых задач «Осветительные боеприпасы» и «Средства дистанционного минирования»

Огневые задачи «Осветительные боеприпасы» и «Средства дистанционного минирования» могут быть выполнены только с использованием сходящегося веера; при этом сходящийся линейный веер не используется.

#### 6.5.1.6.3 Тип огневой задачи «Корректируемые боеприпасы»

Огневая задача «Корректируемые боеприпасы» может быть выполнена только с использованием сходящегося веера для артиллерии на карте/корректируемых боеприпасов.

#### 6.5.1.6.4 Тип огневой задачи «Кассетные боеприпасы»

Огневая задача «Кассетные боеприпасы» может быть выполнена только с использованием расширяющегося веера.

#### 6.5.1.7 Запрашиваемый огонь с закрытых позиций

Действие вызова огня с закрытых позиций обозначается как *Вызов* огневой поддержки. Только передовые наблюдатели могут вызывать огонь с закрытых позиций. Для вызова огня с закрытых позиций передовые наблюдатели должны иметь *обнаруженную* цель. Огонь с закрытых позиций не может быть вызван по пустой области или против необнаруженной цели; в таком случае он обозначается как разведка огнем. Необязательное правило, «Артиллерийская разведка огнем» (см. 7.37) расширяет это ограничение. Вызванный огонь с закрытых позиций может использовать все виды огневых задач и соответствующие им артиллерийские веера.

Огонь может иметь место только тогда, когда единица-наблюдатель может обнаружить, по меньшей мере одну целевую единицу, не относящуюся к типу местности. Фактическая точка прицеливания запрашиваемого огня с закрытых позиций должна быть размещена непосредственно на обнаруженной цели. Целевая точка должна находиться в пределах максимальной дальности стрельбы всех боевых единиц.

На основе размера веера огня с закрытых позиций, запрашиваемыми огневыми позициями могут быть затронуты как любое количество боевых единиц, как вражеских, так и своих, обнаружены они или нет, так же как и любые типы местности.

#### Ответ на запрос огня с закрытых позиций

Запрашиваемый огонь с закрытых позиций требует получения ответа на запрос (см. 6.5.1.12). Это означает, что существует возможность игнорирования единицей запроса на выполнения огня. Вероятность получения ответа опреде-

ляется уровнем доступности стреляющей единицы, а так же типом и подготовкой передового наблюдателя. Подготовка артиллерийских единиц, расположенных на карте, не оказывает никакого влияния на вероятность получения ответа.

Возможность ответа каждой стреляющей единицы, получившей запрос, включая комбинированные единицы, должна определяться индивидуально. Успех или неудача каждой отдельной единицы не оказывают никакого влияния на другие единицы, отвечающих по одному и тому же запросу. Если отдельная стреляющая единица проваливает ответ на запрос, она считается выполнившей свои задачи для этого хода. Она не может быть использована для выполнения огня с закрытых позиций любого другого типа (в случае артиллерии, расположенной вне карты), или любых других действий (если это единица, находящаяся на карте).

Почему они не ответили на запрос? Артиллерия, расположенная вне карты может отвечать на другие запросы от иного наблюдателя или более высокого штаба; или боевые единицы, находящиеся на карте или вне карты, могут не получить запрос на выполнение огня; запрос был искажен; или они не в состоянии правильно совместить свой огонь со временем получения запроса.

#### 6.5.1.8 Продолжающийся или корректируемый огонь с закрытых позиций

Продолжающийся и корректируемый огонь с закрытых позиций используется, чтобы продолжить выполнение огневых задач в ходе огня с закрытых позиций в течение нескольких ходов. Единица-наблюдатель должна получить приказ «Наблюдение», а все стреляющие единицы на карте должны получить приказы «Огонь».

Игроки никогда не могут изменить единицу-наблюдателя в ходе продолжающегося или корректируемого огня с закрытых позиций.

#### 6.5.1.8.1 Продолжающийся запрос огня с закрытых позиций

Запрос задачи в ходе выполнения огня с закрытых позиций может быть продолжен в текущем гексе точки прицеливания с прежним артиллерийским веером без необходимости вновь выполнять бросок с целью определения ответа.

Тип огневой задачи в ходе огня с закрытых позиций может свободно изменяться между «ОФ» и «Дым».

Переключение между огневыми задачами с применением кассетных и корректирующих боеприпасов, средств дистанционного минирования, а так же осветительных снарядов требует корректировки огня.

Выполнение задачи может продолжаться до тех пор, пока точка прицеливания все еще может быть обнаружена оригинальной единицей-передовым наблюдателем, и есть по крайней мере одна обнаруженная целевая единица внутри или рядом с гексом точки прицеливания. Если оба из этих двух условий не могут быть выполнены, огонь с закрытых позиций должен быть скорректирован или проверен.

#### 6.5.1.8.2 Коррекция запроса огня с закрытых позиций

Запрашиваемые задачи в ходе огня с закрытых позиций могут быть скорректированы за счет смещения от текущей точки прицеливания на расстояние до трех гексов и/или изменения существующего веера стрельбы. Кроме того можно свободно изменить тип огневой задачи. В ходе корректировки огня с закрытых позиций игрок должен вновь выполнить бросок для определения ответа на запрос для всех стреляющих боевых единиц, но с использованием

модификатора «Ответ на запрос» (+1) для всех единиц, ведущих огонь в настоящее время. Корректировка очень похожа на первоначальный запрос огня с закрытых позиций. Корректировка на три гекса должна позволить достать обнаруженную целевую единицу.

Если наблюдатель имеет возможность, он может запросить огонь от дополнительных единиц, которые в настоящее время не ведут огонь в качестве части запрашиваемого огня с закрытых позиций. Игрок должен выполнить бросок для определения ответа на запрос огня с закрытых позиций для всех дополнительных стреляющих единиц. В этом случае не применяется модификатор «Ответ на запрос» (+1).

#### 6.5.1.9 Проверка огня с закрытых позиций

При желании, во время этапа «Огонь с закрытых позиций» игрока любой существующий запрос огня, где единица-передовой наблюдатель все еще способна обнаружить точку прицеливания, может быть *проверен* (отменен). В случае проверки огня с закрытых позиций его результаты в текущем ходе не определяются.

Если огневая задача была отменена, то ни одна из стрелявших или корректирующих единиц участвовавших в ней, не могут участвовать в каких-либо других огневых задачах, включая запланированный огонь с закрытых позиций, в течение того хода, когда произошла проверка. Боевые единицы, находящиеся на карте, могут выполнять любые действия, не относящиеся к огню с закрытых позиций, включая огонь прямой наводкой.

Запрошенные огневые задачи с закрытых позиций, которые больше не сопровождаются (например, согласно правилу «Опасная близость» (см. 6.5.1.10); или если цель оказалась вне линии видимости передового наблюдателя; или если единица-передовой наблюдатель получила вместо приказа «Наблюдения» любой другой приказ; или если она была уничтожена) отменяются автоматически вследствие обрыва связи. Огневые задачи никогда не могут быть переданы другому наблюдателю.

Запрошенный огонь с закрытых позиций *должен* быть проверен прежде, чем наблюдатель сможет запросить новую огневую задачу и до того, как любые стреляющие единицы попытаются ответить на новый запрос огневой задачи.

Запланированные задачи в ходе огня с закрытых позиций никогда не проверяются; они должны следовать своему плану стрельбы.

#### 6.5.1.10 Опасная близость огня с закрытых позиций

Когда огонь с закрытых позиций запрашивается или корректируется (исключая непрерывный огонь) в гекс точки прицеливания, который находится в пределах пяти гексов от обнаруженных дружественных единиц, вполне возможно, что из-за неточности действий передового наблюдателя или стреляющей единицы, вместо желаемой цели произойдет попадание по дружественной единице.

Всегда действуйте с особым вниманием в ходе запроса или корректировки огня с закрытых позиций в непосредственной близости от дружественных единиц. Во время следующего хода весь огонь с закрытых позиций с опасной близостью проверяется автоматически.

#### 6.5.1.11 Запланированный огонь с закрытых позиций

Запланированные огневые задачи в ходе огня с закрытых позиций намечаются до начала сценария и должны быть выполнены когда-нибудь в будущем. Преимущество запланированного огня с закрытых позиций состоит в том,

что он не требует передового наблюдателя, не требует обнаруженной цели, и не нуждается в получении ответа на запрос.

В сценарии указывается, доступен ли запланированный огонь с закрытых позиций, и в какой степени.

#### 6.5.1.11.1 Назначение запланированного огня с закрытых позиций

Запланированный огонь с закрытых позиций используется только для артиллерийских батарей, расположенных за пределами карты. Он назначается до начала сценария, после размещения всех маркеров местности, но до расстановки единиц какого-либо игрока. Используйте оборотную сторону Информации о подразделениях или любой другой удобный источник. Точка прицеливания в ходе запланированного огня с закрытых позиций назначается таким же образом, как и для гексов точек предварительной пристрелки. Однако запланированный огонь с закрытых позиций требует несколько дополнительных фрагментов информации.

В дополнение к гексу точки прицеливания, игроки должны назначить ход, когда данный огонь будет использован, тип огневой задачи (любой тип, кроме корректируемых боеприпасов), площадь веера стрельбы и продолжительность (число ходов) задачи.

Максимальная продолжительность задачи в ходе запланированного огня с закрытых позиций составляет пять ходов, она может быть уменьшена. В ходе любой длительной (из нескольких ходов) запланированной огневой задачи, игроки могут свободно переключаться между типами огня, а также между расширяющимся, сходящимся и сходящимся линейным типами веера, как указано в плане данной задачи.

По завершении плановой задачи батарея становится недоступной для любых огневых задач в течение следующего хода. Запланированная задача в ходе огня с закрытых позиций никогда не может продолжаться после обозначенного времени. Батарея не может быть использована для других огневых задач до тех пор, пока является частью запланированной огневой задачи или в течение периода ожидания длительностью в один ход.

*Запись для запланированного огня с закрытых позиций может выглядеть следующим образом: Ход 6 (ход начала выполнения), «ОФ» (тип выстрела), сходящийся (тип веера), 1L6 (гекс точки прицеливания), для двух ходов (начальная продолжительность), «Дымы» (новый тип выстрела), расширяющийся (новый тип веера), 1 ход (длительность), «ОФ» (новый тип выстрела), расширяющийся, 2 хода (итоговая длительность для достижения пяти ходов).*

#### 6.5.1.11.2 Когда начинает выполняться запланированный огонь

Из-за особенности игровой шкалы времени, фактически игроки могут объявить о запланированной огневой задаче на один ход раньше, или на один ход позже, чем указано в плане. После начала выполнения огня, он выполняется последовательно, как указано в плане.

#### 6.5.1.11.3 Корректировка запланированного огня

Во время каждого хода выполнения огневой задачи, планируемый огонь с закрытых позиций может быть откорректирован в пределах пяти гексов от его текущего гекса точки прицеливания. В данном случае правило «Опасная близость» (см. 6.5.1.10) не применяется.



#### 6.5.1.11.4 Ограниченность боезапаса

Если в ходе огня с использованием кассетных боеприпасов, средств дистанционного минирования, дымовых или осветительных снарядов срабатывает правило ограниченность боезапаса, то на карту не ставятся маркеры «Artillery Impact» или «Smoke/On». Тем не менее, в таком случае огневая задача не отменяется и не увеличивается по времени.

Если во время следующего хода запланировано использование ОФ боеприпасов, они используются в соответствии с планом. Если в плане огневой задачи вновь указано кассетных боеприпасов, средств дистанционного минирования, дымовых или осветительных снарядов игрок должен по-прежнему проверять воздействие ограниченности боеприпасов.

#### 6.5.1.12 Определение ответа на запрос огня с закрытых позиций

После объявления огня с закрытых позиций, включая обозначение его типа и шаблона веера, поместите маркер «Artillery Impact» в гекс точки прицеливания. Если это запланированный огонь, то ответ считается полученным автоматически. Если это запрашиваемый огонь (в том числе корректируемый запрашиваемый огонь) необходимо определить ответ на запрос. Ответ на запрос определяется для каждой стреляющей единицы индивидуально.

Обратитесь к таблице «Ответ на запрос огня с закрытых позиций» (Called Indirect Fire Response Table) на Карте игровой информации А. Найдите пересечение между типом передового наблюдателя и уровнем доступности артиллерийской батареи или единицы, находящейся на карте. Полученная цифра является значением «Ответ на запрос огня».

Стреляющий игрок выполняет бросок (10). Теперь проверяются модификаторы ответа на запрос огня, если таковые имеются, чтобы определить их влияние. Эти модификаторы находятся в таблице «Модификаторы ответа на запрос огня с закрытых позиций» (Called Indirect Fire Response Modifiers Table) находящейся на Карте игровой информации А.

Если модифицированный результат больше или равен значению «Ответ на запрос огня», запрос выполняется и огневая задача воздействует на точку прицеливания, как указано. Опциональное правило (см. 7.26) расширяет данное правило. Если модифицированный результат меньше, чем значение «Ответ на запрос огня», то ответ на запрос не получен; удалите маркер «Artillery Impact», если все стреляющие единицы не смогли ответить.

Если не модифицированный результат равен 1, то возможно возникновение дружественного огня по причине опасной близости (см. 6.5.1.10). Если одна или несколько обнаруженных дружественных единиц находятся в пределах 5 гексов от объявленной точки прицеливания, то игрок противника (бывший начальной целью) переставляет маркер «Artillery Impact» на одну из обнаруженных дружественных единиц, как если бы он сам вызывал огонь. Если в пределах 5 гексов от точки прицеливания нет ни одной обнаруженной дружественной боевой единицы, то считается что запрос на огонь автоматически остался без ответа, независимо от наличия каких-либо модификаторов способных обеспечить ответ на запрос. Может возникнуть необходимость разместить дополнительные маркеры

«Artillery Impact», если имеется несколько стреляющих единиц.

#### 6.5.1.12.1 Модификаторы ответа на запрос огня с закрытых позиций

Бросок ответа на запрос огня может подпадать под действие одного или нескольких модификаторов. Все модификаторы ответа на запрос огня являются накопительными.

Заметим, что если результат броска равен 1, то прежде применения каких-либо модификаторов, на огонь с закрытых позиций влияет правило «Опасная близость» или его запрос остается без ответа.

##### Точка предварительной пристрелки

Если точка прицеливания представляет собой запланированную точку предварительной пристрелки для артиллерии расположенной вне карты, используйте модификатор +2.

##### Командно-разведывательные единицы-наблюдатели

Если единица-передовой наблюдатель является командной единицей уровня роты, батальона, полка или бригады и имеет свойство разведки, используйте модификатор +1.

##### Корректируемый огонь

Если огонь является корректируемым запрашиваемым огнем с закрытых позиций (корректируемый запланированный огонь с закрытых позиций не требует ответа на запрос огня), используйте модификатор +1.

##### Передовой наблюдатель подавлен

Если единица-передовой наблюдатель подавлена, используйте модификатор -2.

##### Передовой наблюдатель поврежден

Если башня единицы-передового наблюдателя повреждена, используйте модификатор -2. Повреждение корпуса не оказывает никакого эффекта.

##### Наблюдение затруднено

Если в гексе, в котором находится передовой наблюдатель или точка прицеливания появляются дым от горящей техники, дымы, дымовая завеса и/или пожар, или его линия видимости проходит через такой гекс, используйте модификатор -1. Модификатор -1 применяется независимо от того, какой веер используется расширяющийся или сходящийся.

Модификатор применяется для каждого уникального случая, когда любые и все линии видимости начинаются в гексе или встречается с гексом препятствия; а не за каждый гекс препятствия. Он является кумулятивным.

##### Передовой наблюдатель в мареве

Мареве является визуальной аномалией, которая возникает в жарких условиях пустыни, а также при засухе. Мерцающий эффект, вызванный динамической атмосферной турбулентностью из-за поднимающегося тепла с поверхности и искажением света, проходящего через него, является помехой для четкого поражения цели. Мареве действует в соответствии с расстановкой или специальными условиями сценария.

Мареве дает модификатор -1. Дистанция обнаружения, при котором модификатор применяется, зависит от размера цели.

Дистанция:

Цель размера S:  $\geq 3$  гексов

Цель размера L:  $\geq 5$  гексов

Цель размера V:  $\geq 8$  гексов

#### Боевой дух передового наблюдателя колеблется

Если боевой дух единицы-передового наблюдателя колеблется (7.1), используйте модификатор  $-1$ .

#### Боевой дух передового наблюдателя сломлен

Если боевой дух единицы-передового наблюдателя сломлен (7.1), используйте модификатор  $-2$ .

#### Подготовка передового наблюдателя

На огонь с закрытых позиций влияет подготовка только единицы-передового наблюдателя, и она касается лишь вероятности того, будет ли получен ответ на запрос огневой задачи или нет. Подготовка стреляющей единицы не влияет на огонь с закрытых позиций. Фактически, артиллерийские батареи, находящиеся за пределами карты, не имеют значения подготовки.

Обратитесь к таблице «Модификаторы за подготовку единиц» (Unit Grade Modifiers Table) в Карте игровой информации А. Примените модификатор, указанный в колонке «IF RSP», если таковой имеется,

- Элита:  $+2$
- Ветераны:  $+1$
- Обстрелянные:  $0$
- Обученные:  $-1$
- Зеленые:  $-2$
- Новобранцы:  $-3$

#### 6.5.1.13 Определение результатов огня с закрытых позиций

В случае запрашиваемого огня с закрытых позиций для единиц, находящихся на карте, дистанция измеряется от стреляющей единицы или единицы-передового наблюдателя, в зависимости от того, кто дальше, до гекса точки прицеливания для всех единиц, которые попадают в площадь артиллерийского веера, независимо от их фактической дистанции. В случае запрашиваемого огня с закрытых позиций для артиллерийских батарей, находящихся за пределами карты, дальность измеряется от единицы-передового наблюдателя до точки прицеливания. В любом случае, дистанция должна быть больше минимального диапазона стреляющей единицы, или равна ему, и меньше ее максимального диапазона.

В случае запланированного огня диапазон всегда составляет «М» (Medium).

Для огня ОН, при определении результатов используйте стандартную процедуру (см. 6.5.4).

В случае применения дымовых боеприпасов, поместите маркер «Smoke/On» поверх маркера «Artillery Impact».

В случае применения осветительных боеприпасов, поместите маркер «Illumination/On» поверх маркера «Artillery Impact».

#### 6.5.1.13.1 Определение результатов применения касетных боеприпасов (ICM)

Кассетные боеприпасы применяются с модификатором ОФ ( $+20$ ).

Они не оказывают никакого эффекта на цели, расположенные внутри строений или в подготовленных позициях. Кроме того, касетные боеприпасы не оказывают никакого влияния на следующие типы местности: блоки, здания, мосты, мины или колючая проволока.

#### 6.5.1.13.2 Определение результатов применения средств дистанционного минирования (FASCAM)



Огневая задача с использованием средств дистанционного минирования размещает в каждом гексе, входящем в площадь веера, минное поле, состоящее из комбинации противотранспортных и противопехотных мин (OR) (см. 7.31).

Неподвижные единицы, расположенные в гексе, ставшем целью для огневой задачи с использованием средств дистанционного минирования, не атакуются немедленно. Чтобы подвергнуться воздействию мин, единица должна войти или пройти через гекс, содержащий минное поле, или вертолет должен приземлиться в таком гексе.

Поместите маркер «MINEFIELD» в целевом гексе, и, при необходимости, отметьте расположение и тип минного поля (FASCAM) на обратной стороне Информации о подразделении или в любом другом удобном источнике.

#### 6.5.1.13.3 Определение результатов применения корректируемых боеприпасов (CLGP)

Огневые задачи с использованием корректируемых снарядов (CLGP) представляют собой применение специальных систем вооружения, таких как американский снаряд M712 «Copperhead» и советский ЗОФ39 «Краснополь». Они наводятся на цель за счет использования отраженного лазерного луча.

Для того чтобы использовать их, передовой наблюдатель, запрашивающий огонь (корректируемые снаряды не могут использоваться в ходе запланированного огня с закрытых позиций) должен иметь лазерный целеуказатель (D), как например, американская M981 FISTV [UM-5B], советские машины управления огнем (ACRV) [SM-10B2] или пехотные передовые наблюдатели с приданным лазерным целеуказателем.

- Целевой гекс должен содержать по меньшей мере одну обнаруженную единицу техники или приземлившийся вертолет.
- В качестве цели не может выступать техника, расположенная *внутри* строений или в подготовленных позициях.
- Не может применяться против пехотных или буксируемых единиц.
- Индивидуально атакует *все* обнаруженные единицы техники или приземлившиеся вертолеты в целевом гексе.
- Выполните бросок (100) для каждой цели, выпадение 01-50 означает, что цель подбита; 51-85 означает пожар.

#### Ситуация

*Советская секция передовых наблюдателей, имеющая подготовку «Обстрелянные», пытается запросить огонь от входящей в состав тяжелой и подчиненной легкой артиллерийских батарей, расположенных вне карты.*

*Передовые наблюдатели имеют обнаруженную цель: отделение американской мотопехоты (Карта данных UM-8A), расположенное в гексе леса на дистанции 14 гексов, отмеченное маркером «Spot/Fire» так как в ходе прошлого хода произвело выстрел из своего ПТРК «Dragon». Не обнаруженная американская БМП M2A1*

«Bradley» (Карта данных UM-4A) расположена в соседнем гексе леса.

В пределах пяти гексов от точки прицеливания нет обнаруженных советских боевых единиц, правило «Опасная близость» не используется.

Игрок США является Первым игроком. Советский передовой наблюдатель отмечен приказом «Наблюдение». Взвод мотопехоты отмечен приказом «Огонь», в то время как M2A1 «Bradley» имеет приказ «Движение».

Несмотря на то, что Советский игрок является Вторым игроком, результаты огня с закрытых позиций определяются во время этапа «Огонь с закрытых позиций» Фазы Боя, которая предшествует этапу «Огонь прямой наводкой». Таким образом, Советский игрок определяет результаты своего огня с закрытых позиций первым. Советская секция передовых наблюдателей пытается запросить огонь с закрытых позиций от двух батарей, расположенных вне карты. Являясь передовым наблюдателем, и имея подготовку «Обстрелянные», секция может запросить огонь, используя до четырех отдельных единиц.

Таким образом, секция имеет приказ «Наблюдение»; блокирующая местность отсутствует; отделение мотопехоты находится в пределах дальности обнаружения, так как фактическая дальность равна 12, что меньше 15 – максимальной дальности обнаружения для малой цели, использующей среднее укрытие и отмеченной маркером «Spot/Fire».

Советский игрок объявляет огонь с закрытых позиций, с использованием ОФ боеприпасов и сходящегося артиллерийского веера, после чего размещает маркер «Artillery Impact» в гексе с американским отделением. Площадь, входящая в сходящийся веер, так же включает в себя соседнюю M2A1 «Bradley».

Поскольку две советские батареи имеют различные уровни доступности, они имеют разные значения «Ответ на запрос». Пересечение строки «ФО» с колонкой «Подчиненные» (Attached) дает цифру 2 для легкой батареи, а с колонкой «Входящие в состав» (Organic) дает цифру 4 для тяжелой батареи. Заявленный целевой гекс является точкой предварительной пристрелки для тяжелой батареи.

Сначала советский игрок выполняет бросок (10) для легкой батареи (в порядке повышения для советского игрока); результатом является 5. Никакие модификаторы не применяются. Так как 5 превышает значение «Ответ на запрос» батареи равное 2, то легкая батарея отвечает.

Теперь советский игрок выполняет бросок (10) для тяжелой батареи; результатом является 1. Не модифицированный результат 1 обычно обозначает «Опасную близость». Однако здесь «Опасная близость» не возможна. В любом случае, тяжелая батарея автоматически проваливает проверку на ответ.

Сначала советский игрок атакует отделение мотопехоты. На дистанции 12 гексов (измеренная от секции передовых наблюдателей) для боеприпасов типа ОФ, значение ОН равно 6 (Карта данных SM-7A); значение «Диапазон ОН» равно М. Значение «Защита от вооружения ОН» мотопехотного отделения равно 6S; оно находится в среднем укрытии. Теперь проверяются модификаторы огня ОН, они не дают никакого эффекта;

итоговый модификатор равен 0.

В таблице «Бой с использованием ОН» (GP Combat Table) найдите пересечение колонки значения ОН равной 6 со значением «Защита от вооружения ОН» равным 6. Здесь находятся два числа: 53 – отсутствие эффекта (N-Effect) и 83 – подавление (S-Effect).

Советский игрок выполняет бросок (100). Полученный результат, 59, из-за отсутствия модификаторов является итоговым. Так как 59 больше, чем 53, но меньше, чем 83, то боевым результатом будет «Подавление». Американское отделение отмечается маркером «Suppression/On».

Теперь Советский игрок атакует M2A1 «Брэдли». Дальность по-прежнему измеряется до гекса точки прицеливания, даже несмотря на то, что «Брэдли» находится в другом гексе. Его значение «Защита от вооружения ОН» составляет 3А.

Теперь проверяется наличие эффекта каких-либо модификаторов огня ОН. Итоговый модификатор равен -40, благодаря действию следующих модификаторов:

- Целевая техника движется: -20
- Цель – техника типа «А»: -20

Обратите внимание, что укрытие, обеспечиваемое лесной местностью не применимо в случае огня с закрытых позиций.

В таблице «Бой с использованием ОН» (GP Combat Table) найдите пересечение колонки значения ОН равной 6 со значением «Защита от вооружения ОН» равным 3. Здесь находятся два числа: 39 – отсутствие эффекта (N-Effect) и 69 – подавление (S-Effect). Обратите внимание, что благодаря модификатору -40, не представляется возможным достичь Эффективного результата.

Советский игрок выполняет бросок (100). Результат броска равен 92, поэтому чистый результат составляет 52 (92-40). Так как 52 больше, чем 29, но меньше, чем 69, то БМП подавлена. Отметьте ее маркером «Suppression/On».

## 6.5.2 Этап «Огонь прямой наводкой» – Огонь ББ

Расширенная игра добавляет ряд новых концепций в правила Базовой игры. Теперь кроме техники огонь ББ прямой наводкой также могут использовать другие боевые единицы.

Огонь ББ по-прежнему направлен только против техники, но для различных вариантов огня не требуется никаких специальных маркеров; они объявляются в момент выполнения огня.

### 6.5.2.1 Количество попаданий ББ

Бронебойное вооружение не обязательно имеет одинаковый темп стрельбы. В игре моделируется четыре различных темпа стрельбы. Они обозначаются одним символом:

- **N:** Нормальный (Normal)
- **Q:** Выше среднего (Quick)
- **R:** Повышенный (Rapid)
- **F:** Высокий (Fast)

Темп стрельбы для конкретного вооружения указан в той же строке, что и его название.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Темп стрельбы для 125-мм L/48 пушки танка Т-80БВ равен N (Нормальный).



Обратитесь к Карте данных SM-4B, темп стрельбы для 30-мм пушки советской БМП-2 равен R (Повышенный).

Для определения количества попаданий не требуется никаких дополнительных бросков. Используйте то же самый бросок для определения значения попадания ББ (100), после чего обратитесь к таблице «Количество попаданий ББ» (AP Number of Hits Table) на Карте игровой информации А.

Множественные попадания не учитываются при ведении огня ОН. Влияние темпа стрельбы уже учтено в значении огня ОН.

Темп стрельбы N

Темп стрельбы N не приводится в таблице. Если результат меньше или равен значению попадания ББ, то одно попадание получено. Если результат больше значения попадания ББ, то выстрел закончился промахом.

Темп стрельбы Q, R и F

С помощью этих трех значений темпа стрельбы, можно добиться нескольких попаданий в цель или цели. Результаты всех дополнительных попаданий определяются в индивидуальном порядке.

Найдите строку, содержащую значение попадания ББ в левой или правой боковой колонке таблицы. Найдите пересечение строки значения попадания со столбцами, соответствующими показателю темпа стрельбы. Если результат превышает значение попадания ББ, то все выстрелы завершились промахами. Если результат равен или меньше значения попадания ББ, это означает одно или несколько попаданий. Число полученных попаданий приведено вверху под-колонки, в которой указан результат броска, обозначающий промах.

*В ходе выстрела получено значение попадания равное 56, с темпом стрельбы – F. Значения, приведенные в таблице для колонки «F», составляют «01-11» в под-колонке 3, «12-22» в под-колонке 2, и, наконец, «23+» для под-колонки 1. Таким образом, если бы результат выстрела равен от 01 до 11, то будут получены три попадания; результат от 12 до 22 означает два попадания; от 23 до 56 – одно попадание; а если результат 57 или выше, это означает промах.*

Еще одним бонусом для темпа стрельбы Q, R или F является возможность распределения дополнительных попаданий на другие цели. Чтобы перенести попадания на другие цели, они должны находиться от начальной цели на расстоянии, равном командному диапазону стреляющей единицы. Значение командного диапазона основывается на подготовке стреляющей единицы (а не на подготовке подразделения, как в случае совместного исполнения приказов) и измеряется от исходной цели до любой другой потенциальной цели.

Дополнительные цели должны оставаться допустимыми и находится в пределах того же значения «Диапазон ББ» (или ближе), что и исходная цель. Дополнительные попадания распределяются *прежде* определения повреждений, которые они причинили.

*Боевая единица с подготовкой единицы «Ветераны» и темп стрельбы «R» атакует цель A3. Она может распределить какие-либо дополнительные попадания на цели A1 и/или A2, так как они находятся в пределах 1 гекса от A3. Она не может перенести попадания на цель A4. Боевые единицы с подготовкой единицы «Регулярные», «Зеленые» или «Новобранцы» не могут распределять какие-*



*либо дополнительные попадания. В случае подготовки единицы «Элита» можно перенести попадания в том числе и на цель A4.*

#### 6.5.2.2 Ракурс попадания ББ вооружения

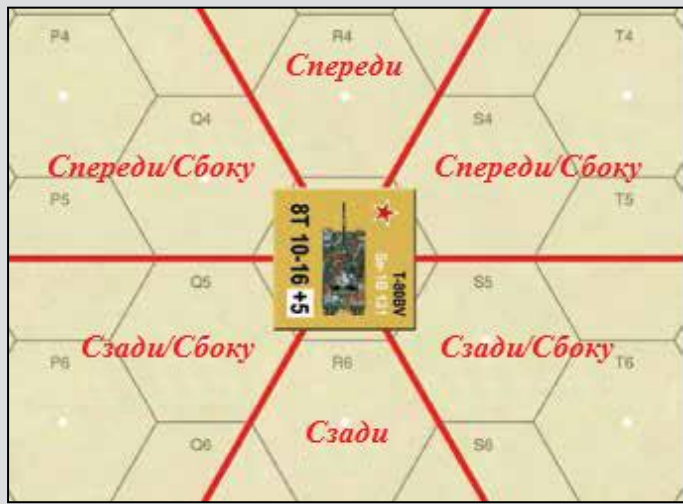
В Базовой игре расположение цели относительно стреляющей единицы основывалась лишь на двух ракурсах попаданий – спереди и сзади. В Расширенной игре имеется шесть ракурсов попадания – спереди, спереди/сбоку (справа или слева), сзади/сбоку (справа или слева) и сзади. В рамках этих ракурсов попадания теперь существует восемь уникальных точек попадания.

- **TF:** башня спереди
- **TS:** башня сбоку
- **TR:** башня сзади
- **HF:** Корпус спереди
- **HS:** Корпус сбоку
- **HR:** Корпус сзади
- **TK:** Гусеницы
- **DK:** Крыша

Обратите внимание, что все единицы техники имеют указанные области попаданий, включая технику, не имеющую башни, или технику без башни с возможностью круговой стрельбы. Это обуславливается тем, что такие единицы техники, как правило, имеют башнеподобные надстройки или оружейные щиты. Кроме того, это позволяет обеспечить однородность представления данных.

Шесть углов попаданий (спереди, спереди/сбоку, сзади/сбоку и сзади) ориентированы вокруг техники с правой и левой стороны, как зеркальное отражение друг друга. Направление целевой техники относительно линии видимости стреляющей единицы используется для определения того, куда цель получила попадание.

## Ракурс попадания



Если линия огня проходит точно вдоль линии гексов, разделяющей два ракурса, игрок, контролирующий *цель*, определяет, какой из двух ракурсов будет использован.

После определения ракурса попадания выполните бросок кубика (100). Сравните выпавшее количество «десятков» со значениями, указанными в строке «Ракурс попадания» (Hit Angle) таблицы «Область попадания ББ» (AP Hit Locations Table) на Карте игровой информации А. Не забывайте про полученную в ходе броска цифру «единиц», которая используется для определения повреждений (см 6.5.2.6). Правило «Башни малого размера» (OR) (см 7.45) может перенести точку попадания с башни на корпус.

*В случае ракурса попадания, определенного как спереди/сбоку получен результат броска 76. 7 указывает на точку попадания HS – «Корпус сбоку». 6 используется при определении повреждений.*

## 6.5.2.2.1 Попадание в гусеницы



В случае результата попадания, равного 10, точкой попадания будет ТК – «Гусеницы», в таком случае техника немедленно получает урон. Пропустите любые дальнейшие этапы определения урона. Любые последующие попадания в гусеницы не вызывают каких-либо дополнительных повреждений и игнорируются.

Попадание в гусеницы является общим термином, используемым для описания ущерба мобильности техники; он в равной степени относится к гусеничной, полугусеничной и колесной технике. Опциональное правило, «Изменяемое повреждение гусениц» (см. 7.21) добавляет изменчивости автоматическому урону. Поместите маркер «TRACK» поверх, или рядом с целью. Техника может иметь как повреждение гусениц, так и любое другое повреждение.

Техника, получившая повреждение гусениц не может двигаться или поворачиваться в течение оставшейся части сценария, включая часть «движение» любого приказа, которая еще не была выполнена. Если техника в момент получения попадания двигалась, она немедленно останавливается и не может изменить свое направление. Такое повреждение также может вызвать оставление техники.

Любой тип огня, результаты которого еще не были определены, продолжает выполняться так, как если бы она двигалась.

*Техника, имеющая приказ «С короткой остановки» получает повреждение гусениц в результате огня Первого*

*игрока. Когда Второй игрок определяет результаты своего огня для этой единицы, она все еще считается двигающейся.*

*Техника с приказом «Движение» получает повреждение гусеницы во время этапа «Огонь с закрытых позиций». Во время последующего этапа «Огонь прямой наводкой» она все еще считается двигающейся.*

Техника, совместно выполняющая приказы «Движение» или «С короткой остановки» должна сохранять командный диапазон после завершения своего движения. Тем не менее, если одна или несколько из этих единиц получают попадание в гусеницы, отменяющее движение, остальные единицы могут двигаться в обычном порядке, оставляя остановившиеся единицы позади, до тех пор, пока такие отставшие единицы сохраняют командный диапазон после завершения их движения.

## 6.5.2.2.2 Попадание в крышу

Если попадание получено от нисходящего выстрела, т.е. уровень высоты стреляющей единицы выше, чем уровень высоты цели, то есть шанс, что попадание произошло в броню крыши цели.

В случае выпадения в ходе броска 1 «десятка» и выстрела осуществляемого сверху вниз, точкой попадания будет DK – «Крыша». Попадание произошло в бронирование крыши, и его значение используется при определении пробития. Прочие точки попадания, перечисленные в таблице, игнорируются.

*Выстрел произведен с ракурса сзади/сбоку, нисходящий, результат броска равен 14. 1, как правило, указывает на «TS» – область попадания «Башня сбоку». Однако, так как это нисходящий выстрел, то, вместо этого, точкой попадания считается «Крыша». 4 используется при определении повреждений.*

## 6.5.2.2.3 Попадание в случае использования укрытия корпуса

В случае полного или частичного укрытия корпуса, часть техники защищена от огня ББ, благодаря чему полученные попадания не эффективны.

Занимая позицию, дающую укрытие корпуса, все точки попадания в корпус, в корпус со звездочкой (\*) и гусеницы рассматриваются в качестве промахов.

*В случае ракурса попадания спереди/сбоку и наличия укрытия корпуса, точки попадания от 5 до 10, включительно, означает промах.*

В случае частичного укрытия корпуса, все точки попадания в корпус со звездочкой (\*) и гусеницы рассматриваются в качестве промахов.

*В случае ракурса попадания спереди/сбоку и наличия частичного укрытия корпуса, очки попадания 6, 7, 8 и 10, включительно, означают промах.*

## 6.5.2.2.4 Результат «Повреждение»

В Базовой игре полученные повреждения влияют и на бой, и на движение цели. В Расширенной игре, полученные повреждения влияют либо на бой цели, либо на движение, но не на то и другое вместе.

Если техника отмечена маркером «Turret Dmgd» (см. 6.5.2.6), она должен применять все модификаторы, связанные с повреждением стрелка. Данное повреждение не влияет на ее движение.

Если техника отмечена маркером «Hull Dmgd» (см. 6.5.2.6), ее оставшееся и будущее значение скорости движения уменьшается на половину (с округлением вниз). Данное повреждение не влияет на ведение боя.

Если ранее поврежденная техника получает второй результат «Повреждение», не зависимо от его типа, то вместо этого она считается подбитой (КО) и к ней применяется этот результат.

#### 6.5.2.2.5 Прицелы вооружения

Любое оружие обладает той или иной формой первичных прицелов – от простейших оптических до современных лазерных. Обратитесь к строке «Вооружение» на Карте данных для определения типа прицела этого типа вооружения, обозначенного как «ST».

- **O:** Оптический
- **M:** Пристрелочный пулемет
- **S:** Стереоскопический (иначе представлен совмещением полей зрения)
- **L:** Лазерный
- **D:** Лазерный целеуказатель (см 6.5.1.13.3)
- **R:** Зенитная РЛС (см 6.7.8.1.1)
- **GR:** РЛС наземного базирования (см 7.46)

Вооружения, за исключением ПТУР, используют также вторичные прицелы, с определенными ограничениями. Вторичные прицелы используются только в том случае, когда первичные прицелы не доступны.

- Лазерные прицелы не имеют никакого эффекта, если применяются из, через или в гекс с дымом (включая дым от горящей техники и дымовые гранаты) или огнем.
- Лазерные целеуказатели не имеют никакого эффекта, если применяются из, через или в гекс с дымом (включая дым от горящей техники и дымовые гранаты) или огнем.
- Пристрелочные пулеметы ограничены по дальности 20-ю гексами.
- Зенитная РЛС может быть выключена.

При использовании прицелов С М, S и L применимы боевые модификаторы ББ и БОН (см. 6.5.4.3)

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Прицел его 125-мм орудия L/48 представлен обозначением «LO». Танк оснащен первичным лазерным прицелом и вторичным оптическим. Его ПТРК «Songstep» (Кобра) использует оптическим прицел.*

ПТРК, оснащенный только лазерным прицелом, не может вести огонь из, через или в гекс с дымом (включая дым от горящей техники и дымовые гранаты) или огнем.

*Обратитесь к Карте данных SM-2A, ПТРК «Sniper» (Свирь) советского танка Т-72ВА использует только первичный лазерный прицел.*

#### 6.5.2.3 Определение бронирования

Значения, указанные в разделе «Информация о бронировании» Карты данных для техники, представляют собой Значение бронирования (толщина брони с поправкой на ее состав и ракурс попадания) для каждого ракурса данной цели и точки попадания.

С точки зрения защищенности, техника делится на три типа: тип А (Бронированная), тип Р (Защищенная) и тип S (Небронированная). Техника, относящаяся как к типу А, так и к типу Р оснащена броней, однако, техника типа Р, как правило, имеет открытый верх и является менее распространенной. Техника типа S небронированная.

Для техники типа А и типа Р указаны конкретные точки попаданий, в то время как техника типа S имеет значение бронирования равное 0 для всех мест попаданий.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Значение «Защита от вооружения ОН» составляет 8А. Буква А указывает, что танк относится к технике типа А.*

*Обратитесь к Карте данных UM-5A, значение «Защита от вооружения ОН» американского самоходного ПТРК M150 составляет 1Р. Буква Р указывает, что он относится к технике типа Р.*

*Обратитесь к Карте данных UM-12B, значение «Защита от вооружения ОН» американского автомобиля M998 HMMWV составляет 1S. Буква S указывает, что он относится к технике типа S.*

#### 6.5.2.3.1 Выстрелы горизонтальный, восходящий и нисходящий

В Базовой игре, весь огонь ББ прямой наводкой рассматривался как горизонтальные выстрелы. В действительности, изменение наклона угла выстрела, выше или ниже цели, влияет на геометрию броневой основы цели. В большинстве случаев, нисходящие выстрелы снижают эффективность брони в то время как восходящие выстрелы повышают ее.

Для горизонтальных выстрелов (уровни высоты стрелка и цели одинаковые) используйте строку «Level»; для нисходящих выстрелов (уровень высоты стрелка больше уровня цели), используйте строку «Falling»; для восходящих выстрелов (уровень высоты стрелка меньше уровня цели), используйте строку «Rising». Опциональное правило «Попадание в нижний бронелист» (см. 7.13) расширяет возможности нисходящих выстрелов.

#### 6.5.2.3.2 Ракурсы попадания спереди и сзади

В таком случае используются точки попадания TF, TR, HF и HR. При таких углах невозможны точки попаданий TS или HS.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). В случае нисходящего выстрела, с переднего ракурса, область попадания «HF». Значение бронирования для Т-80БВ составляет 119.*

#### 6.5.2.3.3 Углы попадания спереди/сбоку или сзади/сбоку

Используйте точки попадания TF, TS, TR, HF, HS и HR.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). В случае горизонтального выстрела с ракурса спереди/сбоку, область попадания «HF». Значение бронирования для Т-80БВ составляет 100.*

#### 6.5.2.4 Типы ББ боеприпасов и специальное бронирование

Бронебойные боеприпасы делятся на два типа: KE (Кинетического действия) или CE (Химического действия), что указывается в колонках «Тип боеприпасов» (Ammo Type) или «Тип единиц» (Types of Unit) в Карте данных. Эта информация соответствует разделу «Информация о бронировании» Карты данных техники.



*Обратитесь к Карте данных UM-1A, американский танк M1 «Abrams» имеет следующие типы боеприпасов: оперённый бронебойный снаряд с отделяющимся поддоном (APFSDS) – кинетического действия, и кумулятивный снаряд (HEAT) – химического действия.*

Наиболее распространенным типом боеприпасов кинетического действия является подкалиберный снаряд с металлическим сердечником, стабилизируемый стабилизаторами или вращением. Вольфрам и некоторые стали являются наиболее предпочтительным материалом для них. Безусловно, наиболее распространенными боеприпасами химического типа являются кумулятивные (HEAT) и, в гораздо меньшей степени, бронебойно-фугасный снаряд со сминаемой головной частью (HESH).

После появления кумулятивных противотанковых боеприпасов (HEAT) во время Второй мировой войны, как для артиллерии, так и для ручного оружия, все страны продолжали разрабатывать меры противодействия таким снарядам, позволяющим отменить или уменьшить их действие, особенно после появления на поле боя ПТРК.

Эти меры противодействия, как правило, представлены специальными конфигурациями композитной или разнесенной брони и динамической защитой (ERA). Танки являются типичной платформой, так как тяжелая броня требуется для обеспечения максимальной эффективности.

#### 6.5.2.4.1 Броня против снарядов химического типа (композитная броня)

Самой узнаваемой броней такого типа является композитная броня «Чобхэм» (Chobham), изначально разработанная англичанами в 1960-е годы. Хотя ее фактическая структура засекречена, предположительно она изготовлена из керамических пластин, заключенных в металлической матрице с упругой подложкой. Благодаря своему весу композитная броня, как правило, устанавливается только во фронтальной зоне танка.

Было установлено, что американские танки M1 «Abrams» и их модификации, а также британские «Challenger 1» (BAOR) оснащены броней «Чобхэм». Модификации западногерманских танков «Leopard 2» (ФРГ), некоторые модификации танков «Leopard 1» (FRG) и большинство советских танков также оснащены композитной или многослойной броней, или комбинацией из этих двух типов брони.

Танки, оборудованные броней такого типа, имеют специальные обозначения в разделе «Информация о бронировании» Карты данных техники. Она обозначается специальным цветом и аббревиатурами CEx2, CEx1.5 или CEx1.25. Каждая уникальная зона попадания, прикрытая специальной броней против снарядов химического типа, окрашена в соответствующий цвет.

*Обратитесь к Карте данных UM-1A, американский танк M1 «Abrams» имеет специальную броню CEx2, прикрывающие зоны попадания TF, TS, HF и HS.*

*Обратитесь к Карте данных SM-1A, советский танк T-80V имеет специальную броню CEx2, прикрывающие зоны попадания TF, TS и HF.*

Если в защищенную область техники попадает боеприпас химического действия, используется дополнительное бронирование. Если против техники применен иной тип боеприпаса, или попадание происходит в незащищенное место, дополнительное бронирование не применяется.

Цифра после аббревиатуры CEx# указывает значение дополнительной броневого защиты, предоставляемой специальным бронированием. Чтобы определить увеличение бронирования обратитесь к таблице «Специальное бронирование» (Special Armog Table) на Карте игровой информации А.

Обратите внимание, что в таблице приведены только приблизительные цифры фактических значений бронирования, но в большинстве случаев они должны показать, пробьет ли выстрел броню или нет.

Конечно, вместо этой таблицы можно использовать фактические расчеты, всегда округляя результат вниз.

*Обратитесь к карте данных SM-3A, советский танк T-64BV получает попадание в лоб башни («TF»), в результате горизонтального выстрела во фронтальный ракурс, из ITOW, установленного на M150 США (Карта данных UM-5A). Лоб башни T-64BV имеет коэффициент бронирования CEx2, а ITOW является боеприпасом химического действия.*

*Базовое значение бронирования лба башни равно 90. Пересечение строки «90» с колонкой «2.0» дает результат 180. Так как скорректированное значение бронирования, равное 180, превышает значение бронепробития ITOW, равное 126, выстрел не достиг бронепробития.*

Области попадания, выделенные цветом, обозначают расположение композитной брони, а также динамической защиты (ERA).

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк T-80BV). Советский танк имеет как композитное бронирование с коэффициентом CEx1.5, так и легкую динамическую защиту (L-ERA), прикрывающие его области попадания TF, TS и HF.*

#### 6.5.2.4.2 Динамическая защита (ERA)

Динамическая защита состоит из блоков взрывчатого вещества, расположенных между металлическими пластинами. При попадании проникающего оружия достаточной массы, взрывчатка сильно детонирует, сдвигая пластины в сторону с целью уменьшения проникающего эффекта.

Блоки динамической защиты устанавливаются поверх брони, в тех местах техники, которые поражаются чаще всего, как правило в лобовой проекции. Их использование требует, чтобы сама техника имела довольно сильное бронирование для защиты собственных систем и экипажа от взрывающихся блоков ДЗ.

При использовании против боеприпасов химического действия пластины разрушают сформированную кумулятивную струю, эффективно обеспечивая увеличение длины материала, который нужно пробить. При использовании против боеприпасов кинетического действия пластины работают, отклоняя и дробя бронебойный сердечник.

Динамическая защита используется в игре в виде двух типов: легкой (L-ERA) и тяжелой (H-ERA).

Только тяжелая ДЗ (H-ERA) эффективна против снарядов как кинетического, так и химического действия.

Легкая ДЗ (L-ERA) эффективна только против боеприпасов химического действия. Во временном периоде, охваченном «ОВТ», наиболее распространенным типом ДЗ является легкая (L-ERA). Разработанная в Советском союзе ДЗ "Контакт-5" (Kontakt-5) стала первой используемой тяжелой ДЗ (H-ERA).

Танки, оборудованные ДЗ имеют специальные обозначения в разделе «Информация о бронировании» Карты данной техники. Своим специальным цветом обозначаются и легкая, и тяжелая ДЗ. Каждая отдельная область попадания, прикрытая ДЗ, окрашена в соответствующий цвет.

*Обратитесь к Карте данных SM -1A, советский T-80У оснащен тяжелой ДЗ (H-ERA), прикрывающей его области попадания TF, TS, HF, HS (частично, смотри ниже) и DK (частично, смотри ниже).*

*Обратитесь к Карте данных SM -3A, советский T-64БВ оснащен легкой ДЗ (L-ERA), прикрывающей его области попадания TF, TS, HF, HS (частично, смотри ниже) и DK (частично, смотри ниже).*

Если техника получает попадание в защищенную область, ДЗ может быть эффективной. Если вы попали в незащищенную область, ДЗ не учитывается. В отличие от бронирования против боеприпасов химического действия, ДЗ не срабатывает автоматически. Так как она, как правило, не покрывает все 100% любой области попадания, может быть повреждена, истощена или неэффективна, существует вероятность того, что она не сможет быть использована.

Игрок, контролирующий цель, выполняет бросок кубика (10). Если результат равен 7 или меньше, ДЗ эффективна, в противном случае она не оказывает никакого эффекта. Обратитесь к таблице «Специальное бронирование» (Special Armor Table) на Карте игровой информации А для вычисления увеличения бронирования.

В случае боеприпасов кинетического действия, используйте столбец «ЕРАК»; результат составляет 1.6х от указанного бронирования. Для боеприпасов химического действия, используйте столбец «ЕРАС»; результат равен 80 плюс указанное бронирование.

Обратите внимание, что в таблице приведены только приблизительные цифры фактических значений бронирования, но в большинстве случаев они должны показать, пробьет ли выстрел броню или нет.

Конечно, вместо этой таблицы можно использовать фактические расчеты, всегда округляя результат вниз.

*Обратитесь к карте данных SM-3B, советский танк T-62MB получает попадание с локализацией лоб корпуса («HF»), в результате горизонтального выстрела во фронтальный сектор из ITOW расположенного на ПТРК M150 США (Карта данных UM-5A). Лоб корпуса T-62MB защищен легкой ДЗ. Советский игрок выполняет бросок (10), результат равен 5, поэтому ДЗ является эффективной.*

*Базовое значение бронирования лба корпуса равно 53. Пересечение строки «50» с колонкой «ЕРАС» дает результат 130. Так как скорректированное значение бронирования, равное 130, превышает значение бронепробития ITOW, равное 126, выстрел не пробил.*

Область попадания, обозначенная цветом, соответствующим как композитному бронированию, так и ДЗ, указывает на то, что в области находятся оба типа защиты. При расчете скорректированного значения бронирования в таких областях, расчет влияния композитного бронирования осуществляется до определения любых эффектов действия ДЗ.

*Обратитесь к карте данных SM-3A, советский танк T-64БВ имеет как композитное бронирование с коэффициентом CE<sub>x2</sub>, так и легкую ДЗ (L-ERA), закрывающие*

*его области попадания TF, TS, и HF. Танк получает попадание с локализацией лоб баини («TF»), в результате горизонтального выстрела во фронтальный сектор, из TOW II, установленного на американскую M901A1 ITV (Карта данных UM-5B).*

*Базовое значение бронирования лба баини равно 90. Пересечение строки «90» с колонкой «2.0» дает результат 180.*

*Советский игрок выполняет бросок (10), результат равен 2, поэтому ДЗ является эффективной. Теперь находим пересечение строки «180» с колонкой «ЕРАС», и получаем результат 260. Так как скорректированное значение бронирования, равное 260, превышает значение бронепробития TOW II, равное 180, выстрел не достиг бронепробития.*

Область попадания, выделенная специальным цветом ДЗ только наполовину, означает, что в данной области ДЗ расположена только спереди. Только попадания, полученные спереди или спереди/сбоку, могут попасть под действие ДЗ.

*Обратитесь к карте данных SM-3A, советский T-64БВ имеет частичную легкую ДЗ, прикрывающую его области попадания «HS» и «DK».*

*Если попадание в область «HS» танка произошло через сектор спереди/сбоку, ДЗ используется. С другой стороны, если попадание в область «HS» произошло через сектор сзади/сбоку, ДЗ не используется.*

*Если попадание в область «DK» танка произошло из сектора спереди или спереди/сбоку, ДЗ используется. С другой стороны, если попадание в область «DK» произошло из сектора сзади или сзади/сбоку, ДЗ не используется.*

ПТУР с танковой боевой частью (см. 5.1.3.3.1) приводят к снижению эффективности ДЗ. Легкая ДЗ не оказывает никакого эффекта против ПТУР с танковой боевой частью. Тяжелая ДЗ эффективна только если результат броска (10) равен 5 или меньше.

Подрыв ДЗ весьма мощный. Техника, оснащенная ДЗ не может перевозить пехотные боевые единицы. Она имеет значение «Транспортная способность» (TR): 0-0.

#### 6.5.2.4.3 Боеприпасы химического действия

При использовании боеприпасов химического действия против небронированной техники (S-типа), не применяется модификатор повреждения –2.

Боеприпасы химического действия имеют значительную силу взрыва и могут быть использованы для огня ОН прямой наводкой. Тем не менее, конструкция их снарядов делает их несколько менее эффективными на открытой местности.

Когда ПТУР или ручной противотанковый гранатомет используется против спешенных пехотных или буксируемых единиц, находящихся вне строений и подготовленных позиций, используйте модификатор –10.

#### 6.5.2.5 Модификаторы попадания ББ

Расширенная игра добавляет ряд новых модификаторов для огня ББ прямой наводкой.

##### Цель движется

Если целевая техника находится под действием приказов «Движение» или «С короткой остановки», используйте при применении ПТРК модификатор –1.



**Стрелок поврежден**

Если башня стреляющей техники была повреждена во время предыдущего хода, или во время предыдущего действия текущего хода, используйте модификатор -3.

**Стрелок подавлен**

Если стреляющая единица была подавлена во время предыдущего хода или предыдущего действия текущего хода, используйте модификатор -5.

**Дымы – расширяющийся/сходящийся веер**

Если дым берет свое начало в гексе стреляющей единицы, либо если линия видимости проходит через, или входит в гекс цели с дымом, используйте модификаторы -3 или -5 в зависимости от того, расширяющийся или сходящийся веер дыма использован. Он всегда закрытый для всех единиц, находящихся на карте.

Модификатор применяется для каждого уникального случая, когда линия видимости начинается или встречается с дымом, а не за каждый гекс площади веера. Он является накопительным.

**Тепловизор в случае применения дыма (7.36.4.3)**

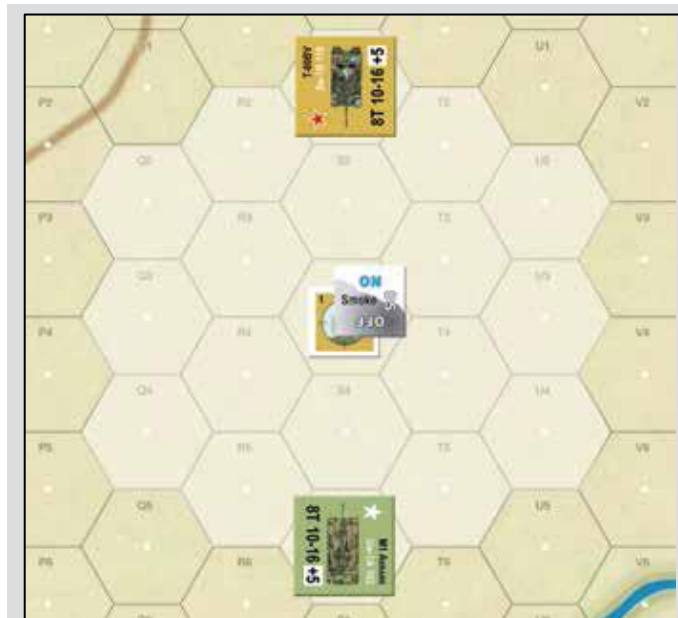
Независимо от типа артиллерийского веера, если дым берет свое начало в гексе стреляющей единицы, либо если линия видимости проходит через, или входит в гекс с дымом, в котором находится цель, используйте модификатор -1/-2.

Модификатор, указанный перед косой чертой, используется для первого уникального появления дыма; модификатор, указанный после косой черты, используется для каждого последующего уникального появления дыма, любого типа, через который проходит линия видимости; этот модификатор является накопительным.

**Дымовая завеса – расширяющийся/сходящийся веер**

Если дымовая завеса берет свое начало в гексе стреляющей единицы, или линия видимости проходит через, или входит в гекс цели с дымовой завесой, используйте модификаторы -1 или -3 в зависимости от того, расширяющийся или сходящийся веер дыма использован. Он всегда закрытый для всех единиц, находящихся на карте.

Модификатор применяется для каждого уникального случая, когда линия видимости начинается или встречается с гексом дымовой завесы, а не за каждый гекс из артиллерийского веера. Он является накопительным.



*Американский танк M1 «Abrams» и советский T-80BV находятся в пределах одного и того же расширяющегося веера дымовой завесы; используется модификатор -3. Используется только одно уникальное появление дыма, поэтому модификатор дыма имеет приоритет над модификатором дымовой завесы (см 5.11).*

**В огне**

Если линия видимости проходит через гекс с огнем, используйте модификатор -5. Модификатор применяется для каждого отдельного случая, когда линия видимости встречается с огнем; он является кумулятивным.

В тех редких случаях, когда целевая или стреляющая единица находится в гексе с огнем, модификатор также применяется для каждой из этих ситуаций.

**Ограниченность боезапаса**

Если в отношении стреляющей единицы действует правило ограниченность боезапаса (см. 5.16), используйте модификатор -3.

**Марево**

Марево влияет на боевые результаты за счет использования для огня ББ прямой наводкой модификатора -3. Дальность обнаружения, при котором данный модификатор применяется, зависит от размера цели.

Дальность:

- **Цель размером V:  $\geq 8$  гексов**

Все единицы техники рассматриваются в качестве целей размером V независимо от указанного для них модификатора величины цели.

**Оборонительный огонь (7.15)**

Если единица осуществляет оборонительный огонь, используйте модификатор -2.

**Двойной огонь**

Если оружие, на которое распространяется правило двойного огня (см. 5.14) стреляет по той же самой цели в качестве основного оружия техники, используйте модификатор двойного огня -1. Однако, если оружие, на которое распространяется правило двойного огня стреляет по разным целям, используйте модификатор -3.

Обратите внимание, что модификатор за двойной огонь относится только к оружию, выделенному черным





полем на Карте данных техники и всем видам приданного группового вооружения.

*Американское мотопехотное отделение ведет огонь, используя свое стрелковое вооружение и приданный гранатомет «LAW». При использовании «LAW» должен применяться модификатор двойного огня -1, если он ведет огонь по одной и той же цели, что и стрелковое оружие, или -3, если по разным.*

#### **Боевой дух стрелка колеблется (7.1)**

Если боевой дух стреляющей единицы колеблется (см. 7.1.5.1) в результате проверки боевого духа во время предыдущего хода, или более ранних действий текущего хода, используйте модификатор -3.

#### **Боевой дух стрелка сломлен (7.1)**

Если боевой дух стреляющей единицы сломлен (см. 7.1.5.2) в результате проверки боевого духа во время предыдущего хода, или более ранних действий текущего хода, используйте модификатор -5.

#### **ПТРК под огнем**

**Если ПТРК относится к 1 классу (CL: 1):** используйте модификатор -1.

**Если ПТРК относится ко 2 или 3 классу (CL: 2/3):** используйте модификатор -2.

**Если ПТРК относится к 4 классу (CL: 4):** используйте модификатор -3.

#### **Подготовка единицы, использующей ББ**

Модификаторы «Подготовка единицы, ведущей огонь ББ прямой наводкой» упоминаются в таблице «Модификаторы, обусловленные подготовкой единицы» (Unit Grade Modifiers Table) на Карте игровой информации А. Они основываются на подготовке стреляющей единицы. Подготовка войск или подразделения, к которым относится стреляющая единица не оказывают никакого влияния.

Модификаторы подготовки единицы для огня ББ и ОН представлены в таблице в виде дроби; модификатор для огня ББ находится перед косой чертой.

Значение «Диапазон ББ» используется для определения применимого модификатора, если таковые имеются. Обратите внимание, что уровень «Обстрелянные» считается базовым, и, следовательно, не дает каких-либо модификаторов.

*При подготовке «Регулярные» и значении «Диапазон ББ» равно М, модификатор за подготовку при использовании огня ББ равен -2.*

#### **Прицел ББ вооружения**

Модификаторы, обусловленные типом прицела, используемого в ходе огня ББ прямой наводкой упоминаются в таблице «Модификаторы, обусловленные типом прицелов вооружения» (Weapon Sight Modifiers Table) на Карте игровой информации А. Модификаторы, обусловленные типом прицела, используемого в ходе огня ББ и БОН представлены в таблице в виде дроби; модификатор ББ находится перед косой чертой.

Модификаторы за тип прицела не применяются к ПТРК.

Значение «Дистанция ББ» используется для определения применимого модификатора, если таковые имеются.

*При наличии лазерного прицела и значении «Дистанция ББ» равной М, модификатор за тип прицела ББ равен +2.*

#### **6.5.2.6 Повреждения и эффекты действия ББ**

Если выстрел завершился пробитием брони, обратитесь к разделу «Информация о вооружении» блок «Урон от огня ББ» на Карте данных стрелявшей единицы, чтобы определить урон, полученный в результате проникающего попадания. Опциональное правило «Изменяемая бронепробиваемость ББ» (7.12) добавляет значению «Бронепробиваемость ББ» вариативность.

Теперь для единицы применяется результат, с учетом броска сектора попадания (см. 6.5.2.2). Возможен один из четырех различных результатов: ND – «Нет повреждения», DM – «Повреждение», КО – «Подбит» или BU – «Пожар».

Если цель является техникой S-типа, к ее результату применяется модификатор -2; чистый результат никогда не бывает меньше 1. Это отражает снижение эффективности ББ боеприпасов против небронированной техники. Дополнительное правило расширяет результат "Пожар" (см. 7.11).

##### **ND – «Нет повреждения»**

Выстрел завершился пробитием, но не нанес никакого заметного ущерба – он бесполезен. Техника не получает никаких негативных последствий от попадания, но подлежит проверке на оставление экипажем.

##### **DM – «Повреждение»**

Если областью попадания является TF, TS, TR или DK, отметьте технику маркером «Dmgd», стороной «TURRET», направленной к передней стороне фишки.

Если областью попадания является HF, HS, или HR, отметьте технику маркером «Dmgd», стороной «HULL», направленной к передней стороне фишки.

Кроме того, техника подлежит проверке на оставление экипажем.

##### **КО – «Подбита»**

В дополнение к эффектам, изложенных в Базовой игре, любые перевозимые единицы подлежат проверке на оставление техники.

##### **BU – «Пожар»**

В дополнение к эффектам, изложенных в Базовой игре, любые перевозимые единицы подлежат проверке на оставление техники.

Когда техника получает результат «Пожар», все дружественные наземные единицы в том же самом гексе немедленно считаются подавленными. Это не относится к перевозимым единицам, использующим свойства «Под бронированием» или «Под прикрытием» (см. 6.5.4.2.3).

#### **6.5.2.7 Оставление техники в следствии огня ББ**

##### **6.5.2.7.1 Экипаж**

Если цель получает результат «Нет повреждений», «Повреждение» или «Попадание в гусеницы», его экипаж может принять решение оставить машину. Найдите соответствующую строку «Stew» в таблице «Оставление техники» (Bail Out Table) на Карте игровой информации А, чтобы получить результат, например, если техника получила попадание в гусеницы, то результат броска кубиков для строки "ТК" будет равен 30- (30 и меньше).

Выполните бросок (100). Если подготовка единицы для данной техники является «Элита» применяется модификатор +5; если подготовкой является «Зеленые» или «Новобранцы» применяется модификатор -5. Если боевой дух техники сломлен (OR) (7.1), то применяется модификатор -20; если колеблется (OR) (7.1) – модификатор -10. Если

результат равен или *меньше*, чем полученное выше значение, экипаж оставит технику.

Если техника перевозила пехотные и/или буксируемые единицы, то в момент оставления техники экипажем, все перевозимые единицы оставляют технику автоматически, бросок при это не требуется. Они размещаются в том же самом гексе что и перевозившая их техника. Они могут быть направлены к любой стороне гекса и отмечаются маркером «Suppression/On».

Для техники, получившей несколько результатов «Нет повреждения», необходимо проверять возможность оставления техники для каждого случая; дополнительные попадания в гусеницы игнорируются.

#### 6.5.2.7.2 Десант

##### «Нет повреждений», «Повреждение» или «Попадание в гусеницы»

Если техника, перевозящая пехотные и/или буксируемые единицы, получает результаты «Нет повреждений», «Повреждение» или «Попадание в гусеницы», но экипаж не оставил ее, перевозимые единицы все еще могут решить оставить технику. Найдите соответствующую строку «Pass», например, если техника получила результат "Нет повреждений", то значение броска кубиков для подстроки «Pass» строки «AP No Damage» будет равно 50–. Если десант перевозится техникой, имеющей свойства «Под бронированием» или «Под прикрытием», то броски на оставление техники не выполняются (см. 6.5.4.2.3).

Выполните бросок (100); бросок производится отдельно для каждой перевозимой единицы. Если подготовкой единицы десанта является «Элита» применяется модификатор +5; если подготовкой является «Зеленые» или «Новобранцы» применяется модификатор –5. Если результат равен или меньше, чем полученное выше значение, перевозимая единица оставляет технику. Она размещается в том же самом гексе что и перевозившая ее техника. Она может быть направлена к любой стороне гекса, и отмечается маркером «Suppression/On».

Если техника получает множественные результаты «Нет повреждения» или «Повреждение гусениц», десант должен пройти проверку в каждом случае.

##### «Подбита» или «Пожар»

Если техника, перевозящая пехотные и/или буксируемые единицы, получает результат «Подбита» или «Пожар», то каждая перевозимая единица должна определить, удалось ли ей *успешно* покинуть технику, или же она уничтожена вместе с ней. Найдите соответствующую строку «Pass», например, если техника получила результат «Подбита», то необходимое значение броска для строки «Knocked Out – Towed» будет равно 61+ (61 или более).

Выполните бросок (100); бросок производится отдельно для каждой перевозимой единицы. Если подготовкой единицы десанта является «Элита» применяется модификатор +5; если подготовкой являются «Зеленые» или «Новобранцы» применяется модификатор –5. Если результат равен или меньше, чем полученное выше значение, перевозимая единица оставляет технику, в противном случае она удаляется из игры. Она размещается в том же самом гексе что и перевозившая ее техника. Она может быть направлена к любой стороне гекса, и отмечается маркером «Suppression/On».

## Ситуация

Продолжаем пример огня ББ прямой наводкой из Базовой игры, все условия остаются теми же самыми, за исключением сектора попадания, области попадания и определения повреждения.

Определено, что для М2А1 «Bradley» применим сектор попадания сзади/сбоку. Советский игрок выполняет бросок (100) с результатом 24. Значение десятков (2) обозначает область попадания – «Башня сбоку» (TS). Сравнение значения «Бронепробиваемость ББ», равного 12, со значением бронирования, равного 11, означает, что выстрел завершился пробитием. Значение единиц в броске (4) означают, что «Брэдли» повреждена (из Карты данных БМП-2). М2А1 «Bradley» отмечается маркером «Turret Dmgd».

Для М2А1 «Bradley» необходимо выполнить проверку на оставление техники; ее подготовка единицы составляет «Обученные». Американский игрок выполняет бросок (100). Его результат 57; никакой модификатор не применим. Так как 57 больше, чем 30, экипаж остается на месте.

Определяем, что для БМП-2 применим сектор попадания спереди. Игрок США выполняет бросок (100) с результатом 57. Значение десятков (5) означает область попадания «Лоб корпуса» (HF). Сравнение значения «Бронепробиваемость ББ», равного 12, со значением бронирования, равного 4, означает, что выстрел завершился пробитием. Значение единиц в броске (7) означают, что БМП-2 подбита (из Карты данных М2А1 «Bradley»). Фишка БМП-2 (и любые другие маркеры) удаляется из игры и заменяются маркером «КО».

### 6.5.3 Реагирующий огонь – использование БОН

Правила для реагирующего огня БОН являются теми же, что и для реагирующего огня ББ (см. 4.4.2), за исключением применения модификаторов для огня ОН.

#### 6.5.4 Этап «Огонь прямой наводкой» - Огонь БОН

В игре ОН (вооружение общего назначения) представляет собой собирательный термин, изображающий все виды огня, эффект которого основан на силе взрыва (фугасные снаряды танковых орудий, артиллерии, минометов и т.д.) или массе залпа (штурмовые винтовки, пулеметы и т.д.).

Огонь БОН выполняется в двух вариантах – прямой наводкой или с закрытых позиций. Процедура огня БОН прямой наводкой в случае атаки одиночной цели такая же, что и для огня ББ прямой наводкой. В то же время огонь БОН с закрытых позиций влияет на каждую отдельную единицу или объект местности в области, основанной на размере площади артиллерийского веера. Большинство единиц может использовать только огонь БОН прямой наводкой или только огонь БОН с закрытых позиций. Тем не менее, некоторые единицы имеют возможность использовать любой тип огня БОН.

Только единицы, имеющие строку «GP» в разделе «Информация о вооружении» своей Карты данных, могут использовать огонь БОН прямой наводкой или с закрытых позиций.

В случае выполнения огня прямой наводкой, используются все правила применимые к огню ББ прямой наводкой.

##### 6.5.4.1 Значение БОН

Определите дистанцию (в гексах) от стреляющей единицы до цели. Следуйте вдоль подстроки «R» (Дистанция) стро-

ки «GP» пока не будет найдено значение большее, или равное, величине дистанции в гексах. Значение находящееся непосредственно ниже соответствующей дальности в подстроке «F» является значением БОН.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Если дистанция составляет 10 гексов, то его значение БОН будет равно 7.*

*Обратитесь к Карте данных советского мотострелкового отделения, в случае дальности равной 4 гекса, его значение БОН будет равно 4.*

#### 6.5.4.2 Значение «Защита от вооружения ОН»

Все единицы имеют значения «Защита от вооружения ОН». При определении результатов огня БОН находится пересечение этого значения со значением БОН в таблице «Результаты боя с использованием БОН» (GP Combat Results Tablez) в Карте игровой информации А.

##### 6.5.4.2.1 Значение «Защита от вооружения ОН» техники

Значение «Защита от вооружения ОН» техники указаны в ее Карте данных. Это буквенно-цифровое значение, обозначающая как значение «Защита от вооружения ОН», так и тип цели. По типу цели техника делится на три группы А, Р или S. Значение «Защита от вооружения ОН» является фиксированной величиной.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Его значение «Защита от вооружения ОН» составляет 8, а его тип цели – А.*

##### 6.5.4.2.2 Значение «Защита от вооружения ОН» для пехотных и буксируемых единиц

Значение «Защита от вооружения ОН» для пехотных и буксируемых единиц указано в их Картах данных. Это буквенно-цифровое значение, указывающее как значение «Защита от вооружения ОН», так и тип цели. Все пехотные и буксируемые боевые единицы имеют тип цели – S.

Значение «Защита от вооружения ОН» для таких боевых единиц основывается на типе местности, в котором они находятся, независимо от того, занимают ли они полное укрытие, и двигаются ли они или нет. Значение GPD («Защита от вооружения ОН») указано для всех типов местности, которые считаются не дающими укрытия (None for Cover). Отдельные значение «Защита от вооружения ОН» предназначены для типов местности, которые считаются дающими слабое, среднее или сильное укрытие.

В случае нахождения в полном укрытии (см. 6.1.4.2) добавьте 1 или 2 к указанному значению «Защита от вооружения ОН». В случае движения (то есть в случае наличия приказов «Движение» или «С короткой остановки») вычитите 2. Суммарное значение «Защита от вооружения ОН» никогда не может быть меньше, чем 1 или больше, чем 10.

Если в гексе цели присутствуют более одного типа местности, например, усовершенствованные позиции в гексе пересеченной местности, используйте тип местности с наибольшим значением «Защита от вооружения ОН». Если для местности в качестве типа укрытия указано «Другое», используйте для определения типа укрытия другой тип местности в том же гексе, если таковой имеется.

Обратите внимание что, хотя при выполнении обнаружения низкий кустарник считается слабым укрытием, поля – средним, а деревянные и кирпичные строения сильным, однако при определении значения «Защита от вооружения ОН» считается, что они: «не дает укрытия», «не дает укры-

тия», «слабое укрытие» и «среднее укрытие» (соответственно).

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» пехотных единиц, для любой советской пехотной единицы. Если она находится в гексе открытой местности, не использует полное укрытия, и не движется, то ее значение «Защита от вооружения ОН» составляет 2S.*

*Если она занимает гекс леса, не использует полное укрытие, но движется, ее значение «Защита от вооружения ОН» составит 4S-6S в связи со средним укрытием и –2 за движение.*

*Если она находится в подготовленных позициях, использует полное укрытие, и не движется, ее значение «Защита от вооружения ОН» составляет 10S-8S благодаря сильному укрытию и +2 за полное укрытие.*

##### 6.5.4.2.3 Значение «Защита от вооружения ОН» для перевозимых единиц

Когда огонь БОН направлен против техники, перевозящей пехотные и/или буксируемые единицы, то она и любые перевозимые ею единицы могут быть атакованы одним и тем же огнем БОН.

Перевозимые единицы никогда не атакуются отдельно от перевозящей их техники. Они могут быть атакованы только как часть огня БОН, направленного на перевозящую их технику.

Значение БОН стреляющей единицы сначала применяется против перевозящей техники, а затем против каждой отдельной перевозимой единицы. С целью определения результатов для каждой единицы выполняется свой собственный бросок в ходе огня БОН (100). Боевые результаты, если таковые имеются, применяются немедленно после их получения.

Если возникла возможность оставления техники, такая попытка (попытки) осуществляется после определения всех боевых результатов затрагивающих перевозящую технику и перевозимые ею единицы.

Перевозимые пехотные и буксируемые единицы, находящиеся в технике, имеющей свойство «Под бронированием», не могут быть атакованы. Перевозимые пехотные и буксируемые боевые единицы, находящиеся в технике имеющей свойство «Под прикрытием», имеют значение «Защита от вооружения ОН» равное 3S. Перевозимые пехотные и буксируемые единицы, находящиеся в технике не имеющей свойства «Под бронированием»/«Под прикрытием», имеют значение «Защита от вооружения ОН» 1S.

Обратите внимание, что «МВТ» не включает технику, имеющую свойство «Под прикрытием». К ней, как правило, относится бронетехника с открытым верхом, как например, полугусеничные БТР эпохи Второй мировой войны.

Тип местности и состояние движения перевозящей техники не оказывает никакого влияния на значение «Защита от вооружения ОН» перевозимых единиц.

*Обратитесь к Картам данных UM-4A и UM-4B, обе версии «Bradley» являются техникой, имеющей свойство «Под бронированием».*

*Обратитесь к Карте данных SM-2A, T-72BA не является техникой, имеющей свойство «Под бронированием»/«Под прикрытием».*



#### 6.5.4.2.4 Значение «Защита от вооружения ОН» самолетов и вертолетов

Значение «Защита от вооружения ОН» указаны в их Картах данных. Это буквенно-цифровое значение, указывающее как значение «Защита от вооружения ОН», так и тип цели. Все самолеты и вертолеты являются целями типа S.

#### 6.5.4.2.5 Значение «Защита от вооружения ОН» объектов местности

Препятствия, мосты, строения, улучшенные позиции, мины и колючая проволока могут быть уничтожены в результате применения вооружения, не относящегося к стрелковому; у них есть собственные значения «Защита от вооружения ОН». В таблице «Свойства местности» (Terrain Effect Table) на Карте игровой информации В перечисляются значения «Защита от вооружения ОН» для особых объектов местности в колонке «GP Def».

Все они относятся к целям типа S, и могут быть атакованы огнем БОН прямой наводкой и с закрытых позиций. Огонь ББ не оказывает никакого эффекта на объекты местности. Никакие другие типы местности не имеют значения «Защита от вооружения ОН». Никакие типы местности не могут быть подавлены. Результат боя приводит либо к их ликвидации, либо не оказывает никакого эффекта.

Сценарии определяют значение «Защита от вооружения ОН» для типов местности с изменяемыми защитными свойствами, как например препятствия, мосты и колючая проволока. Если иное не указано, то они не могут быть атакованы. Типы местности у которых отсутствует значение «Защита от вооружения ОН» не подлежат уничтожению, если иное не указано в Расстановке или Специальных правилах сценария.

Местность может быть атакована огнем БОН прямой наводкой только в случае атаки цель, занимающей уязвимый тип местности. Инженеры (OR) (см 7.19) являются единственными боевыми единицами, которые могут непосредственно атаковать особенность местности. Они не требуют наличия цели. Их специальные способности позволяют им попытаться уничтожить особенности местности.

Так как техника в местности типа «Переулок» (Alley) на самом деле не находится в строениях, они не могут быть атакованы огнем БОН прямой наводкой.

Также местность может быть атакована огнем БОН с закрытых позиций, авиационными бомбами (включая касетные и зажигательные), НАР и НУРС вертолетов. Если уязвимый тип местности попадает в пределы веера огня с закрытых позиций или площади попадания бомб или НАР, он атакуется вне зависимости, совпадает она с целью или нет.

#### 6.5.4.3 Модификаторы огня БОН

Теперь проверяются модификаторы огня БОН, чтобы проверить их влияние, если таковые имеются. Эти модификаторы приведены в таблице «Модификаторы огня БОН» (GP Fire Modifiers Table) в Карте игровой информации А. Если не указано иное, модификатор применим как для огня БОН прямой наводкой (DF), так и для огня БОН с закрытых позиций (IF).

Модификатор огня БОН влияют на боевой бросок кубика при выполнении огня БОН (100). Все модификаторы огня БОН являются накопительными, и вместе называются суммарным модификатором.

*Если цель является техникой типа А (–20), а у стреляющей единицы повреждена башня (–10), то суммарный модификатор равен –30.*

#### Целевая техника движется (огонь прямой наводкой/с закрытых позиций)

Если целевая техника имеет приказ «Движение» или «С короткой остановки» используйте модификатор –10 для огня прямой наводкой (DF) и –20 для огня с закрытых позиций (IF).

Если приказ целевой техники еще не виден, владеющий игрок должен вскрыть его, чтобы получить модификатор (поверните его стороной «Command» снова, чтобы показать, что он еще не выполнен).

Обратите внимание, что в таком случае, владеющий игрок не обязан раскрывать приказ; он может ответить, что этот приказ не имеет никакого эффекта. Если игрок решает не раскрывать приказ, этот модификатор равен 0.

Модификатор для огня с закрытых позиций не применяется в случае запланированного огня, или в отношении любой боевой единицы, не находящейся в целевом гексе, или в отношении техники, которая добровольно перемещается через дымовую завесу.

#### В качестве цели выступает техника типа Р или типа А

Если целью является техника типа Р или типа А, применяется модификатор –10 или –20, соответственно.

Модификатор не имеет никакого эффекта в случае огневых задач с использованием касетных боеприпасов, зажигательных, касетных, высокоточных авиабомб и противорадиолокационных ракет.

#### Целевая техника находится среднем или сильном укрытии

Если целевая техника находится в местности, которая считается предоставляющей среднее или сильное укрытие, используйте модификатор –10 или –20, соответственно. Если техника находится в переполненном гексе, рассматривайте гекс с любым типом укрытия как гекс не дающий укрытие.

В случае огня с закрытых позиций, а также самолетов и вертолетов, действующих на малой высоте, этот модификатор применяется только к технике, расположенной в укрытии, обеспечивающем защиту сверху. К таковым относится среднее укрытие внутри кирпичного строения, а также сильное укрытие внутри каменного строения или усовершенствованных позиций. Все другие типы местности в этом случае рассматриваются как не дающие укрытия.

#### Пехота, переползающая по-пластунски

Если целью является пехота, переползающая по-пластунски (см. 6.5.4.3), используйте модификатор +10.

#### Пехотная или буксируемая единицы как цель огня БОН прямой наводкой через сторону гекса со стеной

Если пехотная или буксируемая единица является целью для огня ОН прямой наводкой, который пересекает, или проходит точно вдоль стороны гекса со стеной (см. 6.1.4.3.2), используйте модификатор –10.

#### Пехотная или буксируемая единицы в качестве цели огня БОН прямой наводкой в гексе железной дороги

Если пехотная или буксируемая единица является целью для огня БОН прямой наводкой и находится в гексе железной дороги (см. 6.1.4.3.13), используйте модификатор –5.

**Приказ «С короткой остановки» и значение стабилизации (SB): «0» либо «Иной» (Other)**

Если стреляющая единица получила приказ «С короткой остановки» и является техникой, имеющей значение стабилизации (SB): «0», или не относится к технике, используйте модификатор –15.

Вся техника имеет значение стабилизации (SB).

**Приказ «С короткой остановки» и значение стабилизации (SB): 1, 2 или 3**

Если стреляющая техника получила приказ «С короткой остановки» и ее значение стабилизации равно «1», «2» или «3», используйте модификаторы –5, –5 или –10 соответственно.

Вся техника имеет значение стабилизации (SB).

**Стрелок поврежден**

Если башня стреляющей единицы была повреждена во время предыдущего хода, или в течение предыдущего действия этого хода, используйте модификатор –10.

**Стрелок подавлен**

Если стреляющая единица была подавлена во время предыдущего хода или предыдущего действия этого хода, используйте модификатор –20.

**Боевой дух стрелка колеблется (7.1)**

Если боевой дух стреляющей единицы колеблется (см. 7.1.5.1) в результате проверки боевого духа в течение предыдущего хода или более ранних действий данного хода, используйте модификатор –10.

**Боевой дух стрелка сломлен (7.1)**

Если боевой дух стреляющей единицы сломлен (см. 7.1.5.2) в результате проверки боевого духа в течение предыдущего хода или более ранних действий этого хода, используйте модификатор –20.

**В огне**

Если линия видимости проходит через гекс с огнем, используйте модификатор –20. Модификатор применяется для каждого отдельного случая, когда линия видимости встречается с огнем; он является кумулятивным. Он не применяется в случае огня с закрытых позиций, а также действий самолетов и вертолетов с малой высоты.

В тех редких случаях, когда целевая или стреляющая единица находится в гексе с огнем, модификатор также применяется для каждой из этих ситуаций.

**Дым от горящей техники**

Если в гексе стреляющей единицы или цели находится дым от горящей техники, или линия видимости проходит через такой гекс, используйте модификатор –10. Он не применяется в случае огня с закрытых позиций, а также действий самолетов и вертолетов с малой высоты.

Модификатор применяется для каждого уникального случая, когда линия видимости начинается или встречается с дымом от горящей техники. Он является накопительным.

**Спешенный передовой наблюдатель (7.39)**

Если стреляющая боевая единица является спешенным передовым наблюдателем, используйте модификатор –10.

**Дымы – расширяющийся/сходящийся веер**

Если в гексе стреляющей единицы или цели находятся дымы, или линия видимости проходит через такой гекс, используйте модификатор –10 или –20 в зависимости от того, расширяющийся или сходящийся веер дыма использован.

Он не применяется в случае огня с закрытых позиций, а также действий самолетов и вертолетов с малой высоты.

Модификатор применяется для каждого уникального случая, когда линия видимости начинается или встречается с дымом, а не за каждый гекс площади веера. Он является накопительным.

**Тепловизор в случае применения дыма (7.36.4.3)**

Независимо от типа артиллерийского веера, Если в гексе стреляющей единицы или цели находится дым, или линия видимости проходит через такой гекс, используйте модификатор –5/ –10.

Модификатор, указанный перед косой чертой, используется для первого уникального появления дыма; модификатор, указанный после косой черты, используется для каждого последующего уникального появления дыма, любого типа, через который проходит линия видимости; этот модификатор является накопительным.

**Дымовая завеса – расширяющийся/сходящийся веер**

Если в гексе стреляющей единицы или цели находится дымовая завеса, или линия видимости проходит через такой гекс, используйте модификатор –5 или –10 в зависимости от того, расширяющийся или сходящийся веер дыма использован. Он не применяется в случае огня с закрытых позиций, а также действий самолетов и вертолетов с малой высоты.

Модификатор применяется для каждого уникального случая, когда линия видимости начинается или встречается с гексом дымовой завесы, а не за каждый гекс из артиллерийского веера. Он является накопительным.

**Огонь закрытых позиций с расширяющимся веером**

Если артиллерийская батарея, расположенная вне карты, применяет расширяющийся веер, используйте модификатор –20. Этот модификатор не применим к единицам, находящимся на карте.

**Реагирующий огонь/использование независимого прицела командира**

Если техника, ведущая огонь, проводит реагирующий огонь в отношении цели, расположенной в пределах его фронтальных (или тыловых) секторов стрельбы (60°, 120° или 180°), используйте модификатор –5. Этот модификатор применим для техники, оснащенной башней, техники без башни с возможностью круговой стрельбы или техники, не имеющей башни.

Если техника оснащена независимым прицелом командира (см. 7.48), используйте модификатор 0.

Тыловой сектор стрельбы используется для техники, не имеющей башни с вооружением, направленным назад.

Имейте в виду, что если использование данного модификатора вызвано движением, то в дополнение к нему используется модификатор за движущуюся цель.

**Реагирующий огонь, требующий наведения/ использование независимого прицела командира**

Если техника, ведущая огонь, проводит реагирующий огонь в отношении цели, расположенной вне пределов его фронтальных (или тыловых) секторов стрельбы (60°, 120° или 180°), используйте модификатор – 10. Только техника, оснащенная башнями, и техника без башни с возможностью круговой стрельбы способна вести реагирующий огонь по цели, находящейся за пределами фронтального (или тыловой) сектора стрельбы.

Если техника оснащена независимым прицелом командира (см. 7.48), используйте модификатор –5.

Тыловой сектор область стрельбы используется для техники, не имеющей башни с вооружением, направленным назад.

Точно так же, если использование данного модификатора вызвано движением, то в дополнение к нему используется модификатор за движущуюся цель.

#### Ограниченность боеприпасов

Если для стреляющей единицы действует правило ограниченности боеприпасов (см. 5.16), используйте модификатор –10.

#### Марево

Этот модификатор не относится к огню БОН прямой наводкой.

Марево дает модификатор –10. Дальность обнаружения, при котором модификатор применяется, зависит от размера цели.

Дальность:

**Цель размером S:**  $\geq 3$  гексов

**Цель размером L:**  $\geq 5$  гексов

**Цель размером V:**  $\geq 8$  гексов

#### Огонь десанта

Если перевозимая пехотная единица ведет огонь с использованием своего БОН, используйте модификатор –10.

#### Оборонительный огонь (7.15)

Если единица ведет стрельбу с использованием правила оборонительного огня, используйте модификатор –10.

#### Кассетные боеприпасы

Если огонь с закрытых позиций осуществляется с использованием кассетных боеприпасов, используйте модификатор +20.

#### Выполнение прорыва

Если техника ведет огонь по пехотным или буксируемым единицам в ходе прорыва, используйте модификатор +20.

#### Двойной огонь

Если вооружение, на которое распространяется правило двойного огня (см. 5.14) стреляет по той же самой цели в качестве основного оружия техники, используйте модификатор двойного огня –5. Однако, если вооружение, на которое распространяется правило двойного огня стреляет по разным целям, используйте модификатор –10.

Обратите внимание, что модификатор за двойной огонь относится только к вооружению, выделенному черным полем на Карте данных техники и всем видам приданного группового вооружения.

#### Огонь на подавление (7.18)

Если боевая единица выполняет огонь на подавление (см. 7.18), используйте модификатор +20. Огонь на подавление доступен только для огня БОН прямой наводкой с использованием стрелкового оружия.

#### Необорудованные окопы

Если целевая пехотная или буксируемая единица находится в необорудованных окопах, используйте модификатор –10.

#### Боеприпасы химического действия (СЕ)

Если против цели использованы боеприпасы химического действия (СЕ) (см. 6.5.2.4), используйте модификатор 10.

#### Спаренный пулемет (дистанция «Р») против техники типа Р или S

Если техника, оснащенная спаренными пулеметами, ведет стрельбу по технике типа Р или типа S, или любой пехотной или буксируемой единице на дистанции «Стрельба в упор» (Р), используйте модификатор +10.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, для определения наличия спаренного пулемета.*

#### Разрыв в воздухе (7.38)

Если цель подверглась воздействию разрыва в воздухе, используйте модификатор +10.

#### Подготовка единицы, выполняющей огонь БОН

Модификаторы, обусловленные подготовкой единицы, проводящей огонь БОН прямой наводкой, указаны в таблице «Модификаторы, обусловленные подготовкой единицы» (Unit Grade Modifiers Table) на Карте игровой информации А. Они основаны на значениях подготовки стреляющей единицы. Подготовка войск или подразделения, к которым относится стреляющая единица, а также значение подготовки цели не оказывают никакого влияния.

Модификаторы, обусловленные подготовкой единицы для огня ББ и БОН, представлены в таблице в виде дроби; модификаторы БОН расположены после косой черты.

Значение «Диапазон ОН» используется для определения применимого модификатора, если таковые имеются. Обратите внимание, что подготовка «Обстрелянные» считается базовым, и, следовательно, не имеет каких-либо модификаторов.

*В случае подготовки «Ветераны» и значения «Диапазон ОН» равного «L», модификатор, обусловленный подготовкой при использовании БОН равен +5.*

#### Прицелы вооружения общего назначения

Модификаторы за использование прицелов в ходе огня БОН прямой наводкой упоминаются в таблице «Модификаторы, обусловленные типом прицелов вооружения» (Weapon Sight Modifiers Table) в Карте игровой информации А. Модификаторы за использование прицелов для ББ и БОН представлены в таблице в виде дроби; модификатор БОН находится после косой черты.

Модификаторы за использование прицелов не применяются у ПТРК.

Значение «Диапазон ОН» используется для определения применимого модификатора, если таковые имеются.

*При наличии лазерного прицела и значения «Диапазон ОН» равного «M», модификатор за прицел вооружения ОН равен +5.*

#### 6.5.4.4 Определение результатов огня БОН

Для определения результатов огня БОН прямой наводкой или с закрытых позиций обратитесь к таблице «Результаты боя с использованием ОН» (GP Combat Results Table) на Карте игровой информации А. Найдите пересечение столбца «Значение БОН» (GP Factor, см. 6.5.4.1) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» (GP Defense Factor, см. 6.5.4.2). Там находятся два числа: первое «отсутствие эффекта» (N-Effect) и второе «подавление» (S-Effect).

*Если Значение БОН равно 5, а значение «Защита от вооружения ОН» составляет 3, цифра «отсутствие эффекта» составляет 43, а «подавление» - 72.*



Выполните бросок (100) и измените полученный результат с помощью суммарного модификатора БОН (см. 6.5.4.3), если таковой имеется. В этом случае модифицированный результат может быть больше, чем 100 (с красным фоном в нижней левом углу таблицы) или меньше 0 (с зеленым фоном в правом верхнем углу таблицы).

Если окончательный модифицированный результат броска равен или меньше числа «N», огонь не имеет никакого эффекта.

*Если равен или меньше числа «S», но больше, чем число «N» - цель подавлена.*

*Если больше, чем число «S», цель получает эффективный результат.*

*Если значение БОН равно 7, значение «Защита от вооружения ОН» равно 5, а модифицированный результат 60, то цель будет подавлена.*

Если значение БОН равно 2, значение «Защита от вооружения ОН» равно 9, а модифицированный результат 109, то цель получает эффективный результат.

Если значение БОН равно 15, значение «Защита от вооружения ОН» равно 2, а модифицированный результат -1, то огонь не имел никакого эффекта.

Если целью является техника, перевозящая пехотные и/или буксируемые единицы, и не имеющая свойство «Под бронированием», выполните индивидуальный бросок (100) для каждой из них, для определения результата огня БОН. Хотя значение БОН постоянно остается тем же самым, значение «Защита от вооружения ОН» и/или суммарные модификаторы БОН могут изменяться.

Если огонь БОН, направленный на цель, также влияет на какой-либо объект местности, выполните отдельный бросок (100) для каждого определения результатов огня БОН. В случае, когда огонь БОН влияет как на единицу, так и на объект местности, определите боевые результаты для единицы прежде, чем будут определены результаты для местности.

Все результаты огня БОН приведены в карте «Краткое изложение боевых эффектов» (Combat Effects Summary).

#### 6.5.4.4.1 Результат «Нет эффекта» - Все единицы

Огонь БОН не вызывает никаких повреждений и игнорируется.

#### 6.5.4.4.2 Результаты «Подавление» и «Эффективный» для техники

При определении результатов огня БОН против единиц техники, есть три элемента, которые необходимо учитывать:

- Ведется ли огонь ОН из стрелкового вооружения или из вооружения, не относящегося к стрелковому.
- Является ли цель техникой типа А, Р или S.
- Применимо ли правило «5 и 10» (смотри ниже).

#### Стрелковое вооружение и вооружение не относящееся к стрелковому

Карты данных показывают, относится ли конкретное вооружение к стрелковому оружию (см. 5.7).

#### Тип целевой техники

В Картах данных обозначен тип целевой техники (см. 6.5.2.3).

#### Правило 5 и 10

Результаты «Повреждение гусениц» или «Повреждение» могут применяться всякий раз, когда конечный модифицированный результат заканчивается на 5; т.е., 75 или 95, или 10; т.е., 40 или 100. Это единственные случаи, когда техника может получить результаты «Повреждение гусениц» или «Повреждение» в ходе огня БОН.

#### Результат «Подавление», вооружение, не относящееся к стрелковому против целей типа А, Р или S.

Техника подавлена. Разместите маркер «Suppression/On» поверх фишки техники или рядом с ней.

#### Эффективный результат, вооружение, не относящееся к стрелковому против целей типа А или Р.

Эффективный результат возможен только тогда, когда максимальное значение «Эффективность БОН» (GP Effectiveness Factor) стрелка больше или равно значения «Защита от вооружения ОН» цели. В противном случае, не смотря на эффективный результат целевая техника будет подавлена. Значение «Эффективность БОН» указано в Картах данных в разделе «Информация о вооружении».

Необязательное правило «Башни» (см 7.8) расширяет применение значения «Эффективность БОН».

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ). Его значение «Эффективность огня БОН» составляет 1-5.*

Если эффективный результат и окончательный модифицированный результат заканчивается на 5, целевая техника повреждена. Стрелявший выполняет бросок (10). Если результат равен или меньше 4, поставьте маркер «Turret Dmgd» на фишку цели или рядом с ней, в противном случае отметьте фишку маркером «Hull Dmgd». Если повреждена небронированная техника, она автоматически получает повреждение корпуса. Экипаж должен пройти проверку на оставление техники.

Если эффективный результат и окончательный модифицированный результат заканчивается на 10, целевая техника получает повреждение гусениц. Поместите маркер «ТК» фишку техники или рядом с ней. Экипаж подлежит проверке на оставление техники. Если вы добились попадания в ходе огня БОН прямой наводкой, а техника занимает позицию, позволяющую использовать укрытие корпуса или частичное укрытие корпуса, то попадание по гусеницам рассматривается как отсутствие результата.

Если эффективный результат и окончательный модифицированный результат не заканчивается на 5 или 10, техника будет подбита или загорится. Стрелявший выполняет бросок кубика (10). Если результат равен или меньше, чем максимальное значение «Эффективность БОН», техника загорается (см. 6.5.2.6), в противном случае она подбита (см 6.5.2.6). Перевозимые единицы должны попытаться покинуть технику (см 6.5.4.5).

Когда техника получает результат «Пожар», все *дружественные* наземные единицы в том же самом гексе немедленно считаются подавленными. Это действие не распространяется на десант, использующий свойства «Под бронированием»/ «Под прикрытием» (6.5.4.2.3).

#### Эффективный результат, вооружение, не относящееся к стрелковому, против целей типа S.

Если эффективный результат и окончательный модифицированный результат заканчивается на 5 или 10, выполните шаги, указанные выше. Если повреждена небронированная

техника, она автоматически получает повреждение корпуса.

Если окончательный модифицированный результат не заканчивается на 5 или 10, техника подбита или загорается, выполните шаги, приведенные выше.

#### **Результат «Подавление», стрелковое оружие против целей типа А**

Если значение «Дистанция БОН» составляет «Выстрел в упор» (P), техника подавлена. Разместите маркер «Suppression/On» поверх фишки техники или рядом с ней. В случае любого другого значения дальности, результат рассматривается как «Отсутствие эффекта».

#### **Результат «Подавление», стрелковое оружие против целей типа Р**

Если значение дальности БОН составляет «Выстрел в упор» (P) или «Ближняя дистанция» (S), техника подавлена. Разместите маркер «Suppression/On» поверх фишки техники или рядом с ней. В случае любого другого значения дальности, результат рассматривается как «Отсутствие эффекта».

#### **Результат «Подавление», стрелковое оружие против целей типа S**

Техника подавлена вне зависимости от дальности. Разместите маркер «Suppression/On» поверх фишки техники или рядом с ней.

#### **Эффективный результат, стрелковое оружие против целей типа А**

Если значение дальности БОН составляет «Выстрел в упор» (P) или «Ближняя дистанция» (S), техника считается подавленной. Разместите маркер «Suppression/On» поверх фишки техники или рядом с ней. В случае любого другого значения дальности, результат рассматривается как «Отсутствие эффекта».

В данном случае, для стрелкового оружия невозможно достижения эффективного результата против техники типа А. Необязательное правило, «Башни» (см 7.8) расширяет эффективность стрелкового оружия.

#### **Эффективный результат, Стрелковое оружие против целей типа Р**

Если значение дальности БОН составляет «Выстрел в упор» (P), то техника повреждена; выполните шаги, приведенные выше. Экипаж должен пройти проверку на оставление техники. Если значение дальности «Ближняя дистанция» (S), техника вместо этого считается подавленной. Разместите маркер «Suppression/On» поверх фишки техники или рядом с ней. В случае любого другого значения дальности, результат рассматривается как «Отсутствие эффекта».

#### **Эффективный результат, стрелковое оружие против целей типа S**

Если эффективный результат и окончательный модифицированный результат заканчивается на 5 или 10; выполните шаги, приведенные выше. Если окончательный модифицированный результат не заканчивается на 5 или 10, техника подбита или загорается. Атакующий выполняет бросок кубика (10), если результат равен или меньше  $\frac{1}{2}$  значение БОН стреляющей боевой единицы (с округлением вниз), целевая техника загорается, в противном случае – подбита. Перевозимые единицы должны попытаться оставить технику (см 6.5.4.5).

Когда техника получает результат «Пожар», все *дружественные* наземные единицы в том же самом гексе немед-

ленно считаются подавленными. Это действие не распространяется на десант, использующий свойства «Под бронированием»/ «Под прикрытием» (6.5.4.2.3).

#### **6.5.4.4.3 Результаты «Подавление» и «Эффективный» против пехотных и буксируемых единиц, а также объектов местности**

##### **Результат «Подавление», вооружение, не относящееся к стрелковому или стрелковое**

Боевая единица подавлена. Поместите маркер «Suppression/On» поверх фишки боевой единицы или рядом с ней. Перевозимые единицы могут попытаться оставить технику (см. 6.5.4.5).

##### **Эффективный результат, вооружение, не относящееся к стрелковому и стрелковое**

Целевая единица либо уничтожена, либо уменьшилась в размерах в результате ведения огня.

Если цель не является отделением, она удаляется из игры. Если цель является отделение, она ослабляется до полу-отделения и подавляется. Переверните фишку отделения на сторону с полу-отделением и разместите поверх нее, или рядом с ней, маркер «Suppression/On». Данное уменьшение не оказывает никакого влияния на любое приданное оружие. Дополнительное правило «Потеря приданного оружия» (см. 7.17) расширяет потери приданного оружия.

##### **Эффективный результат, вооружение, не относящееся к стрелковому, против объектов местности**

Выполните бросок кубика (100) второй раз (за исключением мин). Если получен второй эффективный результат, то целевой объект местности удаляется. Все остальные результаты игнорируются.

Зачем два эффективных результата? Местность занимает весь 100-метровый гекс полностью. Это не только одиночная цель. Поэтому, для устранения всех особенностей местностей в гексе, требуется больше усилий.

#### **Строения**



Они разрушаются. Поместите в данный гекс маркер «RUBBLE». Может начать действовать правило «В огне» (OR) (см. 7.35). Все единицы, занимающие гекс с уничтоженным строением, немедленно уничтожаются. Все единицы удаляются из игры; не ставьте маркеры «Wrecks».

#### **Мост**



Он разрушается. Поместите в данный гекс маркер «RUBBLE». Гекс становится запрещенной местностью для всех боевых единиц. Все боевые единицы, занимающие гекс с разрушенным мостом, немедленно уничтожаются. Все боевые единицы удаляются из игры; не ставьте маркеры «Wrecks».

#### **Улучшенные позиции**

Он разрушен, ее маркер удаляется с игровой карты. Поместите в данный гекс маркер «RUBBLE». Любая боевая единица, занимающая гекс с уничтоженными улучшенными позициями, немедленно уничтожается. Все боевые единицы удаляются из игры; не ставьте маркеры «Wrecks».

#### **Препятствия, мины или колючая проволока**

Они разрушаются и удаляются с игровой карты. Любые единицы, занимающие гексы с разрушенными препятствиями, минами или колючей проволокой не изменяются; на них не влияют какие-либо дополнительные боевые результаты.

#### 6.5.4.5 Оставление техники в результате огня БОН

Оставление техники может произойти, если огонь БОН прямой наводкой или с закрытых позиций приводит к подавлению, повреждениям (включая гусеницы), подбитию или пожару. Процесс оставления техники в результате огня БОН происходит так же, как и в результате действия ББ (см. 6.5.2.7). Подавление влияет только на перевозимые единицы, экипаж не оставляет технику в случае подавления. В случае наличия нескольких перевозимых единиц, проверку на оставление техники проходят только подавленные единицы. Если какая-либо из перевозимых единиц оставила технику, стальные перевозимые боевые единицы и перевозящая их техника не изменяются.

Перевозимые единицы, получившие новые результаты «Подавление» не требуют проверки на оставление техники, если помечены маркером «Suppression/On». Однако, если единица отмечена маркером «Suppression/Off», который меняет сторону на «Suppression/On», она должна пройти проверку на оставление техники.

#### Ситуация

Американский самоходный ПТРК M150 (Карта данных UM-5A), с подготовкой «Обстрелянные», расположенный в гексе открытой местности и советское тяжелое мотострелковое отделение (Карта данных SM-8A), с подготовкой «Ветераны», расположенное в гексе кустарника, атакуют друг друга с незаблокированной линией видимости на расстоянии в 3 гекса.

Обе единицы находятся на равном уровне высоты, и имеют приказы «Огонь». Советский игрок является Первым игроком. Таким образом, мотострелковое отделение определяет результаты своего огня первым. Его приказ «Огонь» открывается.



M150 находится в пределах дальности обнаружения, так как фактическая дальность (3 гекса) меньше, чем максимальная дальность обнаружения для попытки обнаружения техники в гексе не дающем укрытия (20).

В случае огня БОН прямой наводкой, расстояние в 3 гекса обуславливает значение «Диапазон БОН» – «S» («Ближняя дистанция») и значение ОН равно 8. Значение «Защита от вооружения ОН» для M150 составляет 1P.

Теперь проверяется наличие эффекта от каких-либо модификаторов огня БОН. Суммарный модификатор составит –10, из-за применения следующего модификатора:

- Целевая техника типа P –10

Теперь находится пересечение колонки «Значение БОН» равной 8 в таблице «Результаты боя с использованием БОН» (GP Combat Results Tablez) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» равной 1. Здесь находятся два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное

22, и «подавление» (S-Effect), равное 54.

Советские игрок выполняет бросок (100). Он получает результат 81, так что чистый результат броска равен 71 (81-10). Так как 71 больше, чем 54, это означает эффективный результат. Мотострелковое отделение отмечается маркером «Spot/Fire», размещаемым под краем его маркера «Command» и развернутым стороной, означающей огонь из стрелкового оружия.

Поскольку значение «Диапазон ОН» равно «S», а M150 является техникой типа P, фактическим результатом будет подавление. Отметьте M150 маркером «Suppression/On».

Теперь M150 определяет результаты своего огня. Его маркер приказа «Огонь» вскрывается. Он собирается открыть огонь, используя как свой ПТРК ITOW, так и средний пулемет. Он должен применить только что полученный модификатор за подавление стрелка. Тяжелое мотострелковое отделение находится в пределах дальности обнаружения, так как фактическая дальность (3 гекса), меньше чем максимальная дальность обнаружения цели типа «S» в гексе, обеспечивающем слабое укрытие.

Для ITOW, в случае дальности, равной трем гексов при выполнении огня ОН прямой наводкой, значение «Диапазон ОН» будет «S» («Ближняя дистанция»), а значение БОН – 13. Значение «Защита от вооружения ОН» мотострелкового отделения равно 4S.

Теперь проверяется наличие эффекта от каких-либо модификаторов огня БОН. Суммарный модификатор составит –20, из-за применения следующего модификатора:

- за подавление стрелка –20

Теперь находится пересечение колонки «Значение ОН» равной 13 в таблице «Результаты боя с использованием ОН» (GP Combat Results Tablez) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» равной 4. Здесь находятся два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное 16, и «подавление» (S-Effect), равное 53.

Американский игрок выполняет бросок (100). Он получает результат 35, так что чистый результат броска равен 15 (35-20). Так как 15 меньше 16, выстрел не имел никакого эффекта.

Для среднего пулемета, в случае огня БОН прямой наводкой на дальности в 3 гекса, значение «Диапазон БОН» составит «S» («Ближняя дистанция»), а значение БОН – 2.

Теперь проверяется наличие эффекта от каких-либо модификаторов огня БОН. Суммарный модификатор составит –25, из-за применения следующих модификаторов:

- за подавление стрелка –20
- за двойной огонь по той же цели –5

Теперь находится пересечение колонки «Значение БОН» равной 2 в таблице «Результаты боя с использованием БОН» (GP Combat Results Tablez) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» равной 4. Здесь находятся два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное 60, и «подавление» (S-Effect), равное 83. Эти цифры не позволяют получить эффективный результат.

Американский игрок выполняет бросок (100). Он получа-



ет результат 92, так что чистый результат броска равен 67 (92-25). Так как 67 не превышает 86, но больше, чем 60, мотострелковое отделение подавлено. Отметьте его маркером «Suppression/On».

M150 отмечается маркером «Spot/Fire» под краем его маркера «Command».

## 6.6 ФАЗА ДВИЖЕНИЯ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

Данный раздел добавляет правила Ближнего и Рукопашного боя, а также Прорыва в ходе Фазы Движения, в дополнение к нескольким особым ситуациям движения и правилам движения для пехотных и буксируемых единиц.

Ближний бой является формой огня БОН, имитирующей действие пехотных подразделений, атакующих технику на предельно близком расстоянии. Для пехотных подразделений это очень эффективное средство атаки техники. Ближний бой отличается от огня БОН прямой наводкой тем, что его результат определяется в ходе Этапа «Рукопашный/Ближний бой» Фазы Движения, а не в ходе Фазы Боя.

Рукопашный бой — это специальная атака, имитирующая действия пехотных единиц, атакующих другие пехотные или буксируемые единицы, на чрезвычайно близкой дистанции, когда отдельные солдаты с обеих сторон атакуют друг друга.

В качестве части обычного движения, техника может атаковать пехотные или буксируемые единицы в ходе Прорыва их позиций.

### 6.6.1 Этап «Ближний/Рукопашный бой»

Допустимые пехотные единицы атакуют технику (Ближний бой) или другие пехотные или буксируемые единицы (Рукопашный бой) в ближнем бою.

Почему они выделены в отдельный этап? Это лишает боевые единицы Второго игрока возможности отступить от противника, прежде чем он сможет атаковать.

#### 6.6.1.1 Процедура Ближнего боя

Ближний бой могут инициировать только неподавленные, с несломленным (OR) (см. 7.1.5.2) или не колеблющимся боевым духом (OR) (см. 7.1.5.1) отделения, полу-отделения или секции. Буксируемые единицы не могут инициировать ближний бой. Единицы могут атаковать в любом направлении. Если пехотная единица подавлена прежде, чем смогла инициировать ближний бой, она не сможет атаковать.

Чтобы вступить в ближний бой, спешенные пехотные единицы должны иметь приказ «Движение». В ходе специальной формы ближнего боя перевозимые единицы также могут спешиться для вступления в бой.

Ближний бой является единственным способом, которым инженерные единицы могут атаковать объекты местности (OR) (см. 7.19).

Только обнаруженная техника (и объекты местности в случае инженерных единиц) могут быть атакованы в ходе ближнего боя. Чтобы начать ближний бой, атакующие единицы должны находиться с целью в смежных гексах. Отделения, полу-отделения и секции (без приданного оружия) могут затратить одно очко из своего резерва скорости движения для перемещения в гекс, прилегающий к цели, это называется – атака с ходу. При этом цель должна быть обнаружена *прежде* такого движения. Техника не может быть атакована, если она находится на два или более уровня высоты выше или ниже атакующей единицы.

Каждая пехотная единица может атаковать только одну единицу техники. Если в гексе находится более одной единицы техники, остальные игнорируются. Если более одной единицы в одном и том же гексе атакуют одну и ту же единицу техники, они должны объединить свои атаки. Одна из боевых единиц обозначается в качестве основной атакующей единицы. В атаке из одного гекса могут участвовать любое количество дополнительных единиц. Если единицы, расположенные в разных гексах, атакуют одну и ту же единицу техники, результаты атаки определяются по отдельности в любом возможном порядке.

Все ближние бои в отношении одной и той же единицы техники должны быть объявлены до того, как будут определены результаты первого из них. Если общая цель уничтожена прежде, чем были проведены все ближние бои, остальные единицы могут после этого двигаться в обычном порядке, но не могут начать ближний бой или рукопашный бой в отношении необъявленной цели. Хотя атакующие единицы технически осуществляли стрельбу, они отмечаются маркерами «Spot/Move».

Хотя ближний бой выполняется в ходе движения, он не вызывает реагирующего огня, кроме случаев, когда атакующая единица выполняет атаку с ходу. В этом случае результаты реагирующего огня определяются до выполнения ближнего боя.

Перевозимые пехотные единицы могут спешиться (см. 6.6.7.1.1), а затем немедленно вступить в ближний бой со смежной единицей. Это называется атака с колес. Они не могут объединять свою атаку с любыми другими единицами в гексе. Цель должна быть обнаружена *прежде*, чем произойдет любое движение, и атакующая единица спешится.

Эта специальная форма ближнего боя фактически выполняется во время Этапа «Движение» Фазы Движения, одновременно с обычным движением, а не во время Этапа «Ближний/Рукопашный бой». Движение техники, перевозимой боевую единицу, может вызвать реагирующий огонь, но как только пехотная единица спешится, реагирующий огонь не может быть выполнен.

#### 6.6.1.1.1 Определение результатов ближнего боя

Первый игрок объявляет и определяет результаты всех случаев ближнего и рукопашного боя в любом порядке, после этого действует Второй игрок. Ближний бой является формой огня БОН прямой наводкой, но использует свой собственный набор модификаторов.

Все пехотные единицы используют общие значения БОН, основанные на их размере:

- **Отделение:** 8
- **Полу-отделение:** 4
- **Секция:** 2

Обратитесь к таблице «Результаты боя с использованием БОН» (GP Combat Results Tablez). Эти общие значения БОН расположены вверху таблицы. Найдите пересечение значения БОН атакующей единицы со значением «Защита от вооружения ОН» цели. Если значение «Защита от вооружения ОН» техники больше 5, оно рассматривается как 5.

Выполните бросок кубика (100) и измените результат за счет использования суммарного модификатора ближнего боя (см. 6.6.1.1.2), если таковой имеется. В этом случае

модифицированный результат может быть больше 100 или меньше 0.

#### 6.6.1.1.2 Модификаторы ближнего боя

Модификаторы ближнего боя используются особым образом. Все модификаторы являются накопительными. Местность, занимаемая обеими сторонами, не оказывает никакого влияния на Ближний бой.

##### Атака сходу

Если атакующая единица (единицы) расходовала очки движение для перемещения к цели, используйте модификатор -10.

##### Атака вверх по холму

Если цель находится на один уровень высоты выше атакующей единицы, используйте модификатор -10.

##### Атака с колес

Если атакующая единица спешила непосредственно перед атакой, используйте модификатор -10.

##### Против движущейся техники

Если целевая техника движется, используйте модификатор -10.

Если приказ целевой техники еще не вскрыт, контролирующий игрок должен раскрыть его, чтобы получить модификатор (после этого он вновь переворачивается на сторону «Command»), чтобы показать, что он еще не выполнен).

Обратите внимание, что в этом случае контролирующий игрок не обязан раскрывать приказ; он может ответить, что приказ не имеет эффекта. Если игрок выбирает не раскрывать приказ, то модификатор равен 0.

##### Против подавленной техники

Если обороняющаяся техника подавлена, используйте модификатор +20.

##### Против техники с обозначением «С»

Если целевая техника имеет индикатор ближнего боя «С» в своей Карте данных, используйте модификатор +20.

*Обратитесь к американской M981 FISTV (Карта данных UM-5B, раздел «Примечания»), чтобы найти индикатор «С». Этот модификатор указывает на бронетехнику с очень ограниченным или отсутствующим оружием самообороны.*

##### Техника в неподдержанном гексе

Атаки пехотных единиц в закрытой местности могут быть чрезвычайно опасными для техники. В таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) на Карте игровой информации В указаны типы местности, в которых технике необходима поддержка, например, строения и лес.

Только отделения и полу-отделения с несломленным боевым духом (OR) (7.1) могут поддерживать технику. Пехотная единица должна находиться в том же самом гексе что и техника. Спешенное отделение может поддерживать до двух единиц техники, в то время как полу-отделение может поддержать только одну.

Пехотные единицы могут быть посажены в технику. Будучи посаженными в технику, они оказывают поддержку по принципу «один за одного». Отделение будет поддерживать только ту технику, которая его непосредственно перевозит.

Если техника не поддерживается, используйте модификатор +30.

Наиболее очевидным примером является неподдерживаемая техника в городских районах – это не очень хоро-

шая идея.

#### + Атакующий

Дополнительные атакующие используют общие модификаторы, основанные на размере единицы.

- **Секция:** модификатор +5 за дополнительную единицу
- **Полу-отделение:** модификатор +10 за каждую дополнительную единицу
- **Отделение:** модификатор +20 за каждую дополнительную единицу

#### Против техники типа «Р»

Если целью является техника типа «Р», используйте модификатор +20.

#### Против техники типа «S»

Если целью является техника типа «S», используйте модификатор +30.

#### Против техники типа «А» с открытыми люками (7.8)

Если целью является техника типа «А» с открытыми люками, используйте модификатор +10.

#### Атакующий имеет огнемёт

Если какая-либо из атакующих единиц имеет приданный огнемёт, используйте модификатор +20.

#### Против единиц с колеблющимся боевым духом (7.1)

Если боевой дух обороняющейся единицы техники колеблется, используйте модификатор +10.

#### Против единиц со сломленным боевым духом (7.1)

Если боевой дух обороняющейся единицы техники сломлен, используйте модификатор +20.

#### Спешенный передовой наблюдатель (7.39)

В случае спешенного передового наблюдателя, используйте модификатор -10.

#### Подготовка атакующей единицы

Модификаторы за подготовку атакующей единицы в ходе ближнего боя приведены в колонке «НТН СА» в таблице «Модификаторы, обусловленные подготовкой единиц» (Unit Grade Modifiers Table) на Карте игровой информации А. Этот модификатор применяется только к первичным атакующим единицам, и основан на их подготовке. Если в атаке участвуют дополнительные атакующие единицы, их подготовка не учитывается.

*Если подготовка атакующей единицы «Регулярные», модификатор ближнего боя за подготовку единицы составит -10.*

#### 6.6.1.1.3 Результаты Ближнего боя

Если техника имеет нераскрытый приказ, например, «Движение» или «Наблюдение», она все еще может выполнить его в течение соответствующей Этапа или Фазы.

#### Результат «Подавление»

Техника подавлена. Разместите маркер «Suppression/On» поверх фишки или рядом с ней. Если техника уже отмечена маркером «Suppression/Off», он заменяется на маркер «Suppression/On».

#### «Эффективный» результат

В ходе Ближнего боя эффективный результат означает что техника получает «Повреждение», «Повреждение гусениц», она «Подбита» или «Горит», независимо от типа техники, являющейся целью. Следуйте правилу 5 и 10 для огня ОН в отношении техники (см. 6.5.4.4.2), чтобы определить получение «Повреждение» или «Повреждения гусениц».

Если окончательный модифицированный результат не заканчивается на 5 или 10, техника подбита или загорается. Если атака в ходе ближнего боя включает огнемёт, техника автоматически загорается. В противном случае, атакующий выполняет бросок (10), если результат равен или меньше  $\frac{1}{2}$  значения БОН первичной единицы (см. 6.6.1.1.1), техники загорается, иначе она подбита. Перевозимые единицы должны пытаться покинуть технику (см. 6.5.4.5).

Когда техника получает результат «Пожар», все дружественные наземные единицы в данном гексе немедленно становятся подавленными. Это действие не распространяется на десант, использующий свойство «Под бронированием»/«Под прикрытием» (см. 6.5.4.2.3).

Если цель уничтожена, то любые или все атакующие единицы могут войти в гекс, который ранее занимался обороняющейся техникой, если в нем нет никаких других единиц противника, или же они могут остаться в исходном гексе. Это действие не вызывает реагирующего огня.

### Ситуация

Советское мотострелковое отделение (Карта данных SM-8A), имеющее подготовку «Регулярные», и находящееся в гексе леса, атакует в ближнем бою подавленный американский танк M1 «Abrams» (Карта данных UM-1A), расположенный в гексе леса на расстоянии в 1 гекс.

Обе единицы занимают один и тот же уровень высоты, и имеют приказ «Движение». Игрок США является Первым игроком.



Даже несмотря на то, что советский игрок является Вторым игроком, результат ближнего боя определяется в ходе Этапа «Ближний/Рукопашный бой» Фазы Движения, который предшествует Этапу «Движение».

Поскольку американская единица находится в соседнем гексе, реагирующий огонь не применяется.

Значение БОН мотострелкового отделения равно 8, а не 7 как указано в его Карте данных. Значение «Защита от вооружения ОН» танка M1 «Abrams» составляет 5A, а не 8A, как указано в его Карте данных.

Теперь проверяется наличие эффектов от каких-либо модификаторов ближнего боя. Суммарный модификатор равняется 0, так как применимы следующие модификаторы:

- Техника движется -10
- Техника подавлена +20
- Мотострелковое отделение имеет подготовку «Регулярные» -10

Теперь находится пересечение колонки «Значение БОН» равной 8 в таблице «Результаты боя с использованием

БОН» (GP Combat Results Tables) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» равной 5. Здесь находятся два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное 40, и «подавление» (S-Effect), равное 72.

Советский игрок выполняет бросок кубика (100). Он получает результат 85, который будет итоговым броском (модификатор - 0). Так как 85 больше, чем 72, это означает эффективный результат. Мотострелковое отделение отмечается маркером «Spot/Move».

Так как чистый результат заканчивается на 5, танк M1 «Abrams» поврежден. Советский совершает бросок кубика (10). Результат равен 3. M1 «Abrams» отмечается маркером «Turret Dmgd».

### 6.6.1.2 Рукопашный бой

Это борьба до победного конца, в ходе которой используется сравнение результатов броска между противоборствующими сторонами. Это единственный случай в игре, когда обороняющаяся сторона выполняет бросок кубика во время боя.

Только неподдавленные, с несломленным (OR) (см. 7.1.5.2) или не колеблющимся боевым духом (OR) (см. 7.1.5.1) отделения, полу-отделения и секции могут начать рукопашный бой. Буксируемые единицы не могут инициировать рукопашный бой. Они могут атаковать в любом направлении. Если единица была подавлена прежде чем смогла начать бой, она не может инициировать атаку.

Чтобы вступить в рукопашный бой, спешенные пехотные единицы должны иметь приказ «Движение». В ходе особой формы рукопашного боя, перевозимые единицы также могут спешиться для участия в ходе рукопашного боя.

Только обнаруженные пехотные и буксируемые единицы могут быть атакованы в ходе рукопашного боя. Чтобы начать рукопашный бой, атакующие единицы должны находиться с целью в смежных гексах. Отделения, полу-отделения и секции (без приданного оружия) могут затратить одно очко из своего резерва скорости движения для перемещения в гекс, прилегающий к цели, это называется - атака с ходу. При этом цель должна быть обнаружена до начала такого движения. Цель не может быть атакована, если она находится на два или более уровня высоты выше или ниже атакующей единицы.

Каждая пехотная единица может атаковать только одну цель. Если в гексе находится более одной единицы, остальные игнорируются. Если несколько единиц, расположенных в одном и том же гексе атакуют одну и ту же цель, они должны объединить свои атаки. Одна из единиц обозначается в качестве основной атакующей единицы; в атаке из одного гекса могут участвовать любое количество дополнительных единиц. Если единицы, расположенные в разных гексах, атакуют одну и ту же цель, результаты атаки определяются по отдельности в любом возможном порядке.

Все рукопашные бои в отношении одной и той же единицы должны быть объявлены до того, как будут определены результаты первого из них. Если общая цель уничтожена прежде, чем были проведены все рукопашные бои, остальные единицы могут после этого двигаться в обычном порядке, но не могут начать ближний бой или рукопашный бой в отношении необъявленной цели. Хотя атакующие единицы технически осуществляли стрельбу, они отмечаются маркерами «Spot/Move».



Хотя рукопашный бой выполняется в ходе движения, он не вызывает реагирующего огня, кроме случаев, когда атакующая единица выполняет атаку с ходу. В этом случае результаты реагирующего огня определяются до выполнения рукопашного боя.

Перевозимые пехотные единицы могут спешиться (см. 6.6.7.1.1), а затем немедленно вступить в рукопашный бой со смежной единицей. Это называется атака с колес. Они не могут объединять свою атаку с любыми другими единицами в гексе. Цель должна быть обнаружена *прежде*, чем произойдет любое движение, и атакующая единица спешится.

Эта особая форма рукопашного боя фактически выполняется во время Этапа «Движение» Фазы Движения, одновременно с обычным движением, а не во время Этапа «Ближний/Рукопашный бой». Движение техники перевозимой боевой единицы может вызвать реагирующий огонь, но как только пехотная единица спешится, огонь по готовности не может быть выполнен.

#### 6.6.1.2.1 Определение результатов рукопашного боя

Первый игрок объявляет и определяет результаты всех рукопашных и ближних боев в любом порядке, после этого их выполняет второй игрок. Результаты рукопашного боя определяются в ходе сравнения значений, выпавших на кубиках, большее значение побеждает, в случае ничьей выполняется повторный бросок.

Оба игрока выполняют броски кубика (100) и изменяют результаты за счет использования суммарного модификатора рукопашного боя (см. 6.6.1.2.2), если таковой имеется. В этом случае модифицированный результат может быть больше 100 или меньше 0.

#### 6.6.1.2.2 Модификаторы для рукопашного боя

Модификаторы рукопашного боя используются особенно. Все модификаторы являются накопительными. Местность, занимаемая обеими сторонами, не оказывает никакого влияния на рукопашный бой.

##### Отделение

Если основной атакующей и/или обороняющейся единицей является отделение, используйте модификатор равный 0.

##### Полу-отделение

Если основной атакующей и/или обороняющейся единицей является полу-отделение, используйте модификатор равный -25.

##### Секция

Если основной атакующей и/или обороняющейся единицей является секцией, используйте модификатор равный -30.

##### Буксируемая единица

Если обороняющаяся единица является буксируемой, используйте модификатор -40.

##### Обороняющийся подавлен

Если обороняющаяся единица подавлена, используйте модификатор -20.

##### Атака с ходу

Если атакующая единица (единицы) израсходовала очки движение для перемещения к цели, используйте модификатор -10.

##### Атака вверх по холму

Если цель находится на один уровень высоты выше атакующей единицы, используйте модификатор -10.

#### Атака с колес

Если атакующая единица спешилась непосредственно перед атакой, используйте модификатор -10.

#### + Атакующий

Дополнительные атакующие используют общие модификаторы, основанные на размере единицы.

- **Секция:** модификатор +5 за дополнительную единицу
- **Полу-отделение:** модификатор +10 за каждую дополнительную единицу
- **Отделение:** модификатор +20 за каждую дополнительную единицу

#### Атакующий оснащен огнемётом

Если какая-либо из атакующих боевых единиц имеет приданный огнемет, используйте модификатор +20.

#### Спешенный передовой наблюдатель (7.39)

В случае спешенного передового наблюдателя, используйте модификатор -10.

#### Боевой дух обороняющегося колеблется (7.1)

Если боевой дух обороняющейся единицы колеблется, используйте модификатор -10.

#### Боевой дух обороняющегося сломлен (7.1)

Если боевой дух обороняющейся единицы сломлен, используйте модификатор -20.

#### Подготовка атакующей единицы

Модификаторы за подготовку атакующей единицы в ходе ближнего боя приведены в колонке «НТН СА» в таблице «Модификаторы, обусловленные подготовкой единиц» (Unit Grade Modifiers Table) на Карте игровой информации А. Этот модификатор применяется только к первичным атакующим единицам, и основан на их подготовке. Если в атаке участвуют дополнительные атакующие единицы, их подготовка не учитывается.

#### 6.6.1.2.3 Результаты рукопашного боя

Рукопашный бой требует, чтобы обе стороны выполнили броски кубиков (100), сравнивая чистые результаты, победителем считается сторона, выбросившая наибольшее значение, ничьи перебрасываются. Рукопашный бой в конечном счете, приводит к ликвидации одной из сторон, даже если это потребует несколько бросков кубика. Остается только одна сторона.

Если цель имеет нераскрытый приказ (например, «Движение» или «Внимание»), она все еще может выполнить его в течение соответствующей Этапа или Фазы.

#### Более высокий результат у атакующего

Если целью является отделение, она ослабляется до полу-отделения (это не подавление). Переверните фишку отделения на сторону полу-отделения. Любое приданное оружие не подлежит действию этого ослабления. Дополнительное правило (см. 7.17) расширяет это правило в отношении потери приданного оружия.

Теперь обороняющаяся сторона должна пересчитать свои модификаторы на основе размера единицы, ставшей полу-отделением, и выполнить еще один бросок.

Если цель является чем-либо кроме отделения, она удаляется из игры.

Если цель уничтожена, то любые или все атакующие единицы могут двигаться в гекс, ранее занимаемый обороняющимся, если в нем нет никаких других единиц противни-

ка, или же они могут оставаться в своем первоначальном гексе. Это движение не вызывает реагирующего огня.

### Более высокий результат у обороняющегося

Если основной атакующей единицей является отделение, оно ослабляется до полу-отделения (это не подавление). Переверните фишку отделения на сторону полу-отделения. Любое приданное оружие не подлежит действию этого ослабления. Дополнительное правило (см. 7.17) расширяет это правило в отношении потери приданного оружия.

Теперь атакующая сторона должна пересчитать свои модификаторы на основе размера единицы, ставшей полу-отделением, и выполнить еще один бросок. Если в атаке участвуют другие единицы, размером с отделение, атакующий игрок *может* назначить одну из этих единиц в качестве основной и пересчитать модификаторы. В любом случае, выполняется еще один бросок.

Если основная единица атакующего является полу-отделением или секцией, она уничтожается и удаляется из игры. Если это была единственная атакующая единица, обороняющаяся сторона выигрывает бой, и он завершается. Если имеются дополнительные атакующие единицы, то одна из них *должна* быть назначена в качестве основной. Пересчитайте свои модификаторы на основе новой единицы, после этого осуществляется еще один бросок.

Если атакующая сторона уничтожена, обороняющаяся единица остается в своем первоначальном гексе.

### Ситуация

Американские отделение и полу-отделение механизированной пехоты, с подготовкой «Ветераны», находящиеся в гексе леса, атакуют советское мотострелковое отделение, с подготовкой «Регулярные», находящееся в гексе леса, на расстоянии в 1 гекс.



Обе стороны занимают один и тот же уровень высоты. Каждая из американских единиц имеет приказ «Движение», советское отделение получило приказ «Внимание». Игрок США является Первым игроком.

Американская сторона определяет результаты своей атаки. Игрок США назначает отделение в качестве основной атакующей единицей. Так как единицы США находятся на расстоянии 1 гекса от цели, реагирующий огонь не применяется.

Игрок США определяет, что его суммарный модификатор равен +20, в результате действия следующих модификаторов:

- Дополнительный атакующий – полу-отделение +10
- Значение подготовки единицы «Ветераны» +10

Советский игрок определяет, что его суммарный модификатор равен –10, в результате действия следующего

модификатора:

- Значение подготовки единицы «Регулярные» –10

Американский игрок выполняет бросок (100). Его результат – 13, так что итоговый результат равен 33 (13 + 20). Советский игрок выполняет бросок (100). Его результат равен 65, так что итоговый результат равен 55 (65-10).

Поскольку результат советского игрока (55) больше, чем результат американского игрока (33), то американское отделение сокращается до полу-отделения, рукопашный бой продолжается.

Игрок США должен произвести перерасчет своего суммарного модификатора; теперь он равен –5 в результате действия следующих модификаторов:

- Полу-отделение (основная атакующая боевая единица теперь полу-отделение) –25
- Дополнительный атакующий – полу-отделение +10
- Значение подготовки единицы «Ветераны» +10

Суммарный модификатор советского игрока остается неизменным, и равным –10.

Американский игрок выполняет бросок (100). Его результат – 72, так что итоговый результат равен 67 (72-5). Советский игрок выполняет бросок (100). Его результат равен 51, так что итоговый результат равен 41 (51-10).

Поскольку результат американского игрока (67) больше, чем результат советского игрока (41), то советское отделение сокращается до полу-отделения, и рукопашный бой продолжается.

Суммарный модификатор американского игрока остается неизменным, и равным –5.

Советский игрок должен произвести перерасчет своего суммарного модификатора; теперь он равен –35 в результате действия следующих модификаторов:

- Полу-отделение (теперь обороняется полу-отделение) –25
- Значение подготовки единицы «Регулярные» –10

Американский игрок выполняет бросок (100). Его результат – 48, так что итоговый результат равен 43 (48-5). Советский игрок выполняет бросок (100). Его результат равен 62, так что итоговый результат равен 27 (62-35).

Поскольку результат американского игрока (43) больше, чем результат советского (27), советское полу-отделение уничтожено. Игрок США выиграл рукопашный бой.

Игрок США решает занять советский гекс, используя одно из своих полу-отделений.

Оба американских полу-отделения отмечаются маркерами «Spot/Move».

### 6.6.2 Эффекты Подавления – Движение

Подавленные единицы могут двигаться только на ½ от их нормального значения скорости движения (с округлением вниз) вне зависимости, происходит ли движение по пересеченной местности, или по дорогам и тропам. Подавленные единицы, получившие приказ «С короткой остановки», двигаются только на ¼ (1/2 от ½) от их нормального значения скорости движения (с округлением вниз). Подавленные единицы, имеющие повреждение корпуса, и получившие приказ «С короткой остановки», двигаются только

на 1/8 (1/2 от 1/2 от 1/2) от их нормального значения скорости движения (с округлением вниз). Значение скорости движения никогда не может стать меньше 1.

Подавленная техника может осуществить прорыв до тех пор, пока еще способна выполнить все его требования.

Подавленные единицы не могут инициировать ближний или рукопашный бой. Вместе с тем, они могут стать целью рукопашного боя.

### 6.6.3 Движение техники в строениях

В момент, когда гусеничная техника пытается войти или выйти из строения в своем текущем гексе (при входе из соседнего гекса, она затрачивает стоимость передвижения только для строения, а не для переулка), она должна пройти проверку на наличие повреждений прежде, чем фактически выйдет или войдет. Техника с открытым верхом, зенитная, а также перевозящая десант, и не имеющая свойства «Под бронированием», не может войти в строение. Находясь внутри строения техника не может развернуться.

*Американская M150 (Карта данных UM-5A) является гусеничной техникой с открытым верхом.*

Обратитесь к разделу «Вход техники» (VEHICLE INTO) в таблице «Эффекты строений» (Building Effects Table) на Карте игровой информации В. Определение, получила ли техника Повреждение или Попадание в гусеницы, является двухэтапным процессом.

Определите тип строения в гексе: деревянное, кирпичное или каменное. Затем определите значение «Защита от вооружения ОН» техники. Выполните бросок кубика (100) и добавьте пятикратное значение «Защита от вооружения ОН» к полученному результату.

*Если советская БМП-2 (Карта данных SM-4B) пытается войти или выйти из строения, она добавляет к своему результату +5 (1Aх5).*

Если конечный результат находится в пределах диапазона, указанного в колонке «НПТ #», техника получает повреждение или повреждение гусениц. Если чистый результат не попадает в указанный диапазон, техника входит или выходит из строения в обычном порядке, израсходовав указанную стоимость местности.

Если чистый результат попадает в диапазон, выполните бросок кубика (100) еще раз и используйте результат, основываясь на диапазонах, указанных в столбцах «ТК» и «Dmgd».

В случае повреждения выполняется бросок кубика (10). Если результат меньше или равен 4, то техника получает повреждение башни, в противном случае – повреждение корпуса.

*БМП-2 пытается войти в кирпичное здание, советский игрок выполняет бросок кубика (100). Он выбрасывает 22, конечным результатом является 27 (22+5). Поскольку 27 находится в пределах диапазона для кирпичного здания (01-65), БМП-2 получила повреждение или повреждение гусениц.*

*Советский игрок выполняет бросок кубика (100) еще раз. Он получает результат 77. Этот результат попадает в диапазон 66-00. БМП-2 повреждена. Советский игрок выполняет еще один бросок кубика (10); он выбрасывает результат 9. БМП отмечена маркером «Null Dmgd».*

Если техника получает повреждение гусениц в ходе попытки войти в строение, она прекращает свое движение прежде, чем войдет в него, и остается на переулке.

Если она получает повреждение гусениц при попытке выхода из строения, то прекращает движение прежде, чем выйдет, и остается внутри.

Если техника повреждена при попытке войти в строение, она по-прежнему может войти в него, если имеет достаточный остаток значения скорости движения, в противном случае она остается в переулке. Если она повреждена при попытке выйти из строения, она по-прежнему может выйти из него, если имеет достаточный остаток значения скорости движения, в противном случае она остается внутри строения. Техника всегда может передвинуться на один гекс, если не осуществляла поворота.

### 6.6.4 Движение пехоты

При выполнении движения, к пехотным единицам относятся отделения, полу-отделения, секции и буксируемые единицы.

#### 6.6.4.1 Значение движения пехоты

Каждая пехотная единица имеет значение движения, которое определяет расстояние, которое она может пройти в течение хода. Значение движения пехотной единицы указана на его Карте данных, в разделе «Дополнительная информация» ниже буквы М.

*Обратитесь к Карте данных для отделения и полу-отделения. Их значение движения 2L 3.*

Для единиц пехотного типа, значение движения состоит из трех отдельных элементов. Первые два из них объединены вместе и определяют значение скорости движения по пересеченной местности и способ движения. L = Пешком.

Третьим элементом является значение скорости движения в ходе форсированного марша. Пехотные единицы не имеют значения движения по дорогам или тропам.

Спешенные буксируемые единицы, и пехотные единицы на мотоциклах, расположенные в гексах троп и дорог, не мешают движению, но требуют остановки техники, движущейся с использованием своего значения движения по дорогам или тропам. Пехотные отделения, полу-отделения и секции (не относящиеся к мотоциклетным), расположенные в гексах дорог или троп, не останавливают технику, перемещающуюся с использованием своего значения движения по дорогам или тропам.

Пехотные единицы перемещаются по тем же правилам, что и техника в Базовой игре. Они расходуют часть своего значения скорости движения в зависимости от типа местности. Они не тратят очки движения на выполнение поворота; они могут свободно перемещаться в любом направлении. Они могут войти в запрещенную местность, если перевозятся техникой, так как используют ее значение движения.

Как и техника, они всегда могут переместиться на один гекс, до тех пор, пока такое движение разрешено. В противном случае, они не могут превышать доступное значение скорости движения.

Пехотные единицы перемещаются вверх или вниз по строениям, расходуя 1 очко движения.

Отделения, полу-отделения и секции (без приданного оружия) не могут изменить высоту более чем на два уровня при движении в отдельном гексе. Пехотные единицы на



мотоциклах и велосипедах (см 6.6.4.4) при выполнении движения считаются техникой.

Отделения, полу-отделения и секции (без приданного оружия) имеющие приказ «С короткой остановки» может использовать до ½ значения скорости движения (с округлением вниз). Секции (с приданным оружием) не могут получить приказ «С короткой остановки».

Подавленные боевые единицы, получившие команду «С короткой остановки», могут использовать до ¼ имеющегося значения скорости движения (1/2 от ½).

#### 6.6.4.2 Форсированный марш

Неподавленные, с несломленным (OR) (см. 7.1.5.2) или не колеблющимся боевым духом (OR) (см. 7.1.5.1) спешенные отделения, полу-отделения и секции (без приданного вооружения) имеют возможность перемещаться с двойной скоростью, или форсированным маршем, что позволяет им пройти в два раза большее расстояние, чем обычно. С другой стороны, форсированный марш имеет негативную сторону: боевая единица может быть подавлена в результате движения.

Из-за веса их вооружения, секции с приданным вооружением не могут выполнить форсированный марш. Отделения и полу-отделения могут выполнять форсированный марш, даже если они имеют приданное вооружение.

Единица может начать свое движение в любом гексе местности, но все движение должно пройти и завершится в гексах кустарников, открытой местности, полей, троп или дорог. В ходе такого движения можно изменить один уровень высоты.

Боевая единица не может выполнить форсированный марш, чтобы вступить в ближний или рукопашный бой.

Для движения форсированным маршем, боевая единица должна получить приказ «Движение». После этого она движется в обычном порядке, с использованием значения скорости движения в ходе форсированного марша. В конце движения определяется, была ли боевая единица подавлена.

Вероятность подавления в ходе форсированного марша основывается на подготовке боевой единицы. Обратитесь к колонке «Форсированный марш» (Quickmarch) в таблице «Модификаторы, обусловленные подготовкой единиц» (Unit Grade Modifiers Table) на Карте игровой информации А.

Движущийся игрок выполняет бросок кубика (100). Если результат находится в пределах указанного диапазона, единица считается подавленной и отмечается маркером «Suppression/On».

*После того, единица с подготовкой «Ветераны», завершает форсированный марш, ее диапазон подавления составляет 01-40.*

#### 6.6.4.3 Движение по-пластунски

Неподавленные отделения, полу-отделения и секции (без приданного вооружения) использующие Полное укрытие (см. 6.1.4.2) может переместиться на 1 гекс при сохранении их состояния Полного укрытия.

Единицы, использующие движение по-пластунски, не могут:

- Иметь приказ «С короткой остановки»
- Изменять уровень высоты
- Двигаться, прилекая к единице противника, обнару-

женной любой дружественной единицей

- Перемещаться вверх или вниз в строении

Движение по-пластунски не считается движением для целей боя или обнаружения. Единицы не отмечаются маркерами «Spot/Move». Однако для ведения огня БОН прямой наводкой и с закрытых позиций применяется модификатор +10.

#### 6.6.4.4 Использование мотоциклов

Отделения, полу-отделения и секции могут быть обозначены как единицы, использующие мотоциклы (М/С). В таком случае, пехотные единицы используют значение движения на колесах, приведенное в их Карте данных после буквы W, вместо своего значения пешего движения. Они выполняют движение, как если бы были колесной техникой. Тем не менее они осуществляют обнаружения и обнаруживаются как обычные пехотные единицы.

С точки зрения игры, они никогда не отделяются от своих мотоциклов. Их транспорт всегда находится в непосредственной близости, но не представлен отдельной фишкой.

Они не могут пересекать стороны гекса с изгородью или стеной. Они никогда не могут выполнить прорыв.

Они проводят ближний и рукопашный бой в общем порядке, как указано в соответствующем разделе правил. Однако, в данном случае, атака с ходу использует ½ их значения скорости движения как мотоциклетной единицы.

#### 6.6.5 Движение буксируемой техники – перемещение вручную

К буксируемым единицам относятся противотанковые пушки, пехотные орудия и зенитные орудия. Все они имеют значение L (пеший тип движения) указанное в строке «Движение» их Карты данных. Хотя наиболее эффективным способом их перевозки является буксировка соответствующей техникой или передком, все, кроме очень больших орудий, фактически обладают внутренней, но ограниченной возможностью движения. Перемещение буксируемой боевой единицы без помощи техники называется перемещение вручную.

Как и для пехотных единиц, значение движения буксируемых единиц состоит из трех элементов или возможностей. Первые два из них указываются совместно и определяют значение движения по пересеченной местности

Третий элемент, который всегда равен 0, является значением движения для форсированного марша. Буксируемые единицы не имеют информации о движении по дорогам или тропам.

Буксируемые единицы могут двигаться только на 1 гекс за ход. Они не расходуют очки движения для поворота; они могут свободно перемещаться в любом направлении. Они могут изменить только один уровень высоты. Они не могут пересекать сторону гекса с изгородью или стеной. Они не могут иметь приказ «С короткой остановки». Они могут войти в запрещенную местность только в том случае, если их перевозит техника.

Как и техника, они всегда могут переместиться на один гекс, до тех пор, пока такое движение разрешено. В противном случае, они не могут превышать доступное значение скорости движения.

#### 6.6.6 Движение через заградительный огонь

Поскольку на самом деле огонь с закрытых позиций происходит на протяжении всего хода, единицы, входящие в новый гекс, относящийся к области веера огня с закрытых

позиций, немедленно подвергаются его воздействию со стороны единицы этот огонь осуществляющей.

Двигающиеся единицы подвергаются атаке только один раз за любое движение в пределах площади веера каждой единицы, выполняющей огонь с закрытых позиций, независимо от того, в какое количество гексов этой площади единица вошла. Если площади веера перекрываются, это может привести к нескольким атакам.

Так как от единиц, получивших приказы «Движение» и «С короткой остановки» не требуется входить в новый гекс, единицы, начинающие Фазу Движения находясь под действием заградительного огня, не обязаны фактически переходить на новую позицию, что позволит избежать дополнительных атак.

Техника, перемещающаяся в пределах заградительного огня, не применяют модификатор за движение техники (-20).

Единицы могут поворачиваться без каких-либо дополнительных атак.

### 6.6.7 Перевозка

Пехотные и буксируемые единицы могут быть перевезены (внутри или на буксире) техникой. Перевозимые единицы называются десантом, погруженным на технику, в то время как единицы, которые в настоящее время не перевозятся, называются спешенными. Пассажиры не отмечаются отдельным приказом.

Поместите фишку техники под фишку перевозимых единиц, или используйте Карты объединения.

#### 6.6.7.1 Транспортная емкость и Требуемое место

Вся техника имеет значение «Транспортная емкость», расположенную в строке «Движение» их Карты Данных, она представлена в виде «ТР: # - #». Первое значение указывает емкость для буксируемых единиц, второе – емкость для пехотных единиц. Некоторая техника обладает свойствами «Под бронированием» или «Под прикрытием» которые могут использовать перевозимые пехотные или буксируемые единицы (обратитесь к информации в Карте «Расшифровка данных» техники).

Техника, которая имеет значение емкости как для буксируемых, так и для пехотных единиц, может перевозить единицы любого типа. Техника, имеющая значение емкости для пехотных единиц, но чья емкость для буксируемых единиц равна 0, может перевозить только пехотные единицы. Техника, значение емкости которой для всех видов единиц равно 0 не может осуществлять перевозку.

*Обратитесь к характеристикам советского МТ-ЛБ (Карта данных SM-10B1). Его значение «Транспортная емкость» составляет «2-2». Его емкость для буксируемых единиц равна 2, как и его емкость для пехотных единиц.*

Пехотные и буксируемые единицы имеют значение «Требуемое место». Оно изображается в черном поле, обозначающее, что данная единица может быть десантом. Это значение показывает, сколько мест они, их снаряжение и боеприпасы требуют во время транспортировки.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» пехотных единиц. Американская секция имеет значение «Требуемое место», равное 0-1 (черное поле указывает на то, что эта единица может перевозиться). Ее буксируемый компонент равен 0, а пехотных компонент равен 1.*

Значение «Требуемое место» буксируемых единиц имеет как пехотный, так и буксируемый компоненты. Она отражает не только место, необходимое для самого вооружения, но и место, занимаемое его расчетом, снаряжением и боеприпасами. При перевозке буксируемых единиц техника не может двигаться задним ходом.

Обратите внимание, что в «МВТ» не включены какие-либо буксируемые единицы. Советский станковый пулемет НСВ (SM-14A) и станковый гранатомет СПГ-9 (SM-14B), хотя и рассматриваются в качестве буксируемого оружия, но не имеют буксируемого компонента значения «Требуемое место». Они перевозятся как пехотные единицы.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» буксируемых единиц. Советский СПГ-9 имеет значение «Требуемое место», равное 0-1 (черное поле указывает на то, что эта единица может перевозиться). Его буксируемый компонент равен 0, а пехотный компонент 1.*

Для осуществления перевозки пехотной или буксируемой единицы, значение «Транспортная емкость» техники должна быть больше или равна значению «Требуемое место» перевозимой единицы. Техника может перевозить столько отдельных пехотных единиц, сколько позволяет ее транспортная вместимость, однако она может перевозить только одну буксируемую единицу, вне зависимости от ее транспортной емкости.

#### 6.6.7.1.1 Посадка и десантирование

Для перевозимых единиц посадка в технику является движением; они должны получить приказ «Движение». С другой стороны, техника может участвовать в посадке или высадке перевозимых единиц как в движении, так и в неподвижном состоянии. Колеблющийся (OR) (см. 7.1) или сломленный (OR) (см. 7.1) боевой дух единицы не влияет на процесс перевозки, кроме эффектов, оказываемых на движение этих единиц.

#### Посадка перевозимых единиц

Неподавленные отделения, полу-отделения и секции (без приданного оружия) должны получить команду «Движение» и находится в смежном, или в том же самом гексе, что и перевозящая их техника. Подавленные отделения и полу-отделения, а также все секции (с приданным оружием) и буксируемые единицы должны получить команду «Движение» и находится в том же самом гексе, что и перевозящая их техника.

Все перевозимые единицы расходуют все свое значение скорости движения в ходе посадки.

#### Высадка перевозимых единиц

Неподавленные отделения, полу-отделения и секции (без приданного вооружения) размещаются в соседнем или в том же самом гексе, где находится перевозившая их техника. Они не могут выйти за пределы карты в ходе высадки. Подавленные отделения и полу-отделения, а также все секции (с приданным оружием) и буксируемые единицы должны быть размещены в том же самом гексе, где находится перевозившая их техника.

В ходе высадки все перевозимые единицы расходуют все свое значение скорости движения; они отмечаются маркерами «Spot/Move». Они могут быть направлены к любой стороне гекса.

#### Участие техники в посадке и высадке

Все подавленные или неподдавленные единицы техники могут осуществлять посадку и/или высадку перевозимых

единиц. Они могут быть отмечены любым маркером приказа.

Будучи отмеченной приказами «Движение» или «С короткой остановки», техника расходует  $\frac{1}{2}$  от доступного ей значения скорости движения (с округлением вниз) для посадки или высадки любого количества перевозимых единиц. Она может высадить или погрузить любое количество перевозимых единиц в одном гексе, или выполнить оба действия одновременно в одном гексе.

Процесс посадки или высадки перевозимых единиц может быть осуществлен в любое время в ходе движения техники, пока у нее сохраняется необходимое значение скорости движения. Техника может посадить/высадить все перевозимые единицы, а затем двигаться; он может двигаться, а затем посадить/высадить перевозимые единицы; или она может двигаться, посадить/высадить перевозимые единицы, а затем продолжить движение.

#### 6.6.7.1.2 Аварийное оставление техники

Все неподдавленные перевозимые единицы могут оставить технику, отмеченную приказами «Движение» или «С короткой остановки», во время относящейся к игроку части Фазы Движения (Первого или Второго игрока), в любой момент ее движения, без затрат для нее.

Любая перевозимая единица, использующая экстренное оставление техники, должна быть размещена в том же гексе что и перевозимая ее техника в момент оставления, и отмечается маркером «Suppression/On». Она может быть направлена к любой стороне гекса.

Перевозимые единицы никогда не могут воспользоваться экстренным оставлением техники для того, чтобы избежать объявленного реагирующего огня. Они могут использовать экстренное оставление техники после определения результатов объявленного реагирующего огня.

Колеблющийся (OR) (см. 7.1) или сломленный (OR) (см. 7.1) боевой дух единицы не влияет на аварийное оставление техники.

#### 6.6.7.2 Ведение огня перевозимыми единицами

Отделения, полу-отделения и секции могут в ходе перевозки использовать огонь БОН прямой наводкой, кроме случаев перевозки на вертолетах.

Перевозимая единица может вести огонь, или наводить огонь с закрытых позиций, если перевозимая ее техника получила любой приказ, кроме «Движение».

Перевозимая единица выполняет свою собственную попытку обнаружения. Она может вести огонь по одной и той же цели, что и техника, если она так же ведет огонь, или по любой другой обнаруженной цели. Перевозимая единица должна использовать соответствующий модификатор огня БОН (–10) для любого случая огня. К ним не применяются модификаторы за ведение огня при выполнении приказа «С короткой остановки».

Перевозимые единицы, ведущие огонь из техники, имеющей свойство «Под бронированием», имеют ограничение по дальности в два гекса.

Так как перевозимые единицы не обнаруживаются отдельно от своей техники, перевозимая их техника отмечается как ведущая огонь из стрелкового оружия. Если перевозимая техника уже отмечена маркером «Spot/Fire», кроме указывающего на огонь из стрелкового оружия, он сохраняется.

### 6.6.8 Необорудованные окопы

Неподавленные пехотные единицы (включая мотоциклетные) а также неподдавленные спешенные буксируемые единицы способны *окапываться*, подготавливая неглубокие укрытия – необорудованные окопы. Для создания необорудованных окопов, единица должна находиться в полном укрытии и иметь приказ «Нет приказа». Будучи созданными, необорудованные окопы не удаляются.

Подготовка необорудованных окопов занимает 4 хода, которые не должны быть последовательными. Маркер «Hasty Entrenchment» имеет четыре стороны, три из которых пронумерованы от 1 до 3, а четвертая отмечена надписью «Hasty». Поместите маркер стороной с цифрой 1 вперед после первого хода подготовки. Как только очередной ход строительства будет завершен, переверните маркер соответствующей стороной вперед. Состояние подготовки обновляется во время Этапа «Подготовка полного укрытия».

Одна единица может начать подготовку окопов, которые будут завершены другой единицей. Если подготовка окопа не была завершена, используйте гекс направления в качестве точки отсчета.

Требуемое для подготовки окопов количество ходов одинаково, оно не зависит от типа или размера единицы, осуществляющей подготовку необорудованных окопов, за исключением инженеров.

Из-за их строительной подготовки и наличия специального оборудования, инженеры требуют только 2 хода для подготовки необорудованных окопов. После завершения первого хода подготовки окопов, разместите маркер стороной с цифрой 2, обращенной вперед. Второй ход завершает подготовку. Инженерам требует 1 ход, чтобы завершить заброшенный быстрый окоп, пронумерованный от 1 до 3.

### 6.6.9 Поиск укрытия корпуса

Многие типы местности содержат неровности, которые способны обеспечить для техники полное или частичное укрытие корпуса. Обратитесь к столбцу «HullDn» в таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) на Карте игровой информации В. Только те типы местности для которых указан числовой диапазон могут обеспечить такую позицию, если иное не указано в Правилах расстановки или Специальных условиях сценария.

Любая техника может попытаться найти такую позицию. Она должна иметь приказ «Движение», и расходует все свое значение скорости движения в ходе поиска позиции в текущем гексе.

Движущийся игрок выполняет бросок кубика (100), если результат выпадает в пределах указанного диапазона, техника нашла подходящую позицию и отмечается маркером «Location/HD».

Техника может искать полное или частичное укрытие корпуса. Тип укрытия объявляется перед совершением броска. В случае поиска частичного укрытия корпуса, используйте модификатор –20.

Будет вполне разумно, что техника, имеющая меньший размер, должна быть более успешна в поиске подходящей позиции, чем техника большего размера. Примените следующие модификаторы, в зависимости от размера техники:

- **Размер +2:** модификатор +10
- **Размер +1:** модификатор +5
- **Размер 0:** модификатора нет



- **Размер -1:** модификатор –5
- **Размер -2:** модификатор –10

Кроме того, вполне логично, что подготовка единицы также должна быть учтена. Примените следующие модификаторы, основанные на подготовке техники:

- **Элита:** модификатор –10
- **Ветераны:** модификатор –5
- **Обстрелянные:** нет модификатора
- **Регулярные:** модификатор +5
- **Зеленые или Новобранцы:** модификатор +10

Техника может развернуться в гексе по направлению к любой стороне. Позиция может быть найдена как в ходе движения вперед, так и назад.

Техника, занимающая такую позицию, получает укрытие корпуса со всех сторон, кроме сзади/сбоку и сзади (или спереди/сбоку и спереди, если она развернулась, находясь на позиции).

Если техника отмечается приказом «Движение» или «С короткой остановки», она считается покинувшей позицию, даже если остается в текущем гексе. Удалить ее маркер «Location/HD». Для того чтобы вновь занять такую позицию, техника должна выполнить поиск снова. После того, как техника покинула позицию, никакая другая техника не может занять ее без предварительного поиска.

Поскольку техника расходует в ходе поиска все свое значение скорости движения, то перевозимые ею единицы не могут выполнить посадку или высадку, за исключением экстренного оставления техники.

Если существует потенциальная возможность того, что техника застрянет (OR) (см. 7.29), игрок должен сначала определить, не застряла ли техника. Если техника застряла, она не может искать позицию.

#### 6.6.10 Прорыв

Прорыв является шоковой формой огня БОН, когда техника буквально продавлирует позиции, занимаемые пехотными или буксируемыми единицами, потенциально давя все единицы на своем пути. Прорыв отличается от обычного огня БОН, так как его результаты определяются во время Этапа «Движение» Фазы движения, а не во время Фазы Боя.

Только техника с неколеблющимся (OR) (7.1) или несломленным боевым духом (OR) (7.1) может осуществить прорыв. Подавленная и/или поврежденная техника может выполнить прорыв. Однако в таком случае они применяют соответствующие модификаторы огня БОН и ограничение движения.

Для выполнения прорыва техника должна получить приказ «Движение»; техника, получившая приказ «С короткой остановки» не может осуществить прорыв. Техника может выполнить прорыв только в отношении отдельной спешенной пехотной или буксируемой единицы; цель должна быть спешена в начале хода. Если одну и ту же цель атакуют несколько единиц техники, результаты их атак определяются по отдельности. Цель должна быть обнаружена до того, как техника начнет свое движение.

Все прорывы в отношении одной цели должны быть объявлены прежде, чем будут определены результаты первого из них. Если общая цель уничтожена прежде, чем будут определены результаты всех остальных прорывов, остав-

шаяся техника может двигаться в обычном порядке, но она не может выполнить прорыв другой цели.

Техника, выполняющая прорыв, должна иметь достаточное значение резерва движения для входа в гекс цели. Местность, занимаемая целью, должна быть допустимой для движения техники; т.е. техника не может выполнить прорыв цели в гексе густого леса.

Если техника осуществляет прорыв цели, расположенной внутри строения, то до его начала ей необходимо попытаться войти в него. Если техника получает повреждение гусеницы, она должна остановиться снаружи строения до инициации атаки. Если техника получает повреждение корпуса, она должна немедленно уменьшить вдвое оставшееся значение скорости движения и применить соответствующий модификатор огня БОН.

Так как единицы, выполняющие прорыв, технически считаются ведущими огонь, они отмечаются маркерами «Spot/Move».

Так как прорывы выполняются во время Фазы Движения, они могут вызвать реагирующий огонь. Он запускается прежде, чем техника движется в гекс цели, или после его выхода, но не в момент проведения прорыва.

##### 6.6.10.1 Определение результатов прорыва

Значение БОН в пределах 1 гекса для всех типов вооружения техники, выполняющей прорыв, исключая значение зенитного вооружения (при условии соблюдения минимальной дальности и ограниченности боеприпасов), а также значение БОН всех перевозимых техникой отделений, полу-отделений и секций суммируются вместе. Приданное вооружение не учитывается входе прорыва. Если суммарное значение БОН больше, чем 15, используйте колонку «15».

Местность, занимаемая целью, определяет ее значение «Защита от вооружения ОН».

Выполните бросок (100) и примените все соответствующие модификаторы огня БОН прямой наводкой. Поскольку прорыв не может быть выполнен в ходе приказа «С короткой остановки», этот модификатор не применяется.

Если цель уничтожена, и в гексе нет никаких других боевых единиц противника, техника может остаться в гексе. Если техника в состоянии продолжить движение, она может сделать это. Если у нее не осталось достаточного значения скорости движения и цель, или иные боевые единицы противника, остаются в гексе, техника помещается обратно в тот гекс, из которого она начала выполнять прорыв.

##### 6.6.10.2 Результаты боя в ходе прорыва

Если цель отмечена маркером «Suppression/Off», он заменяется на маркер «Suppression/On» независимо от исхода прорыва. Если цель имеет невоскритый приказ, как например «Движение» или «Готовность», она все еще может выполнить этот приказ во время соответствующих Этапов или Фаз.

##### Результат «Подавление»

Цель подавлена. Поместите маркер «Suppression/On» поверх или рядом с ней. Игнорируйте этот результат если цель уже подавлена.

##### Эффективный результат

Если цель является отделением, она уменьшается до полу-отделения и считается подавленной. Переверните фишку отделения на сторону с полу-отделением, и отметьте ее

маркером «Suppression/On» поверх или рядом с ней. Данное уменьшение не влияет на приданное вооружение. Дополнительное правило (см 7.17) описывает влияние данного результата на потерю приданного вооружения.

Если цель является чем-либо, кроме отделения, она считается уничтоженной, и удаляется из игры.

### Ситуация

Советский Т-62МВ (Карта данных SM-3B), с подготовкой единицы «Ветераны», находящийся в гексе открытой местности, выполняет прорыв в отношении обнаруженного тяжелого мотопехотного полу-отделения США (Карта данных UM-8A), расположенного в гексе кустарника на дистанции 3 гекса. Обе единицы занимают равные уровни высот.

Т-62МВ имеет приказ «Движение». Полу-отделение имеет приказ «Внимание». Игрок США является Первым игроком.



Во время этапа «Движение», Второй игрок движется первым. Танк расходует 4 очка из доступного ему резерва скорости движения для входа в гекс полу-отделения (2 за гексы открытой местности и 2 для гекса кустарника). У него осталось еще одно очко скорости движения, для выхода из гекса, занятого американцами, если это потребуется.

Так как танк находится в 3 гексах от намеченной цели, возможно проведение реагирующего огня. Полу-отделение осуществляет реагирующий огонь, как только танк входит в соседний гекс (P7). Оно не имеет какого-либо приданного группового вооружения.

На дистанции в 1 гекс, значение БОН полу-отделения равно 6; значение «Дистанция ОН» составляет «Р» (Выстрел в упор). Значение «Защита от вооружения ОН» танка составляет 7А.

Теперь проверяется наличие эффекта от действия каких-либо модификаторов БОН. Суммарный модификатор равен -35 из-за действия следующих модификаторов:

- Цель движется -10
- Цель – техника типа А -20
- Приказ «Внимание» -5

Теперь находится пересечение колонки «Значение БОН» равной 6 в таблице «Результаты боя с использованием БОН» (GP Combat Results Tables) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» равной 7. Здесь находятся два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное 57, и «подавление» (S-Effect), равное 82.

Американский игрок выполняет бросок (100). Он выбрасывает 83, поэтому итоговый результат 48 (83-35). Так как 48 меньше, чем 57, это означает отсутствие эффекта.

На первый взгляд, этот выстрел кажется бесполезным. Это не так. Если бы танк получил результат «Подавлен», то у него не осталось бы достаточного значения резерва скорости движения для входа в гекс полу-отделения ( $5-2 = 3$ .  $\frac{1}{2}$  от 3 = 1 (округление вниз)). Танк продолжает двигаться и входит в гекс, занятый противником.

На дистанции в 1 гекс, значение БОН танка равно 7; значение дальности составляет Р (Выстрел в упор). Его крупнокалиберный пулемет не используется, так как это зенитное вооружение. Значение «Защита от вооружения ОН» полу-отделения составляет 4S.

Теперь проверяется наличие эффекта от действия каких-либо модификаторов БОН. Суммарный модификатор равен +30 из-за действия следующих модификаторов:

- Спаренный пулемет +10
- Прорыв +20

Найденное пересечение колонки «Значение БОН» равной 7 в таблице «Результаты боя с использованием БОН» (GP Combat Results Tables) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» равной 4 дает два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное 40, и «подавление» (S-Effect), равное 71.

Советский игрок выполняет бросок (100). Он выбрасывает 42, поэтому итоговый результат равен 72 (42+30). Так как 72 больше, чем 71, это означает эффективный результат. Полу-отделение уничтожено, и удаляется с карты.

Поскольку американская единица была уничтожена, Т-62МВ может остаться в гексе, однако, он решает выйти из гекса. Отметьте его маркером «Spot/Move».

### 6.6.11 Боевое управление в ходе Ближнего или Рукопашного боя и Прорыва.

При проведении боевых действий основанных на движении, в случае, если единицы получили общий приказ «Движение», они могут атаковать только одну и ту же цель. Для единиц, имеющих общий приказ «Движение» вполне допустимо не участвовать в проведении боя, например, если отделение, осуществляющее Ближний бой, имеет общий приказ «Движение» с техникой; или если для трех отделений, имеющих общий приказ «Движение», объявлен Рукопашный бой, и только два отделения могут участвовать в бою непосредственно.

В любом случае, остальные боевые единицы должны по-прежнему соответствовать требованиям Командного диапазона на момент завершения Фазы движения, даже если они не принимают участия в боевых действиях.

## 6.7 ВТОРАЯ ФАЗА АВИАЦИИ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

"Ты можешь сбить каждый МиГ, отправленный Советами, но если ты вернулся на базу, а командир ведущего советского танка завтракает в твоём снэк-баре, Джек, ты проиграл войну"

~ безымянный пилот А-10

В сценариях с авиацией (самолетами и/или вертолетами), контролирующая сторона считается имеющей локальное превосходство в воздухе. Это означает, что две Фазы Авиации не делятся на этапы Первого и второго игрока; только сторона, имеющая авиацию может летать и сражаться в течение обоих Фаз Авиации. Бой между самолетами не происходит и не моделируется.

В отличие от наземных единиц, для самолетов не назначаются приказы. Это правило распространяется так же и на вертолеты, до тех пор, пока они остаются на карте.

Почему две Фазы Авиации? Они позволяют самолетам активироваться, превосходя движение или бой, проводимые противником или в ответ на них. Кроме того, это позволяет вертолетам максимизировать их эффективность за счет активации в ходе обоих Фаз Авиации.

### 6.7.1 Боевая нагрузка самолетов

Самолеты способны доставлять значительный боевой груз, состоящий из бомб различных типов, управляемых и неуправляемых ракет, а также мин. В Картах данных самолетов указан список возможных боеприпасов. Все самолеты несут встроенное штурмовое вооружение.

Самолеты имеют базовое значение очков, которое указано в поле «Пустой самолет» (clean aircraft) – без боевой нагрузки, за исключением встроенной пушки (пушек).

*Обратитесь к Карте данных авиации, базовое значение очков американского А-10А составляет 174.*

Цифра после букв LD (LD: #) указанная в разделе «Информация о вооружении», указывает максимальное количество вооружения, которое может нести самолет; на самолете может быть размещено любое количество вооружений, не превышающее максимум. Каждое размещенное вооружение требует использования дополнительных очков. Кроме того, некоторые виды размещенного вооружения могут быть модифицированы за указанное количество дополнительных очков.

Если это указано в сценарии, то самолет оснащается любым возможным набором вооружений (если в сценарии нет ограничений) по выбору контролирующего игрока, до того, как его фишка будет размещена на карте. Проверьте специальную информацию о боевой нагрузке в разделах «Особенности боевой нагрузки» и «Примечания» карты данных самолетов.

*Обратитесь к карте данных авиации, американский А-10А имеет ограничение по максимальной боевой нагрузке равное 6. Он может нести от 0 до 6 единиц боевой нагрузки.*

*Сюда могут входить его встроенная 30-мм многоствольная пушка GAU-8/A плюс 1 бомба за 30 пунктов; 2 бомбы замедленного падения за 40 очков каждая (30 + 10); 1 высокоточная корректируемая бомба за 50 очков (30 + 20); 1 подвесной бак за 20 очков; и, наконец, 1 контейнер с аппаратурой РЭП за 50 очков. Общая стоимость составляет 404 очка (174 + 230).*

После того, как боевая нагрузка была определена, сочетание загруженного вооружения не может быть изменено в ходе сценария. Укажите вариант нагрузки на обратной стороне бланка «Информация о подразделениях», или любого другого удобного источника. Лучше всего держать вариант загрузки в секрете, чтобы противник не мог изменить свою тактику на основе полученного знания, например, в случае применения противорадиолокационных ракет против активных радаров.

Настоятельно рекомендуется использовать правило «Ограниченность боеприпасов самолета» (см. 5.16.2.5). В противном случае, самолеты будут иметь неограниченное количество доступных атак, что значительно искажает их реальные возможности.

### 6.7.2 Движение самолета – Полет

Самолеты никогда не остаются на карте в ходе сценария. Они появляются по отдельности, вводятся на карту через один из краев, передвигаются по карте, атакуют и подвергаются атакам сами, а затем, если они выживают, покидают карту через другую сторону карты.

#### 6.7.2.1 Прибытие и барражирование самолетов

Если не указано иное в Расстановке или Специальных условиях сценария, первоначально самолеты могут прибыть во время любого хода сценария, в любую из Фаз Авиации (1-ю или 2-ю).

Однако после своего первого появления самолет может барражировать (оставаясь доступным для использования) только в течение пяти последовательных ходов, включая ход его первоначального прибытия. Самолет может задержаться еще на три последовательных хода за каждый используемый им подвесной бак.

После своего первоначального появления, самолет может прибывать повторно каждый ход в течение либо 1-й, либо 2-й Фазы Авиации, но не в той и другой. Появился он в течение хода или нет, но ограничение в пять ходов все равно остается в силе.

Во время своего первоначального появления самолет может появиться на любом краю карты. Последующие появления должны происходить на том крае карты, через который самолет вышел в течение прошлого хода. Однако если самолет пропускает один или несколько ходов, прежде чем он появится вновь, он может прибыть через любой край карты. Вместе с тем пропущенные ходы засчитываются в общее ограничение доступности самолета.

#### 6.7.2.2 Скорость и высота самолета

Самолеты перемещаются, используя одну из двух скоростей: низкую или высокую, и занимая одну из трех уровней высот: малые, средние или большие. Скорость и высота объявляются, когда самолет размещается на краю карты.

Скорость и высота влияют на способность самолета маневрировать и выполнять определенные атаки и удары, а также на его уязвимость к зенитному огню. Его скорость и высота остаются неизменными в течение *всего* хода, если самолет не поврежден, но могут измениться в последующих ходах.

#### 6.7.2.3 Процедура движения самолета

Самолеты движутся в направлении, в котором ориентирован их нос (движение задним ходом здесь невозможно!). У них нет значения скорости движения и они не расходуют его во время движения; они считаются летящим над любым типом местности на карте.



Самолет, летящий используя малые высоты, не может войти в гекс, занимаемый вертолетом, также находящимся на малых высотах.

#### 6.7.2.3.1 Поворот самолета

Способность самолета повернуть во время движения основывается на его скорости. Высоты, занимаемые самолетом, не влияют на поворот.

Самолет, использующий низкую скорость, может выполнить правосторонний или левосторонний поворот на одну сторону гекса в любое время в течение своего движения по карте. После выполнения поворота он должен двигаться по прямой до своего выхода за пределы карты. Поворот не является обязательным.

Самолет, использующий высокую скорость, не может повернуть; она летит прямо через карту, пока он не выйдет за ее пределы.

#### 6.7.2.4 Полетные условия самолетов

Самолеты обычно летают только в дневное время и только при ясной погоде. Самолеты, смоделированные в «МВТ», имеют ограниченную возможность всепогодности. Имейте это в виду при разработке сценариев.

### 6.7.3 Участие самолета в бою

Самолеты могут атаковать наземные цели с использованием любого вида бортового вооружения. Самолеты отличаются от наземных единиц тем, что они могут выполнить столько атак, сколько будет необходимо игроку, по одной по каждой доступной цели, или столько, сколько можно выполнить в ходе движения через карту. Они могут выполнить эти атаки с любой допустимой точки во время их движения.

#### 6.7.3.1 Обнаружение, выполняемое самолетами

Благодаря своей высокой скорости относительно наземных единиц, самолеты ограничены в способности обнаруживать цели. Как и во всех прочих видах боя, для проведения какого-либо типа атаки самолет должен иметь обнаруженную цель.

Самолеты могут обнаружить только те единицы, при наличии не блокированной линии видимости, которые находятся в пределах их фронтального сектора стрельбы (60°).

Самолеты с экипажем равным 2 («FRG» и «BAOR») имеют фронтальный сектор стрельбы (120°).

##### 6.7.3.1.1 Захват цели самолетом

Самолеты требуют определенной длительности движения для *захвата* (обнаружения) целей. Они должны иметь не блокированную линию видимости до цели и удерживать ее в пределах своего фронтального сектора стрельбы в течение всего необходимого движения.

Самолет может повернуть и все еще удерживать захват цели до тех пор, пока цель остается в его фронтальном секторе стрельбы.

Длительность захвата основывается на скорости и высоте самолета и указаны в столбце «Захват» (Acquire) таблицы «Обнаружение зенитными единицами/авиацией» (AA/Aircraft Spotting Table) на Карте игровой информации В.

Самолеты с экипажем равным 2 («FRG» и «BAOR») указанная длительность захвата уменьшается на половину (с округлением вниз).

*Самолет летит с высокой скоростью, используя малые высоты. Для того, чтобы захватить цель, он должен*

*пройти 10 гексов, имея не блокированную линию видимости до этой цели. С экипажем равным 2, он должен пройти только 5 гексов.*

Если самолет подавлен, необходимая длительность захвата удваивается для любого нового захвата. Будучи подавленным прежде, чем смог захватить новую цель, самолет все еще должен соответствовать указанным требованиям, но из удваиваемого количества гексов вычитается число гексов, уже израсходованное на захват цели.

Незаблокированные наземные единицы, прилегающие к краю карты ближе, чем минимальная дальность захвата все еще могут быть захвачены. Самолет считается прошедшим необходимое для захвата цели количество гексов за пределами края карты. После того, как самолет появился на карте, он должен осуществить захват любых последующих целей с выполнением требований длительности.

После завершения атаки, самолет может начать захват своей следующей цели непосредственно с точки атаки, или покинуть карту. Он никогда не может захватить более одной цели одновременно.

Самолеты не могут захватывать цели, расположенные *внутри* любого гекса строений или улучшенных позиций, или расположенные в гексах леса, редколесья или густого леса без помощи единицы-передового наблюдателя.

#### 6.7.3.1.2 Наведение самолетов передовыми наблюдателями

Наземные единицы, расположенные *внутри* строений или подготовленных позиций, или расположенные в гексах леса, редколесья или густого леса не могут быть захвачены самолетом, если дружественная единица-передовой наблюдатель (наземная или вертолет) не может обнаружить цель.

Никакие другие типы наблюдателей не могут выполнить обнаружение для самолетов. Если передовой наблюдатель недоступен, самолет не может захватить цели, расположенные в таких типах местности.

Передовой наблюдатель должен иметь открытую линию видимости до цели, которая так же должна находится в пределах дальности обнаружения передового наблюдателя. Передовой наблюдатель может одновременно обнаружить одну цель для нескольких самолетов.

Наземные передовые наблюдатели должны получить приказ «Внимание», чтобы выполнить обнаружение для самолетов, и они не могут выполнять любые другие действия, связанные с выполнением приказа «Внимание» или выполнять наведение огня с закрытых позиций. Вертолет-наблюдатель (см. 6.7.7) также может выполнить обнаружение для самолетов.

Даже если цель обнаружена передовым наблюдателем, самолет все еще должен самостоятельно захватить цель (см. 6.7.3.1.1).

#### 6.7.3.1.3 Блокирующий тип местности для самолетов

В дополнение к длительности захвата, самолет должен иметь не блокированную линию видимости до цели в течение всего своего движения в пределах этой дальности.

Определение линии видимости от самолета до цели является более простым процессом, благодаря его большей высоте. Линия видимости между самолетом и целью потенциально блокируется, если цель находится в пределах определенного числа гексов от препятствия определенной

высоты, основываясь на высоте самолета. Его скорость не оказывает никакого влияния.

Потенциальные уровни высот блокирующей местности основаны на ее самой высокой точке; т.е. верхушке леса или строения. В зависимости от высоты самолета, линия видимости блокируется, если наземная единица прилегает к препятствию, или в 1 дополнительном гексе от препятствия за каждый уровень высоты превышающий базовый уровень. Дальность блокировки указана в таблице «Линия видимости авиации» (Aircraft Line-of-Sight Table) на Карте игровой информации В.

*Самолет использует малые высоты. Линия видимости блокируется, если цель находится в пределах 1-го или 2-х гексов от гекса леса. Линия видимости блокируется, если цель находится в пределах 3-х или менее гексов от гекса густого леса.*

*Если используются средние высоты, линия видимости блокируется, если цель прилегает к гексу густого леса.*

#### 6.7.3.1.4 Захват цели в условиях ограниченного обнаружения

В условиях ограниченного обнаружения расстояние, необходимое для захвата цели, увеличивается, основываясь на значении модификатора за ограниченное обнаружение.

Необходимое расстояние определяется путем умножения модификатора ограниченного обнаружения (без учета знака), на указанную дальность захвата цели, основанную на текущей скорости и высоте.

Ограниченное обнаружение, равное -1 не имеет никакого эффекта. Эффекты экипажа численностью 2 и подавления все еще применяются.

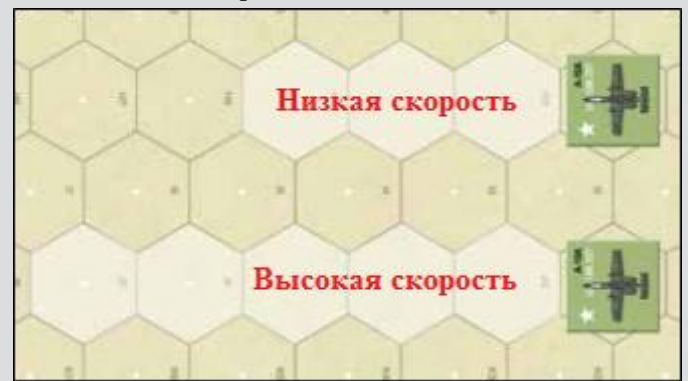
*Самолет летит с низкой скоростью, используя средние высоты, с применением модификатора ограниченного обнаружения, равного -3. Для того, чтобы захватить цель, он должен пройти 30 гексов (30 x 3), сохраняя незаблокированную линию видимости до цели.*

#### 6.7.3.2 Атака с бреющего полета

Все самолеты вооружены определенным количеством встроенных орудий. Это оружие, относящееся к вооружению ОН, и использующее определенную площадь атаки с бреющего полета, основанную на скорости движения самолета. Атаки с бреющего полета должны проводиться с малых высот. В столбце «А» указано количество атак с бреющего полета, которые могут быть проведены.

Если самолет выполняет атаку с бреющего полета, используя низкую скорость, он атакует целевой гекс, прилегающий непосредственно к носовой части самолета и два последующих гекса. Если самолет атакует, используя высокую скорость, он атакует целевой гекс, прилегающий непосредственно к носовой части самолета и четыре последующих гекса.

#### Площадь атаки с бреющего полета:



Каждая наземная единица (своя или противника) или объект местности (см. 6.5.4.4.3), попадающие в площадь атаки с бреющего полета подвергается нападению в индивидуальном порядке. Каждая атака с бреющего полета учитывается как отдельная атака при определении ограниченности боеприпасов самолета (см. 5.16.2.5) независимо от числа наземных единиц или типов местности, которые были атакованы фактически.

Атаки с бреющего полета используют процедуру огня БОН (см. 6.5.4). Также определяется влияние действующих боевых модификаторов для самолета, если таковые имеются (см. 6.7.3.8). Эти модификаторы указываются в индивидуальных Картах данных, а также в таблице «Модификаторы зенитного огня/Авиации» (AA/Aircraft Modifiers Table) приведенной в Карте игровой информации В.

#### 6.7.3.3 Бомбы

Бомбы сбрасываются с малых, средних и больших высот. Опциональное правило, «Смещение огня с закрытых позиций и авиаударов» (см. 7.26) добавляет вероятность смещения бомбового удара.

Бомбы являются вооружением общего назначения, использующим определенную площадь взрыва, основанную на ее типе и уровне высоты самолета.

Каждая наземная боевая единица (своя или противника) или объект местности (см. 6.5.4.4.3), попадающие в площадь взрыва подвергается атаке в индивидуальном порядке. Каждая бомбардировка учитывается как отдельная атака при определении ограниченности боеприпасов самолета (см. 5.16.2.5) независимо от числа наземных единиц или типов местности, которые были атакованы фактически.

Бомбардировки используют процедуру огня БОН (см. 6.5.4). Также определяется влияние действующих боевых модификаторов для самолета, если таковые имеются (см. 6.7.3.8). Эти модификаторы указываются в индивидуальных Картах данных, а также в таблице «Модификаторы зенитного огня/Авиации» (AA/Aircraft Modifiers Table) приведенной в Карте игровой информации В.

##### 6.7.3.3.1 Свободнопadaющие бомбы

Свободнопadaющие бомбы являются обычными бомбами, которые сбрасываются со средних и больших высот и атакуют гекс цели, расположенный непосредственно перед носом самолета. Они могут быть модифицированы до корректируемых бомб за дополнительные 20 очков за единицу погрузки.

**Площадь взрыва свободнопадающей бомбы:****6.7.3.3.2 Бомбы замедленного падения**

Бомбы замедленного падения — это свободнопадающие бомбы, модифицированные для использования с малых высот. Они сбрасываются только с малых высот и немедленно атакуют целевой гекс непосредственно перед носом самолета. Бомбы замедленного падения требуют дополнительных 10 очков за единицу погрузки.

**Площадь взрыва бомб замедленного падения:****6.7.3.3.3 Зажигательные бомбы**

Зажигательными бомбами являются бомбы, которые очень легко вспламеняются и предназначены для достижения максимальной эффективности против спешенных пехотных и буксируемых единиц, а также открытой сверху и небронированной техники. Они сбрасываются со средних и больших высот и атакуют гекс цели, расположенный непосредственно перед носом самолета. Зажигательные бомбы используют те же площади взрыва бомб со средних и больших высот, что и для свободнопадающих бомб.

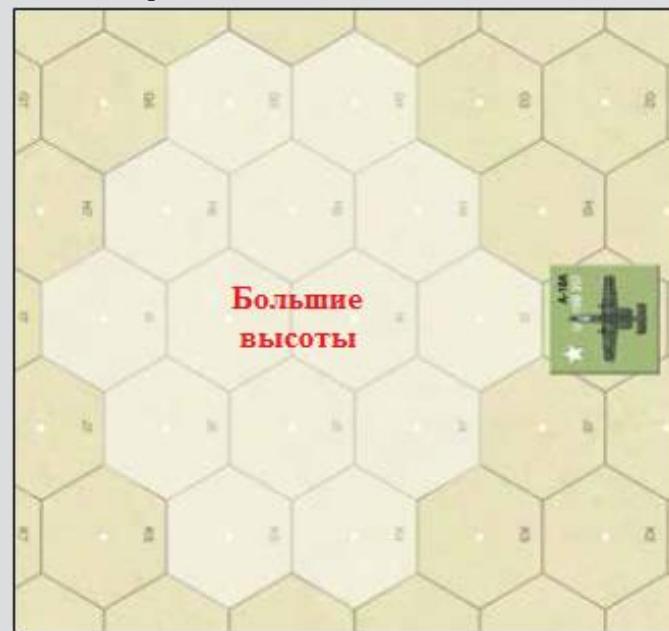
- Подбитая техника считается горящей.
- Пехотные и буксируемые единицы не получают никакого эффекта если используют свойства транспорта «Под бронированием».
- Не влияет на местность типа блоки, строения, мост, подготовленные позиции, мины и колючая проволока.
- В каждом затронутом гексе начинается пожар (OR) (см. 7.35).

**6.7.3.3.4 Кассетные бомбы**

Кассетные бомбы разбрасывают множество небольших малокалиберных бомб на большой площади. Они эффективны против пехотных и буксируемых единиц, а также

техники. Они сбрасываются со средних и больших высот и немедленно атакуют гекс цели, расположенный непосредственно перед носом самолета. Они могут быть модифицированы до корректируемых бомб за дополнительные 20 очков за единицу погрузки.

Не влияют на местность типа препятствия, строения, мост, подготовленные позиции, мины и колючая проволока.

**Площадь взрыва кассетной бомбы со средних высот:****Площадь взрыва кассетной бомбы с больших высот:****6.7.3.4 Неуправляемые авиационные ракеты**

НАР представляют собой залп из нескольких ракет, которыми ведется огонь по цели, захваченной непосредственно перед носовой частью самолета; в связи с этим, их сектор обстрела равен 0. Они влияют только на гекс цели. Ракеты должны быть запущены с малых высот. Они имеют дальность 6-30 или 6-40 гексов.

**Площадь взрыва НАР:**



Каждая наземная единица или объект местности (см. 6.5.4.4.3) в целевом гексе подвергается атаке в индивидуальном порядке. Каждая атака НАР учитывается как отдельная атака при определении ограниченности боеприпасов самолета (см. 5.16.2.5) независимо от числа наземных единиц или объектов местности, которые были атакованы фактически.

Атаки НАР используют процедуру огня БОН (см. 6.5.4). Также определяется влияние действующих боевых модификаторов для самолета, если таковые имеются (см. 6.7.3.8). Эти модификаторы указываются в индивидуальных Картах данных, а также в таблице «Модификаторы зенитного огня/Авиации» (AA/Aircraft Modifiers Table) приведенной в Карте игровой информации В.

#### 6.7.3.5 Противорадиолокационные ракеты (ARM)

Противорадиолокационные ракеты используются для атаки отдельной единицы ПВО, которая распространяет «электромагнитное излучение радара»; т.е. если ее радар активен (см. 6.7.8.1.1). Такие ракеты относятся к оружию типа «выстрелил и забыл», которое наводится на активный источник излучения, поэтому целевая единица не должна быть захвачена в обычном порядке. Фактический захват цели не влияет на запуск противорадиолокационной ракеты.

Противорадиолокационная ракета атакует только отдельную единицу ПВО. Если доступны более чем одна единица ПВО, игрок, контролирующий самолет, выбирает цель. В игре противорадиолокационные ракеты имеют неограниченную дальность и могут быть запущены прежде, чем самолет войдет на карту. Противорадиолокационные ракеты не атакуют какие-либо другие боевые единицы или объекты местности, расположенные в целевом гексе.

#### 6.7.3.6 Устройства дистанционного минирования (FASCAM)

Самолеты устанавливают минные поля с использованием средств дистанционного минирования (FASCAM) эффект действия которых считается таким же, как и у минных полей, установленных средствами дистанционного минирования (FASCAM) в ходе огня с закрытых позиций. Они применяются со средних и больших высот и немедленно атакуют гексы целей, расположенные непосредственно перед носом самолета. Величина площади применения средств дистанционного минирования не зависит от высоты их применения.

##### Площадь применения FASCAM:



#### 6.7.3.7 Высокоточное оружие (PGM)

Высокоточное оружие является усовершенствованием обычных или кассетных бомб. Они становятся доступными за 20 дополнительных очков за единицу нагрузки. Высокоточное оружие наводится на захваченную цель и обладает большой точностью. Они сбрасываются на дистанции 6-10 гексов со средних высот или 11-20 гексов с больших высот.

Высокоточное оружие попадает в захваченный гекс цели в обычном порядке, за исключением увеличенной дальности. Захваченная цель может находиться где угодно в пределах сектора стрельбы самолета. Направление полета самолета в момент запуска высокоточного оружия определяет направление и расположение площади взрыва. Если доступно более одного направления площади взрыва, игрок, контролирующий самолет, выбирает расположение и направление.

*Пример площади взрыва высокоточной бомбы, применяемой со средних высот. Он расположен в секторе огня и направлении полета A-10A:*



#### 6.7.3.8 Боевые модификаторы, используемые авиацией

Все боевые модификаторы самолетов могут суммироваться с любыми другими модификаторами БОН, применимыми к самолету (поврежденному или подавленному), модификаторам нагрузки Карты данных, или цели, и вместе называются суммарным модификатором.

Модификаторы за подготовку единицы применяются только к атакам с бреющего полета, кроме случаев использования опционального правила, «Смещение огня с закрытых позиций и авиаударов» (см. 7.26). При определении модификатора за подготовку единицы в ходе атаки с бреющего полета используйте экстремальную дистанцию.

Все боевые модификаторы вертолетов также суммируются со всеми другими модификаторами ББ или БОН.

### Атака вертолета/самолета с использованием НАР

Если самолет атакует с малых высот или вертолет с предельно-низких или малых высот, используйте модификатор +20.

### Зажигательные бомбы

Если цель является спешенными пехотными или буксируемыми единицами, или перевозятся техникой, не имеющей свойства «Под бронированием», используйте модификатор +20.

Если цель является техникой типа S или техникой типа A или P с открытыми люками, используйте модификатор +20.

### Атака самолета с малых высот

Если самолет атакует с малых высот (атака с бреющего полета или бомбардировка), используйте модификатор +20.

### Атака самолета со средних высот

Если самолет атакует со средних высот (Бомбардировка), используйте модификатор +10.

### Атака самолета на высокой скорости

Если самолет атакует, используя высокую скорость (при любой высоте), используйте модификатор 20.

## 6.7.4 Вооружение вертолета

В отличие от самолетов вертолеты оснащены вооружением, перечисленным в их Карте данных. В некоторых случаях в разделе «Примечание» Карты данных указаны альтернативные виды вооружений. Указанная информация об очках включает в себя все перечисленное оружие и любые уточнения для альтернативного вооружения.

*Обратитесь к информации на Карте данных вертолетов, советский Ми-24Е «Hind-E» несет: 1 х крупнокалиберный пулемет калибром 12.7 мм, 4 х блока НАР и 4 х ПТУР «Штурм» (Sprial). В качестве альтернативы, его вооружение может включать в себя: 1 х крупнокалиберный пулемет калибра 12.7 мм, 2 х блока НАР и 8 х ПТУР «Штурм» (Sprial). Любой из этих вариантов стоит 168 очков.*

*Изучите советский Ми-8Т «Hip-C» (Карта данных SM-15B1), в этой конфигурации, его вооружение включает: бортовой пулемет. Стоимость составляет 122 очка. В конфигурации Ми-8ТВ, его вооружение включает: бортовой пулемет, 2 х блока НАР и 4 х ПТУР «Фаланга» (Swatter). Стоимость составляет 173 очков.*

После того, как набор вооружения был определен, он не может быть изменен в ходе сценария. Укажите вариант загрузки на обратной стороне бланка «Информация о подразделении», или любого другого удобного источника. Лучше всего держать выбранное вооружение в секрете.

Настоятельно рекомендуется использовать правило «Ограничение боеприпасов авиации» (см. 5.16.2.5). В противном случае, вертолеты будут иметь неограниченное количество доступных атак, что значительно искажает их реальные возможности.

## 6.7.5 Движение вертолета

Вертолеты используются аналогично наземным единицам. Они активируются два раза за один ход в течение каждой из двух Фаз Авиации. Они летают в индивидуальном порядке и остаются на карте в течение всего сценария, пока не выйдут.

### 6.7.5.1 Высота полета вертолета и значение его скорости

Высота полета вертолета влияет на его значение скорости движения. В начале каждой Фазы Авиации для каждого вертолета объявляется его высота полета. Вертолеты могут занимать либо предельно-низкие (NOE), либо малые высоты. Переверните каждую фишку вертолета на соответствующую сторону, чтобы указать его высоту.

- **Предельно-низкие высоты:** Вертолет всегда находится на два уровня высоты выше самого высокого типа местности в занимаемом им гексе, например, если он находится в гексе кустарника, его высота равно 2, если он расположен в гексе леса, его высота равна 5.
- **Малые высоты:** Уровень высоты, занимаемый вертолетом такой же, что в случае малых высот для самолета.
- Вертолеты, использующие один и тот же уровень высот, никогда не могут находиться в одном гексе.
- Приземлившиеся вертолеты могут занимать один и тот же гекс.

Значение скорости вертолета состоит из двух элементов, это скорости движения на предельно-низких и малых высотах. Значение скорости движения для текущей Фазы авиации определяется по высоте, занимаемой вертолетом, и указана в разделе «Общая информация» его Карты данных, а так же на фишке.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных вертолетов, доступное значение скорости движения для советских Ми-24В «Hind-E» и Ми-24П «Hind-F» составляет 26 и 10 очков для предельно-низких и малых высот, соответственно.*

#### 6.7.5.1.1 Зависание

Если вертолет не затрачивает какое-либо количество очков из доступной ему скорости движения, исключая спуск десанта по канату, он считается зависшим.

#### 6.7.5.1.2 Атака с подскока

Вертолеты способны укрываться за объектами местности, при использовании предельно-низких высот или в ходе зависания, а затем «выскакивать», для быстрого обнаружения (см. 6.7.6.1.5) и атаки единиц противника. При проведении атаки с подскока, вертолет считается поднявшимся с предельно-низких высот до малых. После этого определяется результаты атаки, как если бы вертолет занимал малые высоты.

При выполнении атаки с подскока невозможно уклонение от ПТРК.

После завершения атаки, вертолет сразу же возвращается на предельно-низкие высоты.

### 6.7.5.2 Процедуры движения вертолета

**Летающий** вертолет перемещается из гекса в гекс, сохраняя свое направление, кроме случаев выполнения поворотов. Двигаясь вперед вертолет затрачивает 1 очко из доступного ему резерва движения за вход в каждый новый гекс. Вертолет может израсходовать любую часть доступного ему значения резерва движения в течение Фазы Авиации.

Когда вертолет движется, он летит над местностью. При использовании предельно-низких высот он меняет уровни высоты по мере необходимости, для сохранения двух уровней высоты над наивысшим типом местности в каж-

дом новом гексе. Вертолет никогда не может врезаться в объект местности на карте из-за движения.

#### 6.7.5.2.1 Повороты

Вертолеты могут повернуть на одну сторону гекса при входе в каждый новый гекс. В отличие от техники, вертолеты должны войти в новый гекс, чтобы повернуть; они не могут начать движение с поворота. Поворот не требует отдельных затрат.

Они могут объединять правый и левый поворот во время движения. Зависший вертолет может повернуться на любое количество сторон гекса.

#### 6.7.5.2.2 Движение задним ходом

Вертолеты могут двигаться задним ходом, затрачивая по 2 очка движения за вход в каждый новый гекс. Во время движения задним ходом они могут выполнять повороты, боковое скольжение и воронки.

Вертолеты не могут совмещать прямое движение и движение задним ходом (включая боковое скольжение, воронку и обратную воронку) в течение одной и той же Фазы Авиации.

#### 6.7.5.2.3 Боковое скольжение

Вертолеты осуществляют боковое скольжение, двигаясь вперед, вправо или влево, и сохраняя при этом свое первоначальное направление. Они расходуют одно очко движения за вход в каждый новый гекс (необходимо выполнить боковое скольжение минимум на два гекса). Вертолет может осуществить боковое скольжение задним ходом, расходуя по 2 очка движения за вход в гекс (необходимо выполнить боковое скольжение минимум на два гекса). Нормальный поворот может быть выполнен в конце бокового скольжения.

Вертолет может выполнять боковое скольжение на любое количество гексов, но не меньше двух, в одном направлении, но он должен двигаться в обычном порядке как минимум один гекс, прежде чем начнет боковое скольжение в противоположном направлении.

#### Левое боковое скольжение



#### 6.7.5.2.4 Маневры «Воронка» и «Обратная воронка»

Маневр «Воронка» это такая форма движения вперед, когда вертолет движется вокруг одного гекса, сохраняя направление носовой части на этот гекс. Он расходует два очка движения за вход в каждый новый гекс.

#### Воронка влево



Маневр «Обратная воронка» это обратный вариант такого движения, когда вертолет движется вокруг одного гекса, сохраняя направление хвоста на этот гекс. Он расходует три очка движения за вход в каждый новый гекс.

Вертолеты могут выполнить маневры «Воронка» и «Обратная воронка» на любое количество гексов в одном направлении, но они должны нормально двигаться по крайней мере, на один гекс, прежде чем начать выполнение маневра «Воронка» и «Обратная воронка» в противоположном направлении.

#### Обратная воронка влево



#### 6.7.5.3 Приземление, взлет и перевозка

Точно так же как и техника, некоторые вертолеты могут перевозить пехотные и/или буксируемые единицы. Значение транспортной емкости в Карте данных вертолета предоставляет данные в том же формате, что и для техники. Все вертолеты способны перевозить единицу с использованием свойства «Под бронированием».

*Изучите американский UH-60A «Black Hawk» (Карта данных UM-11A1), его значение транспортной емкости 1-3.*

#### 6.7.5.3.1 Приземление

Вертолеты могут приземляться только в гексах низкого кустарника, открытой местности, полей или кустарника. Для приземления, вертолеты должны занимать предельно-низкие высоты и используют  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз) от имеющегося значения скорости движения.



При определении ограничения объединения, приземлившиеся вертолеты учитываются так же, как и техника. Вертолеты могут вступать в бой в течение той же Фазы Авиации, когда они приземлились. Они *не могут* приземлиться и взлетать в течении одной и той же Фазы Авиации.

#### 6.7.5.3.2 Взлет

Для выполнения взлета вертолет расходует  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз) имеющихся очков движения из резерва скорости движения для предельно-низких высот.

Вертолеты могут вступать в бой в течение той же Фазы Авиации, когда они взлетели. Они *не могут* приземлиться и взлетать в течении одной и той же Фазы Авиации.

#### 6.7.5.3.3 Транспорт

В течение одной Фазы Авиации приземлившиеся вертолеты могут принимать *или* высаживать пассажиров, но не и то и другое одновременно. Погрузка и высадка десанта не требует от вертолета затратить какую-либо часть доступного ему резерва скорости движения. С другой стороны, десант следует тем же правилам посадки и высадки, что и для наземной техники. Перевозимые единицы *не могут* использовать правило «Огонь десанта».

Вертолеты могут осуществлять погрузку или выгрузку единиц в течение той же Фазы Авиации, когда они осуществили взлет или посадку.

#### 6.7.5.3.4 Высадка десанта по канату

Высадка десанта по канату представляет собой метод высадки из вертолета пехотных единиц (буксируемые единицы не могут использовать спуск по канату) без предварительного приземления. Чтобы осуществить высадку по канату любого количества пехотных единиц вертолет должен использовать предельно-низкие высоты полета, а так же израсходовать  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз) от своего значения скорости движения. Десант может выполнить высадку по канату в любое время в течение движения вертолета, или в момент его зависания.

Вертолеты могут вступить в бой в течение той же Фазы Авиации, когда был выполнена высадка десанта по канату.

Единицы не могут осуществить высадку по канату в гексы занятые огнем, водой, колючей проволокой, а так же в гексы леса или густого леса.

Пехотные единицы помещаются в гекс, который в настоящее время занят вертолетом и должны пройти проверку на форсированный марш (см. 6.6.4.2), чтобы определить, не были ли они подавлены в ходе спуска.

Примените следующие модификаторы:

- +20: за спуск по канату
- -10: местность типа ров, канава, воронки, река (переходимая вброд) и редколесье
- -20: местность типа пересеченная и руины
- -10: Дым (включая горящую технику и дымовую завесу) плюс любые другие применимые модификаторы за местность.

Таблица «Спуск» (Rappelling Table) расположена на Карте Игровой информации В.

#### 6.7.5.3.5 Покидание вертолета

Перевозимые единицы никогда не могут добровольно или не добровольно оставить вертолет. Если вертолет уничтожен, то все перевозимые им единицы также уничтожаются.

#### 6.7.5.4 Полетные условия для вертолета

Вертолеты обычно летают только в дневное время и только при ясной погоде. Некоторые вертолеты смоделированные в «МВТ» (например, американский АН-64А «Араче») имеют способность к всепогодности. Имейте это в виду при разработке сценариев.

#### 6.7.6 Вертолеты в бою

Вертолеты могут провести отдельный бой в ходе Фазы Авиации. Они могут атаковать, используя любые *или* все свои орудия и одно иное вооружение в одном и том же гексе, в отношении обнаруженной наземной единицы в любой момент во время своего движения или зависания.

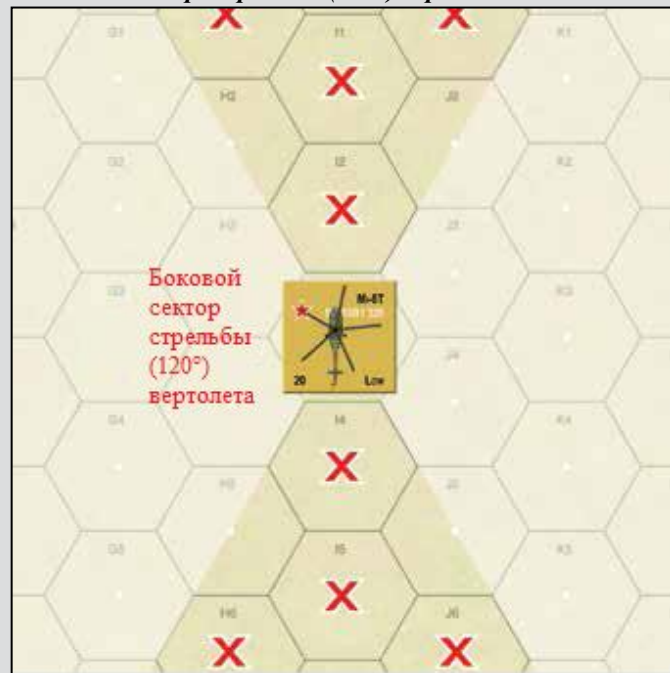
Точно так же, как и для наземных единиц, чтобы открыть огонь по единице противника, вертолету необходимо обнаружить ее индивидуально. Передача обнаружения цели не означает, что дружественные вертолеты могут осуществлять обнаружение друг за друга (исключение, см. 6.7.6.5). В ходе ведения боя вертолеты не расходуют какую-либо часть их резерва скорости движения.

##### 6.7.6.1 Выполнение обнаружения вертолетом

Во время каждой Фазы Авиации, вертолеты способны выполнять обнаружение наземных единиц, однако они не столь ограничены в этом как самолеты. Подавление не влияет на выполнение обнаружения вертолетом.

Вертолеты могут обнаружить только те единицы, которые находятся в пределах их фронтального сектора стрельбы (120°), при наличии не заблокированной линии видимости. Кроме того, вертолеты оснащенные вооружением, устанавливаемым на борт (S120) могут выполнять обнаружение единиц, которые находятся в пределах боковых секторов стрельбы (120°), при наличии не заблокированной линии видимости. В случае ведения боя вооружение, устанавливаемое на борт, рассматривается как два отдельных вооружения.

Боковой сектор стрельбы (120°) вертолета



##### 6.7.6.1.1 Обнаружение при полете на предельно-низких высотах

Вертолет находится на два уровня высоты выше самого высокого типа местности в занимаемом гексе. Он выполняет обнаружение таким же образом, что и техника. Вер-

толеты не обязаны выполнять захват цели как самолеты. Им необходимо только *увидеть* единицу, и проверить соблюдение требований линии видимости и дальности обнаружения.

Поскольку наземные войска не могут передавать данные об обнаружении единиц противника вертолетам (см. 6.1.1), то такие единицы, отмеченные маркерами «Spot/Fire» или «Spot/Move» представляют собой особый случай.

Вертолет, активированный во время 1-й Фазы Авиации, должен осуществить обнаружение единиц противника самостоятельно, или при помощи другого вертолета во время Фазы Обнаружения текущего хода.

Вертолет, активированный во время 2-й Фазы Авиации, должен осуществить обнаружение единицы противника самостоятельно, или при помощи другого вертолета во время Фазы Обнаружения текущего хода, либо во время предыдущих Фаз Боя или Движения, когда они были отмечены маркерами «Spot/Fire» или «Spot/Move».

Вертолеты, которые теряют линию видимости с единицей в ходе полета или изменения высот между малыми и предельно-низкими, теряют дистанционное преимущество за маркеры «Spot/Fire» или «Spot/Move», если такая единица не была обнаружена при помощи другого вертолета.

Отслеживание обнаружений, осуществляемых вертолетом, может быть достаточно сложным, поэтому делайте заметки по мере необходимости, чтобы избежать путаницы.

#### 6.7.6.1.2 Обнаружение при полете на малых высотах

Вертолеты считаются занимающими ту же высоту, что и самолеты, использующие малые высоты. Они используют такой же метод определения блокирующей местности (см. 6.7.3.1.3).

Они должны по-прежнему удовлетворять требованиям дальности обнаружения и учитывать маркеры «Spot/Fire» или «Spot/Move», как и вертолеты использующие предельно-низкие высоты.

#### 6.7.6.1.3 Скрытное обнаружение

Американский ОН-58D оснащен надвтулочным радаром (MMS), который похож на большой пляжный мяч, расположенный на вершине его ротора. Он позволяет вертолету выглянуть из-за прилегающей местности, чтобы выполнить обнаружение для других вертолетов, а так же наводить огонь с закрытых позиций, самолеты (см. 6.7.7) и управлять ПТУР «Hellfire» (см. 6.7.6.5). Кроме того он оснащен тепловизором (Т). Надвтулочный радар имеет область видимости в 360°.

Для того, чтобы использовать свой надвтулочный радар, вертолет должен занимать предельно-низкие высоты и зависнуть. Вертолет считается находящимся на малых высотах только для определения обнаружения. Он не считается занимающим малые высоты для проведения зенитного огня, в этом случае он все еще находится на предельно-низких высотах.

Он не может использовать свой надвтулочный радар и вести огонь из любого вида вооружения в течение одной и той же Фазы Авиации.

#### 6.7.6.1.4 Ограниченное обнаружение

Находясь на малых или предельно-низких высотах, вертолеты должны соответствовать требованиям дальности обнаружения и применять все доступные модификаторы, включая модификаторы за ограниченное обнаружение.

Вертолеты получают преимущества, если оснащены пассивными средствами наблюдения в ходе ночного боя.

#### 6.7.6.1.5 Обнаружение в ходе атаки с подскока

Вертолеты немедленно обнаруживают целевые единицы при достижении малых высот. Так как они поднимаются на малые высоты с предельно-низких, то для использования преимущества за маркеры «Spot/Fire» или «Spot/Move» цель должна быть обнаружена другим вертолетом в ходе предыдущих Фаз Обнаружения, Боя или Движения.

#### 6.7.6.2 Орудия

Все вооружение вертолета, не относящееся к НАР или ПТУР считаются вооружением пушечного типа, и результаты его использования в бою определяются таким же образом, как и для аналогичного вооружения наземных единиц.

Атаки с использованием пушечного вооружения используют процедуры огня ББ (см. 4.4.3, 6.5.2) и ОН (см. 6.5.4). Каждое орудие может осуществить одну атаку в течение Фазы Авиации. Они могут вести огонь при использовании малых и предельно-низких высот.

Такое вооружение имеет сходные характеристики в отношении сектора стрельбы (FOF), значения стабилизации (SB: #), прицела (ST: x), и темпа стрельбы (ROF). Все модификаторы и процедуры применяются таким же образом, как и для наземных боевых единиц.

- Применение стабилизации: Вертолет, ведущий огонь будучи зависшим, не применяет модификаторы за стабилизацию.
- Сектор стрельбы для вооружения, устанавливаемого на борт (S120, см. 6.7.6.1) и имеющего сектором стрельбы «0» (см. 6.7.3.4) являются частными случаями.
- Только вооружение, устанавливаемое на борт (S120) может вести огонь после приземления вертолета.

#### 6.7.6.3 Неуправляемые авиационные ракеты

В ходе Фазы Авиации может быть выполнена одна атака НАР. Результаты огня с использованием НАР определяются таким же образом, как и для самолетов (см. 6.7.3.4), за исключением того, что вертолеты имеют дальность 2/6-30 или 2/6-40 гексов.

Если огонь ведется при использовании предельно-низких высот, минимальная дальность применения составляет 2 гекса. Кроме того, вертолет должен находиться по крайней мере на два уровня высоты выше целевой боевой единицы для каждого приращения или частичного приращения расстояния между вертолетом и целевой единицей, равного 10 гексам. Например, если расстояние до целевой единицы составляет 10, 12, 27, или 31 гекс, вертолет должен находиться выше целевой единицы на 2, 4, 6 или 8 уровней высоты, соответственно.

НАР могут использоваться с малых высот без ограничений по высоте. Минимальная дальность составляет 6 гексов.

Боевой модификатор за применение НАР (см. 6.7.3.8) применяется для атак, как с малых, так и предельно-низких высот.

#### 6.7.6.4 ПТРК

Результаты боя с использованием ПТРК определяются таким же образом, как и для аналогичного вооружения наземных единиц (см. 5.1.3.3). В течение одной Фазы Авиации может быть применен один ПТРК (исключение

ПТРК «Hellfire»). Они могут применяться с малых или предельно-низких высот.

- ПТУР 1 и 2 класса могут выполнять выстрел во время движения вертолета. Считается, что их значение стабилизации (SB) равно 0. К ним применяют модификатор  $-4/-15$  и вертолет может израсходовать только до  $\frac{1}{2}$  доступного значения скорости движения (с округлением вниз).
- Если вертолет ведет огонь, будучи зависшим, модификаторы за движение не применяются.
- ПТУР 3 и 4 класса могут применяться только с зависания.

#### 6.7.6.5 ПТРК «Hellfire»

В дополнение к вышеизложенным правилам ПТРК, американская ракета AGM-114 «Hellfire» имеет некоторые дополнительные особенности. Она наводится на отраженный лазерный луч, закодированный для каждой запущенной ПТУР «Hellfire». Этим она отличается от других ПТУР, управляемых лазерным лучом, применяемых в «МВТ», как например, советский ПТРК «Рефлекс» (Sniper). Такие ПТРК наводятся по лазерному лучу. Они движутся к цели вдоль кодированного лазерного луча.

Единица, обнаружившая цель, должна иметь лазерный целеуказатель. Это может быть АН-64А «Apache» или ОН-58D «Kiowa Warrior» использующие ПТРК «Hellfire», другой АН-64А или ОН-58D или наземная единица, оснащенная лазерным целеуказателем, например, американский M981 FISTV.

Вертолет может выстрелить одной или двумя ПТУР «Hellfire» из одного итого же гекса, по одной или различным целям. Каждая цель должна быть обнаружена собственным передовым наблюдателем, оснащенным лазерным целеуказателем, даже если они находятся в одном и том же гексе.

Если обнаружение цели осуществляет наземная единица, она должна иметь для этого приказ «Наблюдение» и не может выполнять любые другие действия связанные с этим приказом, или наводить огонь с закрытых позиций. Тем не менее, она может также выполнять обнаружение для самолетов. Наземные единицы могут выполнять обнаружение одной и той же цели и для самолетов и для вертолетов в течение одного и того же хода.

Если дальность до цели от вертолета, ведущего огонь, и от обнаружившей цель единицы различается, она измеряется от вертолета. Получая данные об обнаружении от другой боевой единицы, вертолет, использующий ПТРК «Hellfire» все же должен иметь открытую линию видимости до цели. Он не должен быть в пределах дальности обнаружения, поскольку цель обнаруживается другой боевой единицей.

#### 6.7.7 Вертолет в качестве наблюдателя

Определенные типы вертолетов, как например американские ОН-58С «Kiowa», ОН-58D «Kiowa Warrior», и советский Ми-2Т «Hoplite», могут функционировать в качестве передовых наблюдателей. Их способность «могут быть наблюдателями» (may observe) указаны в разделе «Примечания» их Карте данных.

Вертолеты-наблюдатели, использующие малые или предельно-низкие высоты могут выполнять обнаружение в ходе выполнения огня с закрытых позиций и атак самолетов. Они могут обнаружить одну цель для той и другой задачи, в течение одного и того же хода. Вертолеты-

наблюдатели должны по-прежнему следовать правилам обнаружения для малых и предельно-низких высот.

#### 6.7.8 Зенитный огонь

Там, где используется авиация (самолеты и вертолеты), используется и зенитный огонь. Пока самолеты пролетают через карту наземные единицы, способные вести зенитный огонь, обстреливают их из своего зенитного оружия.

Не все наземные единицы имеют возможность использовать зенитный огонь. Зенитный огонь способны вести только те единицы, на Карте данных которых в разделе «Вооружение» есть строка «АА». В противном случае единица не способна к ведению зенитного огня.

Для осуществления зенитного огня зенитные единицы должны получить приказ «Наблюдение».

##### 6.7.8.1 Обнаружение в ходе зенитного огня

Из-за относительно высокой скорости авиация (самолеты и вертолеты) должна быть взята на *сопровождение* (обнаружена), прежде чем зенитные единицы смогут атаковать. При обнаружении авиации, все зенитные единицы имеют область видимости в  $360^\circ$ .

##### 6.7.8.1.1 Отслеживание цели в ходе зенитного огня

Зенитные единицы отслеживают авиацию визуально или с помощью радара. Только единицы с вооружением, оснащенным прицелом типа «R» (см. 6.5.2.2.5) могут использовать радиолокационное сопровождение цели.

##### Общие требования для сопровождения цели

Для выполнения сопровождения цели, единицы зенитного типа требуют, что бы воздушная цель прошла определенное количество гексов. Зенитная единица должна иметь незаблокированную линию видимости к воздушной цели для выполнения требований сопровождения. Поворот не влияет на сопровождение.

Сопровождение зависшего вертолета (в том числе в ходе атаки с подскока) происходит немедленно, при наличии незаблокированной линии видимости.

Дистанции, необходимые для выполнения сопровождения, основаны на скорости и высоте самолета. Движущиеся вертолеты используют строку «NOE-Low». Дистанции сопровождения указаны в столбце «Track» таблицы «Обнаружение зенитными единицами/авиацией» (AA/Aircraft Spotting Table) на Карте игровой информации В.

Если зенитная единица подавлена, удвойте необходимую дистанцию сопровождения для последующих попыток. Если единица была подавлена прежде, чем ей удалось осуществить сопровождение цели, она все равно должна соответствовать указанным требованиям, но из удваемого количества гексов вычитается число гексов, уже накопленное в ходе сопровождения.

*Самолет летит с высокой скоростью, используя средние высоты. Для успешного визуального сопровождения, зенитная единица должна иметь незаблокированную линию видимости с самолетом на протяжении 6 гексов его движения. Для успешного радиолокационного сопровождения, зенитная единица должна иметь незаблокированную линию видимости с самолетом на протяжении 3 гексов его движения.*

Неблокированный самолет, появляющийся на крае карты, автоматически считается взятым на сопровождение. Зенитная единица считается захватившей цель как только она пролетает через край карты.



В дополнение к диапазону сопровождения, зенитные единицы должны иметь неблокированную линию видимости с воздушной целью в течение всего движения в пределах дальности сопровождения. Определение блокирующей местности в ходе сопровождения осуществляется таким же образом, как и при выполнении захвата и обнаружения авиацией, просто в обратном направлении. Если воздушная цель может увидеть зенитную единицу, значит и зенитная единица может увидеть воздушную цель (см. «Самолеты» 6.7.3.1.3, «Вертолеты» 6.7.6.1).

Все зенитное вооружение относится к вооружению общего назначения. Каждая зенитная единица может выполнить один реагирующий зенитный выстрел в течение хода, вне зависимости от того, какое количество целей она может отслеживать. Зенитный огонь должен быть объявлен. Зенитные единицы, оснащенные как орудиями, так и ЗУР (как например, советская 9К22 «Тунгуска»), при осуществлении зенитного огня могут использовать либо один, либо другой вид вооружения, но не оба.

Будучи объявленным после того, как авиационная единица объявила свою атаку, зенитный огонь проводится после того, как будут определены результаты атаки авиации. Результат зенитного огня автоматически определяется после того, как вертолет выполняет атаку с подскока.

Зенитные единицы *внутри* строений или улучшенных позиций не могут сопровождать или атаковать воздушные цели.

#### Требования к радиолокационному сопровождению



Радиолокационные прицелы могут быть либо в активном, либо в неактивном состоянии. Состояние прицела обозначается в ходе этапа «Регуляция башни и визуализации» (см. 6.8.2). Единицы могут начать сценарий в любом состоянии.

Зенитные единицы с активным состоянием радара отмечены маркером «Visualization» со стороны «RADAR» развернутой к фронту их фишки; в случае неактивного радара, они отмечаются стороной «OPTICAL», развернутой к фронту их фишки. В случае отсутствия маркера, канал по умолчанию считается оптическим.

- Активный радар снижает требования дистанции сопровождения на  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз), с минимальной дальностью сопровождения в 2 гекса. Данное правило не распространяется на единицы с ограниченным радарным сопровождением (например, американская M163A1 PIVADS), хотя они все еще определяют результаты своего зенитного огня по строке «Радар».
- Активный радар может быть обманут за счет использования контрмер (см. 6.7.8.2.1).
- Даже при использовании активного радара, зенитные единицы могут сопровождать воздушные цели за счет оптического канала в ситуациях, когда использование радара невозможно, если они оснащены оптическим каналом. Они должны определить результаты своего зенитного огня при помощи строки «Optical».
- Активный радар не может сопровождать вертолеты, использующие предельно-низкие высоты; в таком случае используется оптический канал. Единицы

должны определить результаты своего зенитного огня при помощи строки «Optical».

- Активный радар может сопровождать вертолеты, выполняющие атаки с подскока, если они используют ПТРК, или наводят ПТРК «Hellfire».
- Активный радар не может сопровождать вертолеты, выполняющие атаки с подскока, с использованием вооружения, не относящегося к ПТРК, или при применении ПТРК «Hellfire» наводимых другим вертолетом. Они должны определить результаты своего зенитного огня при помощи строки «Optical».

*Изучите ЗСУ 9К22 «Тунгуска» (Карта данных SM-12B), она оснащена радарным и оптическим каналом для наведения своих 30-мм орудий, но применение ЗРК 9М311 (Grison) осуществляется только с использованием радара.*

#### Условия сопровождения при использовании ЗУР/ПЗРК

При выполнении сопровождения ЗУР и ПЗРК разделяются на всеракурсные (МА), например, советская 9К35, или действующие с догонного курса (МТ), например, советская 9К31. Все ЗРК с наведением по радарному каналу, как например, советская 9К22, или «Roland 2» (ФРГ), или использующие полуавтоматическую систему наведения по линии визирования (SACLOS), как например, «Rapier» (BAOR), при выполнении сопровождения считаются всеракурсными (МА).

Ракеты, действующие с догонного курса, могут сопровождать воздушные цели только если они находятся в их хвостовой зоне (120°). Другими словами, воздушная цель должна *отдаляться* от сопровождающей единицы на протяжении всего диапазона сопровождения. Всеракурсные ракеты могут сопровождать воздушные цели с любого угла.

- ЗУР и ПЗРК увеличивают требования к диапазону сопровождения в 2 раза. ЗУР с радиолокационным наведением уменьшают значение диапазона сопровождения на половину (с округлением вниз); суммарный эффект, если применимы оба условия, не изменяет указанный диапазон сопровождения.
- ЗУР и ПЗРК могут сопровождать вертолеты, выполняющие атаки с подскока, если они используют ПТРК, или наводят ПТРК «Hellfire».
- ЗУР и ПЗРК не могут сопровождать вертолеты, выполняющие атаки с подскока, с использованием вооружения, не относящегося к ПТРК, или при применении ПТРК «Hellfire» наводимых другим вертолетом.

#### 6.7.8.1.2 Секторы зенитного огня

При выполнении сопровождения воздушных целей зенитные единицы имеют область видимости в 360°. Тем не менее, для выполнения атаки по сопровождаемой воздушной цели, она должна находиться в пределах сектора стрельбы зенитной единицы.

**Техника, оборудованная башней, и без башни, с возможностью круговой стрельбы, а так же техника несущая ЗУР и зенитные пулеметы (включая крупнокалиберные)**

Такая техника и вооружение имеют круговой сектор стрельбы при выполнении зенитного огня. Некоторые виды техники для выполнения зенитного огня должны иметь открытые люки башни (OR) (см. 7.8).

## ПЗРК

Такое вооружение имеет круговой сектор стрельбы.

### Буксируемые единицы

Буксируемые единицы имеют фронтальный сектор стрельбы. Размещение орудий на платформе (OR) (см. 7.16) корректирует действие данного ограничения.

### Ограничение по высоте

Некоторые зенитные единицы не могут вести огонь по самолетам, использующим большие высоты. В их карточках указано «N/A vs. High Altitude».

### Минимальная дальность ЗУР/ПЗРК

Все ЗУР и ПЗРК имеют минимальную дальность. Дальность ведения стрельбы должна быть больше или равна минимальной дальности ЗУР/ПЗРК и меньше или равна их максимальной дальности. Дистанция сопровождения не зависит от минимальной дальности.

### 6.7.8.2 Процедура зенитного огня

Зенитный огонь использует процедуру огня ОН (см. 6.5.4), кроме того, применения модификаторов для реагирующего огня ОН.

Все модификаторы зенитного огня суммируются с любыми другими индивидуальными модификаторами огня БОН, применимыми к зенитной единице (в соответствии с картой данных), и вместе называются итоговым модификатором.

*Изучите советскую ЗСУ 9К22 «Тунгуска» (Карта данных SM-12B), она имеет модификатор +10 как для своих 30-мм орудий, так и для ЗУР 9М311 «Grisom».*

Боевые модификаторы зенитного огня указаны в таблице «Модификаторы зенитного огня/Авиации» (AA/Aircraft Modifiers Table) приведенной в Карте игровой информации В.

### Зенитный огонь против целей, использующих высокую скорость или большие высоты.

Если самолет использует высокую скорость или большие высоты, используйте для каждого случая модификатор –10.

### Зенитный огонь против целей, использующих малые высоты.

Если самолет или вертолет (включая атаку с подскока) использует малые высоты, используйте модификатор +10.

### Зенитный огонь против зависшего вертолета

Если зависший вертолет не выполняет атаку с подскока (вертолет не сопровождался (был обнаружен), прежде чем выполнил атаку с подскока), используйте модификатор +10.

### Зенитный огонь против вертолета, выполняющего атаку с подскока

Если вертолет выполняет атаку с подскока, используйте модификатор –30.

#### 6.7.8.2.1 Использование помех против зенитного огня

Самолеты, оснащенные контейнером с аппаратурой РЭП, или вертолеты, оснащенные ловушками, могут попытаться «помешать» выполнению зенитного огня. Доступность подобного оборудования по установке помех варьируется. Самолеты могут использовать контейнер РЭП опционально, как часть их боевой нагрузки. Вертолеты, оснащенные ловушками, имеют соответствующее обозначение в разделе «Идентификация единицы» в их Карте данных.

*Обратитесь к информации на Карте данных, советские вертолеты Ми-24В «Hind-E» и Ми-24П «Hind-F» оснащены ловушками.*

Ловушки создают помехи огню зенитной единицы, тем самым выступая причиной для автоматического промаха против цели. Эффективный результат ЗУР и ПЗРК, имеющих значение «Контрмеры» (СМ), а так же всех орудий, наводимых по радару, могут быть отменены ловушками.

Игрок, контролирующий воздушную цель, выполняет бросок (10). Если результат равен или меньше, чем значение «СМ» зенитной единицы, выстрел заканчивается результатом «Нет эффекта».

Воздушная цель может попытаться отвлечь зенитный огонь, направленный только на себя, но не зенитный огонь, направленный против других целей.

#### 6.7.8.2.2 Результаты зенитного огня

В результате зенитного огня воздушные цели могут быть уничтожены (Эффективный результат), повреждены (Эффективный результат), подавлены, либо огонь может закончиться промахом (результат «Нет эффекта»).

#### Результат «Нет эффекта».

Выстрел завершился промахом, или не причинил никакого заметного ущерба; цель продолжает свое движение неизменной.

#### Результат «Подавление»

Воздушная цель подавлена. Поместите рядом с ней маркер «Suppression/On». Подавленные воздушные цели получают ограничения как в отношении боя (см. 6.5.2.5, 6.5.4.3), так и для способности самолетов захватывать новые цели (см. 6.7.3.1.1).

#### Эффективный результат – Повреждение

Если итоговый модифицированный результат броска заканчивается на 5 или 10, цель повреждена. Обратите внимание, что для авиационных единиц нет разницы между повреждениями корпуса или башни. Поместите маркер «Dmgd» рядом с фишкой. В случае повторного повреждения цель удаляется.

Поврежденные авиационные единицы получают ограничение в ходе боя (см. 4.4.3.2.2, 6.5.4.3).

После этого самолеты должны использовать низкую скорость в течение оставшейся части текущего хода и во всех последующих. Если в настоящее время самолет использовал высокую скорость, она немедленно уменьшается до низкой скорости.

Оставшееся и будущее значение скорости движения на предельно-низких и малых высотах для вертолета уменьшается на половину (с округлением вниз).

#### Эффективный результат – Уничтожение

Если итоговый модифицированный результат броска не заканчивается на 5 или 10, цель сбита и падает. Выполните бросок кубика (10). Результат представляет собой число гексов, которое пройдет воздушная единица, двигаясь вперед в направлении ее носовой части, прежде чем врежется в землю. Разделите полученный результат на 2 (с округлением вниз), если воздушная единица использовала предельно-низкие или малые высоты. Зависшие вертолеты падают в своем текущем гексе.

Потери авиации не учитываются при определении состояния боевого духа.

Каждая наземная единица и объект местности, занимаю-

щие гекс падения, атакуются в индивидуальном порядке, со значением БОН, равным 15. Действуя в отношении любой техники, такая атака считается атакой с использованием вооружения, не относящегося к стрелковому, вне зависимости от их значения «Защита от вооружения ОН». Крушение может послужить причиной пожара (OR) (см. 7.35).

Самолет никогда не может разбиться намеренно.

### 6.7.9 Особые ситуации боя с участием вертолетов

#### 6.7.9.1 Огонь с закрытых позиций и вертолеты

Вертолеты, занимающие предельно-низкие высоты или находящиеся на земле, и попадающие в площадь веера огня с закрытых позиций с использованием ОФ или кассетных боеприпасов (только в отношении приземлившихся) или в площадь взрыва авиационных свободнопадающих, замедленного падения, кассетных (только в отношении приземлившихся) или зажигательных бомб подвергаются воздействию БОН по общим правилам. Все модификаторы применимы.

#### 6.7.9.2 Огонь прямой наводкой и приземлившиеся вертолеты

Приземлившиеся вертолеты могут быть обнаружены и атакованы как техника типа S, с использованием огня прямой наводкой ББ или БОН. При выполнении огня прямой наводкой с использованием ББ, они считаются имеющими размер +2. Если они были выведены из строя, или загорелись, поместите соответствующий маркер «Wreck» в гекс.

Обратите внимание, что приземлившиеся вертолеты могут взлететь в течение 1-й Фазы Авиации, и не могут выступать в качестве цели. В таком случае, наземные единицы не нарушают правило 4.6.1, несмотря на то, что приказы «Огонь» или «С короткой остановки» по-прежнему считаются выполненными.

#### 6.7.9.3 Мины и приземлившиеся вертолеты

См. раздел 7.31.2.3.

## 6.8 ФАЗА РЕГУЛИРОВАНИЯ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

К Фазе Регулирования в расширенной игре добавляются этапы «Разворот», «Регулировки башен и визуализации», «Корректировка полного укрытия», «Регулировка/Удаление состояния подавления» и «Регулировка/Удаление маркеров боевого духа». Этап «Регулировка/Удаление маркеров» расширяется. Игроки одновременно выполняют этапы регулировки в указанной последовательности.

Этапы «Регулировки башен и визуализации» и «Регулировка/Удаление маркеров боевого духа» используют опциональные правила.

### 6.8.1 Этап «Разворот»

Вне зависимости от полученных приказов все спешенные пехотные и буксируемые единицы, в любом порядке могут изменить свое направление, развернувшись к любой стороне гекса – разворот на месте. Разворот на месте не считается движением; он не требует использования маркера «Spot/Move».

### 6.8.2 Этап «Регулировки башен и визуализации»

В любом порядке, техника может скорректировать состояние своих башен (OR) (см. 7.8); зенитные (см. 6.7.8.1.1) и наземные единицы (OR) (см. 7.46) изменяют состояние радара, делая его активным или неактивным; кроме того техника может активировать свои инфракрасные прожек-

торы или прожекторы белого света (OR) (см. 7.36.4.1).

### 6.8.3 Этап «Корректировка полного укрытия»

В любом порядке, спешенные пехотные (включая мотоциклетные) и буксируемые единицы свободно изменяют занимаемое состояние полного укрытия, независимо от их приказов.

Измените маркеры «HASTY ENTRENCHMENT» по мере необходимости.

### 6.8.4 Этап «Регулировка/Удаление состояния подавления»

В любом порядке, игроки сначала пытаются удалить все маркеры «Suppression/Off» со своих единиц. Способность восстановления после подавления основывается на подготовке единицы, вне зависимости выполняла ли она атаку, и его приказа для текущего хода.

Обратитесь к таблицам «Модификаторы за подготовку единиц» (Unit Grade Modifiers Table) и «Восстановление после подавления» (Suppression Recovery Tables) на Карте игровой информации А.

Базовый диапазон восстановления расположен в колонке «Sup'd Recvy» таблицы «Модификаторы за подготовку единиц» (Unit Grade Modifiers Table). Местность, занимаемая боевой единицей, не оказывает никакого влияния на его восстановление. Выполните бросок (100) и примените любые допустимые модификаторы за подавление, найденные в таблице «Восстановление после подавления» (Suppression Recovery Tables).

#### 6.8.4.1 Модификаторы используемые для регулировки/удаления состояния подавления

Они используются непосредственно и являются накопительными. Эти модификаторы не применяются к авиации; она всегда использует значение восстановления своих баз.

##### 6.8.4.1.1 Приказы, за исключением «Отсутствие приказа»

Единицы имеют гораздо больше шансов на восстановление после подавления, если они не выполняли никаких действий в течение хода. Если подавленная единица получила для текущего хода приказ, отличающийся от «Отсутствие приказа», используйте модификатор +20.

Если единица использует «Оборонительный огонь» (OR) (см. 7.15), она должна применить модификатор за приказ, отличающийся от «Отсутствия приказа» равный –20.

##### 6.8.4.1.2 Воздействие огня прямой наводкой или с закрытых позиций



Если подавленная единица была атакована огнем БОН или ББ прямой наводкой, а также огнем БОН с закрытых позиций во время текущего хода, используйте модификатор +10. Для того чтобы избежать каких-либо сложностей в ходе повторного определения какие подавленные единицы были атакованы, используйте маркер «Under Fire».

Эффективность огня не имеет значения, важно само действие. Не имеет значения, сколько раз боевая единица была атакована, важен сам факт использования одного из указанных типов огня. Модификатор не является накопительным.

##### 6.8.4.2 Результаты регулировки/удаления подавления

Если итоговый результат попадает в пределы указанного диапазона, то маркер «Suppression/Off» удаляется. Если результат не попадает в пределы указанного диапазона, то



маркер «Suppression/Off» остается; он не может быть заменен на маркер «Suppression/On».

### **Ситуация**

*Советское мотострелковое отделение, с подготовкой «Регулярные», отмеченное маркером «Suppression/Off», пытается восстановиться. В текущем ходу отделение получило приказ «Огонь», а также было целью для огня БОН прямой наводкой.*

*Диапазон «SUP'D RECVY» для единицы с подготовкой «Регулярные» составляет 01-50. Суммарный модификатор +30:*

- за любой приказ, кроме «Отсутствие приказа» +20
- за воздействия огня +10

*Советские игрок выполняет бросок (100). Он выбрасывает 29, поэтому итоговый результат равен 59 (29 + 30). Поскольку 59 не попадает в указанный диапазон, мотострелковое отделение сохраняет свой маркер «Suppression/Off».*

(7.9), находящиеся под техникой. Замените все маркеры «Smoke/On», «Suppression/On», «Illumination/On» (7.27), «Hesitation/On» (7.1) и «Break/On» (7.1) на соответствующие маркеры «OFF» и поместите любой маркер «Smoke/DS» (7.9) под технику, которая их вызвала.

## **6.8.5 Этап «Регулировка/Удаление маркеров боевого духа»**

В любом порядке, игроки удаляют все маркеры «Hesitation/Off» и пытаются удалить все маркеры «Break/Off» со своих боевых единиц.

### **6.8.5.1 Восстановление единиц с колеблющимся боевым духом**

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

### **6.8.5.2 Восстановление единиц со сломленным боевым духом**

Все единицы, отмеченные маркером «Break/Off», могут попытаться восстановиться. Восстановление происходит таким же образом, как и в случае подавления, но в данном случае все единицы имеют базовый диапазон восстановления равный 51-00, независимо от уровня подготовки. Если единица восстанавливается, удалите маркер. Если результат не попадает в указанный диапазон, маркер «Break/Off» сохраняется; он не может быть заменен на маркер «Break/On».

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

### **Ситуация**

*Американская М3А1 «Bradley», с подготовкой «Ветераны», отмеченная маркером «Break/Off», пытается восстановиться. Она находится в гексе леса и имеет приказ «Отсутствие приказа» для текущего хода. Его несломленный штаб находится в смежном гексе.*

*Базовый диапазон для восстановления всех единиц составляет 51-00. Чистый модификатор +40:*

- за подготовку «Ветераны» +10
- за среднее укрытие +10
- за наличие в пределах командного диапазона несломленной штабной единицы +20

*Американский игрок выполняет бросок (100). Он выбрасывает 34, так что итоговый результат равен 74 (34 + 40). Поскольку 74 находится в пределах указанного диапазона, маркер «Break/Off» удаляется.*

## **6.8.6 Этап «Регулировка/Удаление маркеров»**

Удалите маркеры «Under Fire», «Smoke/Off» и «Illumination/Off» (7.27) и любые маркеры «Smoke/DS»

## 7.0 Опциональные правила

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

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

### 7.1 БОЕВОЙ ДУХ

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

~ Гомер, Илиада

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

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

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

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

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

сломлен, и чаще всего не решаются присоединиться к драке.

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

#### 7.1.1 Значение сплоченности

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

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

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

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

*Изучите Сценарий 1, «Первое столкновение»: Западная граница Чехии, 27 сентября 1987 года. Американская танковая рота имеет значение сплоченности «Отличное» и Цифровое значение сплоченности «СР-8».*

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

##### 7.1.1.1 Определение значения сплочения

Обратитесь к таблицам «Значение сплоченности» (Cohesion Point Table) и «Цифровое значение сплоченности» (Numeric Cohesion Point) приведенным ниже. Значение сплоченности определяется за счет броска (100), а так же с учетом модификаторов, указанных в таблице «Значение сплоченности» (Cohesion Point Table) в соответствии с фактической национальной принадлежностью и развертыванием.

Развертывание основано на тех силах, которые были первоначально развернуты в начале конфликта (Int) или с интервалами +1, +2, +3 или +4. В большинстве случаев, уровень подразделения будет иметь тенденцию к снижению, по мере прибытия дополнительных сил.

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

| Числовое значение сплоченности |       |   |    |   |    |   |    |    |    |   |    |
|--------------------------------|-------|---|----|---|----|---|----|----|----|---|----|
| Боевой дух                     | Знач. | 1 | 2  | 3 | 4  | 5 | 6  | 7  | 8  | 9 | 10 |
| Великолепный (Superb)          | ≥ 91  | 1 | 2  | 2 | 3  | 4 | 5  | 6  | 6  | 7 | 8  |
| Исключительный (Exceptional)   | 86-90 | 1 | 1½ | 2 | 3  | 4 | 4½ | 5  | 6  | 7 | 7½ |
| Выдающийся (Outstanding)       | 76-85 | 1 | 1  | 2 | 3  | 4 | 4  | 5  | 6  | 6 | 7  |
| Превосходный (Superior)        | 66-75 | 1 | 1  | 2 | 2½ | 3 | 4  | 4½ | 5  | 6 | 6½ |
| Отличный (Excellent)           | 56-65 | 1 | 1  | 2 | 2  | 3 | 4  | 4  | 5  | 5 | 6  |
| Хороший (Good)                 | 46-55 | ½ | 1  | 2 | 2  | 3 | 3  | 4  | 4½ | 5 | 5½ |
| Удовлетворительный (Adequate)  | 36-45 | 1 | 1  | 2 | 2  | 3 | 3  | 4  | 4  | 5 | 5  |
| Посредственный (Fair)          | 26-35 | ½ | 1  | 1 | 2  | 2 | 3  | 3  | 3½ | 4 | 4½ |
| Плохой (Poor)                  | ≤ 25  | 0 | 1  | 1 | 2  | 2 | 2  | 3  | 3  | 4 | 4  |

| Значение сплоченности                                                                                                                                                                                                      |               |     |     |     |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|-----|-----|-----|-----|
| Принадлежность                                                                                                                                                                                                             | Развертывание |     |     |     |     |
|                                                                                                                                                                                                                            | Начальное     | +1  | +2  | +3  | +4  |
| СССР                                                                                                                                                                                                                       | —             | -10 | -20 | -30 | -40 |
| США                                                                                                                                                                                                                        | +10           | —   | -10 | -20 | -30 |
| ФРГ                                                                                                                                                                                                                        | +10           | —   | -10 | -20 | -30 |
| Великобритания                                                                                                                                                                                                             | +10           | -10 | -20 | -30 | -40 |
| Франция                                                                                                                                                                                                                    | —             | -10 | -20 | -30 | -40 |
| Канада                                                                                                                                                                                                                     | +10           | -10 | -20 | -30 | -40 |
| Элита: +20; Ветераны: +10; Регулярные: -10, Зеленые: -20, Новобранцы: -30<br>Для СССР, не более +1 к уровню; может уменьшиться до любого уровня.<br>Для США, ФРГ, Великобритании, Франции и Канады: не более + 2 к уровню. |               |     |     |     |     |

Для советского подразделения с подготовкой «Регулярные», включающего 17 боевых единиц развертывание составляет +2. Советский игрок выполняет бросок (100); результатом является 77. Советский модификатор за национальную принадлежность (-20), добавляется к модификатору за подготовку подразделения «регулярные» (-10), получая в результате суммарный модификатор -30. Итоговым результатом броска является 47 (77-30).

В таблице «Числовое значение сплоченности» (Numeric Cohesion Point), 47 находится в строке «46-55»; советское регулярное подразделение считается имеющим хороший уровень боевого духа.

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

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

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

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

Для советских подразделений: указанное значение сплоченности не может быть увеличено более чем на один уровень; оно может снизиться до любого уровня.

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

Для американских, немецких, британских, французских или канадских подразделений нельзя увеличивать или уменьшать указанное значение сплоченности более чем на два уровня.

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

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

#### 7.1.1.2 Отслеживание значения сплоченности

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

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

#### 7.1.2 Обычная проверка состояния боевого духа

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

- Выходит из текущего гекса.
- Атакована огнем прямой наводкой или с закрытых



позиций, или любым видом атаки с воздуха.

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

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

### 7.1.3 Принудительная проверка состояния боевого духа

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

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

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

### 7.1.4 Процедура проверки состояния боевого духа

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

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

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

#### Подготовка единицы – «Элита»

Если подготовка единицы – «Элита», используйте модификатор +20.

#### Подготовка единицы – «Ветераны»

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

#### Подготовка единицы – «Регулярные»

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

#### Подготовка единицы – «Зеленые»

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

#### Подготовка единицы – «Новобранцы»

Если подготовка единицы – «Новобранцы», используйте модификатор –30.

#### Среднее укрытие

Если единица использует среднее укрытие, используйте модификатор +10.

#### Сильное укрытие

Если единица использует сильное укрытие, используйте модификатор +20.

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

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

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

#### Подавленная или поврежденная

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

#### Принудительная проверка состояния боевого духа

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

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

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

#### Обнаруженная единица в пределах 2 гексов

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

#### Обнаруженная единица в пределах 5 гексов

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

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

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

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

### 7.1.5 Результаты проверки боевого духа

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

### 7.1.5.1 Колеблющийся боевой дух



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

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

### 7.1.5.2 Сломленный боевой дух



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

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

#### Ситуация

Американское мотопехотное отделение с подготовкой «Ветераны», расположенные в гексе кустарника стало целью прорыва советского Т-80БВ и подавлено. Теперь Т-

80БВ располагается рядом и позади отделения. Потери подразделения, в которое входит отделение, не достигли значения сплоченности. Штабная единица с несломленным боевым духом, относящаяся к его подразделению, находится в пределах командного диапазона.



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

Итоговый модификатор +30:

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

Модификатор за наличие обнаруженной единицы в пределах двух гексов не применяется, так как отделение подавлено, а подавленные единицы проводить обнаружение только непосредственно перед их фронтом. Т-80БВ находится непосредственно позади отделения.

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

## 7.2 СКРЫТЫЕ ЕДИНИЦЫ

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

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

### 7.2.1 Маркеры «Hidden Unit»



В соответствии со Специальными условиями сценария, наземные единицы одной, или обеих сторон, могут начать сценария

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

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

### 7.2.2 Размещение маркеров «Hidden Unit»

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

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

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

#### 7.2.2.1 Обнаружение скрытых единиц

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

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

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

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

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

#### 7.2.2.2 Перемещение маркеров «Hidden Unit»

Игроки могут перемещать маркеры «Hidden Unit» точно так же, как и обычные наземные единицы и вертолеты.

Если маркер представляет собой один или несколько типов, он не может двигаться быстрее, чем значение скорости движения *самой медленной* из скрытых единиц.

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

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

#### 7.2.2.3 Вскрытие маркера «Hidden Unit»

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

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

### 7.2.3 Добавление маркеров «Hidden Unit»

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

## 7.3 БОЕВОЕ УПРАВЛЕНИЕ ВЗВОДОМ И СЕКЦИЕЙ

Только боевые единицы и *активированные* невооруженные единицы, относящиеся к одному и тому же взводу, секции или группе (BAOR) и находящиеся в пределах командного диапазона друг от друга, могут использовать один и тот же уникальный маркер приказа. Единицы из других взводов, секций или групп, включая штабные единицы, не входящие в систему командования, даже если они являются частью того же подразделения не могут использовать те же самые приказы (исключение, «Прикрытие техникой в ходе ближнего боя», см. 7.41).

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

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

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



## 7.4 УДАЛЕНИЕ МАРКЕРОВ «SPOT»

Все допустимые маркеры «Spot/Fire» и «Spot/Move» должны проверяться для определения возможности их удаления. Использование этого опционального правила может добавить достаточно большее количество игрового времени к розыгрышу сценария. Обратитесь к таблице «Удаление маркеров «Spot»» (Spot Removal Table) на Карте игровой информации В.

Во время Фазы Обнаружения каждого хода для каждой единицы, отмеченной маркерами «Spot/Fire» и «Spot/Move»:

Маркеры «Spot» **не могут** быть удалены, если:

- Обнаруженная единица занимает местность, не дающую укрытия.
- Обнаруженная единица примыкает к одной или нескольким неподавленным, не занимающим полное укрытие и не имеющим сломленный боевой дух *боевым* единицам противника.

Маркеры «Spot» могут быть удалены:

- обнаруженная единица занимает местность, дающую слабое, среднее или сильное укрытие. Обратите внимание, что все гексы строений считаются обеспечивающими сильное укрытием для пехотных единиц, а так же техники и буксируемых единиц внутри зданий. Обратите внимание, что гексы низкого кустарника и сельхозугодий рассматриваются при выполнении обнаружения как обеспечивающие слабое и среднее укрытие, соответственно.

Подсчитайте количество неподавленных, не имеющих полное укрытие, с несломленным боевым духом *боевых* единиц противника, способных обнаружить единицу.

Основываясь на результатах подсчета, приведенного выше, для каждого типа укрытия указаны два значения: если дальность обнаружения для *любой* из единиц, включенных в приведенный выше подсчет, равен или меньше, чем половина от максимальной дальности обнаружения (с округлением вниз) – используйте первое значение; для дальности превышающей половину максимальной дальности используйте второе значение.

Выполните бросок (100), если чистый результат меньше или равен указанному значению, маркер «Spot» удаляется.

Примените следующие модификаторы:

- Примените модификатор, основываясь на наибольшей подготовке любой из единиц, включенных в приведенный выше подсчет.
- Если в приведенный выше подсчет включена одна или несколько разведывательных единиц, используйте модификатор +10.

*Советский расчет СПГ-9, отмеченный маркером «Spot/Fire», находится в гексе леса. Ни одна американская единица не прилегает к его гексу. Две американские БМП M2A1 «Bradley» (подготовка «Обстрелянные») и один танк M1 «Abrams» (подготовка «Ветераны») способны обнаружить его. Два БМП находятся на расстоянии в 10 гексов, а танк находится на расстоянии в 6 гексов.*

*Найдите значение на пересечении строки «Medium Cover» с колонкой «3-5» в таблице «Удаление маркеров «Spot»» (Spot Removal Table), которое равно 20/40. Так*

*как, по меньшей мере, одна из американских единиц в пределах половины дальности или меньше (15/2, с округлением вниз), применяется значение 20.*

*Советские игрок выполняет бросок (100) и применяет модификатор +10, за американский танк с подготовкой «Ветераны». Если суммарный результат равен 20, или меньше, то маркер «Spot» удаляется.*

## 7.5 СКОЛЬЗЯЩАЯ ИНИЦИАТИВА

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

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

Следует отметить, что данное правило требует, чтобы игроки отмечали порядок, в котором инициатива была получена, потому что тот же порядок, но перевернутый наоборот, используется в течение Фазы Движения [см. Исключение 7.5.3].

### 7.5.1 Определение Инициативы – Исходный Первый игрок

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

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

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

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

#### 7.5.1.1 Последующие подразделения

После определения результатов огня прямой наводкой исходного подразделения, каждая сторона вновь выбирает подразделение, выполняет бросок (100) и применяет к его

результату свой модификатор за подготовку сторон. Сторона, выбросившая наивысший результат затем определяет результаты огня своих подразделений во время Этапа «Огонь прямой наводкой». Подразделение, ведущее огонь в настоящее время, может относиться к той же или к другой стороне. Запишите подразделение, выполнившее свой огонь прямой наводкой.

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

#### 7.5.1.2 Объединенный огонь

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

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

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

#### 7.5.1.3 Реагирующий огонь

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

### 7.5.2 Фаза Движения

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

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

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

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

### 7.5.3 Оптимизированная Фаза Движения

Фаза Движения выполняется так, как описано в Базовой и Расширенной Игре. Это избавляет от необходимости запоминать порядок подразделений, в котором изначально разыгрывалась инициатива. *Исходный* Второй игрок перемещает все свои единицы, а затем *исходный* Первый игрок, как перечислено выше [см. 7.5.1]. Обратитесь к маркеру хода, чтобы определить *исходного* Первого игрока.

### 7.6 ТАНКОБОЯЗНЬ

Перед выполнением атаки в ходе ближнего боя, пехотные единицы должны сначала пройти принудительную проверку состояния боевого духа (см. 7.1.3). Это правило применяется только к пехотным единицам, имеющим подготовку «Зеленые» или «Новобранцы».

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

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

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

### 7.7 ОГРАНИЧЕННОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ

Абсолютный характер обнаружения цели является случайной ситуацией, особенно по мере увеличения дальности обнаружения. Используя это правило, игроки должны пытаться обнаружить единицы, если дальность обнаружения больше 1; единицы на дальности равной 1 все еще обнаруживаются автоматически. Использование этого опционального правила может добавить достаточное количество игрового времени для розыгрыша сценария.

#### 7.7.1 Дальности обнаружения

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

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

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

Выполните бросок (100), если общий результат меньше или равен указанному значению, цель была обнаружена. Неудача не отменяет огонь по готовности.

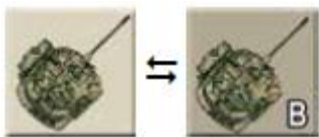
*Два американских танка М1 «Abrams», с подготовкой «Ветераны», совместно пытаются обнаружить советский Т-72АВ, расположенный в гексе леса на расстоянии 4 гекса. Поскольку расстояние обнаружения (4 гекса) больше чем половина от 7, то для обнаружения Т-72АВ игрок США должен выполнить бросок (100) с результатом 70 или менее (60 + 10).*

### 7.7.2 Максимальное обнаружение

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

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

## 7.8 БАШНИ



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

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

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

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

### 7.8.1 Корректировка башни



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

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

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ), значение «ГТ» для танка Т-80БВ равно 2. Его башня может быть развернута на 1 или 2 стороны гекса.*

Когда техника движется, она может разворачивать свою башню в пределах указанного для нее значения «ГТ» за каждый новый гекс, или сохранять ее направленность по отношению к корпусу. Второй игрок может вести огонь допустимыми единицами в ходе реагирующего огня в течение любого времени, пока первый игрок разворачивает башню, чтобы просто прекратить его движение, до или после поворота башни.

Техника, получившая повреждение гусениц, сохраняет указанное для нее значение «ГТ». Значение «ГТ» техники, получившей повреждение башни уменьшается до 1, если уже не равно 1.

### 7.8.2 Расположение попадания для техники, оборудованной башней

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

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

*Обратитесь к карте данных SM-3A, советский танк Т-64БВ получает попадание в результате горизонтального выстрела с ракурса сзади/сбоку. Американский игрок выполняет бросок кубика (100) с результатом 39. Локализация попадания – «Башня сзади» (TR). Однако, фактически, башня Т-64БВ развернута относительно корпуса в направлении сзади/сбоку, что относительно американской единицы дает ракурс попадания для башни – спереди. Локализация попадания теперь становится лоб башни (TF). Значение бронирования становится равным 90, что по сравнению с первоначальным (35) дает почти 300% преимущества.*

### 7.8.3 Открытые и закрытые люки башни

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

Некоторые виды техники типа А должны иметь открытые люки башни для того, чтобы применять некоторые, или все виды своего вооружения. Данное требование указывается в разделе «Примечания» Карт данных.

Состояние башни с открытыми или закрытыми люками



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

В ходе попыток обнаружения, выполняемых техникой с закрытыми люками башни необходимо использовать модификатор «-1», перемещаясь на 1 строку вниз по таблице.

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

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

#### 7.8.4 Реагирующий огонь

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

Независимый прицел командира (CIS) добавляет дополнительные возможности (OR) (см. 7.48).

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

#### 7.9 ДЫМОВЫЕ ГРАНАТОМЁТЫ

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

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



Для того, чтобы определить, смогла ли техника создать облако дыма, выполните бросок (10) и сравните результат с указанным значением ограничения боеприпасов (см. 5.16.2.3).

Если результат меньше или равен значению ограничения боеприпасов, поместите маркер «Smoke/DS» на фишку техники, если результат превышает указанное значение – попытка не удалась.

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

Маркер «Smoke/DS» удаляется во время этапа «Регулировка/Удаление маркеров» текущего хода (см. 6.8.6), или если техника переходит в новый гекс или перемещается в пределах своего гекса. Поместите маркер под фишку единицы техники; техника не может создавать новое облако дыма из дымовых гранатометов в течение последующих ходов. Он удаляется во время этапа «Регулировка/Удаление маркеров» следующего хода.

#### 7.10 ОБНАРУЖЕНИЕ ЧЕРЕЗ ЖИВЫЕ ИЗГОРОДИ

В общем и целом, стороны гекса с живой изгородью блокируют линию видимости для единиц на противоположных сторонах. С помощью этого необязательного правила, пехотные единицы могут «зарыться» в сторону гекса с живой изгородью, что позволяет им увеличить способность обнаруживать противника на противоположной стороне.

Что «зарыться» в сторону гекса с живой изгородью, пехотная единица должна получить приказ «Движение». Она остается в текущем гексе, и отмечается маркером «Location», со стороной «INB», направленной вперед. Кроме того, пехотная единица может занимать полное укрытие, в связи с чем оно отмечается вторым таким маркером, со стороной «FC», направленной вперед.

Зарывшись в сторону гекса с живой изгородью, пехотная единица может обнаруживать и быть обнаружена в обычном порядке, так, как если бы стороны гекса с живой изгородью не существовало. Точно так же, что и для гексов строений из кирпича, в таком случае пехотные единицы считаются использующими сильное укрытие в случае обнаружения, и среднее укрытие для целей обороны, *по обе стороны живой изгороди*.

Для выхода из стороны гекса с живой изгородью, отметьте единицу приказом «Движение» или «С короткой остановки». Маркер «Location /INB» удаляется во время фазы движения. Теперь пехотная единица занимает гекс, примыкающий к стороне с живой изгородью, из которой она начала движение. Она может выполнить движение по-пластунски, если это допустимо.

#### 7.11 МОДИФИКАТОР ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПОЖАРА

В зависимости от устройства башни или расположения боеприпасов, некоторые единицы техники имеют большую вероятность взрыва, если были подбиты в результате боя. Такие единицы техники имеют обозначение «BU», указанное в разделе «Особенности единицы» их Карты данных. Модификатор пожара не увеличивает общую вероятность повреждения; он лишь увеличивает вероятность преобразования результата «Подбит» в пожар. Он не применяется к урону в ходе Базовой игры.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, у танка T-80БВ имеется обозначение «BU». Американский танк M1 «Abrams» (Карта данных UM-1A) добивается пробития T-80БВ с использованием ББ боеприпаса и при определении результата попадания выбрасывает «6». В обычных условиях этот результат обозначает выход из строя. Однако, с учетом модификатора возникновения пожара «+2», результат становится равным 8, что означает пожар.*

*Если мотопехотное отделение получает Эффективный результат в ходе Ближнего боя, и выбрасывает 5 в качестве результата при определении повреждений, при-*

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

Модифицированный результат урона от ББ равный 11 или 12 по-прежнему вызывает возгорание, даже если максимальное повреждение равно 10, что означает выход из строя. Например, в случае американских M113A2 (Карта данных UM-3A) или БМП M2A1 «Bradley» с 25-мм орудием (Карта данных UM-4A) против БМП-1 (Карта данных SM-5A).

## 7.12 ИЗМЕНЯЕМАЯ БРОНЕПРОБИВАЕМОСТЬ ББ БОЕПРИПАСОВ

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

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

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

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

*При значении бронепробиваемости ББ равном 110, выполнены броски (10) с результатами 10 и 4. Суммарное изменение равно +8. Результат 10 добавляет к значению бронепробиваемости 11, в то время как результат 4 вычитает 3.*

*При значении бронепробиваемости ББ равном 12, выполнены броски (10), с результатами 1 и 2. Суммарное изменение равно -3. Результат 1 вычитает из значения бронепробиваемости 2, вместе с этим результат 2 означает вычитание еще 2. Однако максимальное значение изменения равно ±3.*

## 7.13 ПОПАДАНИЕ В НИЖНИЙ БРОНЕВОЙ ЛИСТ

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

### 7.13.1 Изменение высоты

Когда техника движется из гекса оврага, брода или реки, или пересекает гекс стены (укрытие корпуса не применяется), любая боевая единица, способная осуществить реаги-

рующий огонь, и занимающая уровень высоты, равный новому уровню высоты техники, стреляет в лоб корпуса (HF) используя значение бронирования равное  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз, но не меньше 1) от указанного для восходящего выстрела. Обратите внимание, что в таком случае используется восходящий выстрел, даже если фактически это выстрел на одном уровне.

### 7.13.2 Разница по высоте

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

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

## 7.14 ПРИОРИТЕТ ОГНЯ

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

## 7.15 ОБОРОНИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ

Правила Боевого управления ограничивают количество уникальных приказов, которое каждая рота может использовать в течение своего хода, что потенциально вынуждает использовать для некоторых единиц приказы «Отсутствие приказа» (N/C) (см. 6.2.1). Как правило, единица не может выполнять какие-либо действия, будучи отмеченной приказом «Отсутствие приказа» (N/C).

При использовании этого правила, единицы, получившие приказ «Отсутствие приказа» (N/C) могут обороняться, но только в том случае, когда атакованы огнем ББ или БОН прямой наводкой. Будучи обстрелянной, единица может открыть ответный огонь, подобно реагирующему огню, против отдельной стрелявшей единицы, если способна обнаружить ее, и она находится в пределах сектора обстрела. Если в дополнение используется правило 7.8 «Башни», смотри раздел 7.8.4.

В таком случае единица использует модификатор к попаданию ББ «-2» или модификатор огня БОН «-10» в дополнение к любым другим применимым модификаторам, включая применимые модификаторы за реагирующий огонь.

Если после использования оборонительного огня позднее осуществляется попытка восстановления состояния подавленного или сломленного боевого духа, применяются модификаторы за оборонительный огонь.

## 7.16 ВООРУЖЕНИЕ, РАЗМЕЩЕННОЕ НА ПЛАТФОРМАХ

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

*Обратитесь к Карте данных буксируемых единиц, советский станковый пулемет НСВ относится к вооружению, размещенному на платформах.*

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

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

## 7.17 ПОТЕРЯ ПРИДАНОГО ВООРУЖЕНИЯ

Когда полное отделение несет потери в результате огня БОН или рукопашного боя, выполните бросок (10) для каждого приданого вооружения (включая лазерный целеуказатель) переносимого отделением. В случае результата равного от 1 до 5, приданое вооружение считается уничтоженным.

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

## 7.18 ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ

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

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

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

## 7.19 САПЕРЫ ПРОТИВ ОБЪЕКТОВ МЕСТНОСТИ

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

Отделение саперов должно получить приказ «Движение». Такие атаки должны использовать процедуру ближнего боя. В случае Эффективного результата бросок (100) выполняется еще раз. В случае получения двух эффективных

результатов, объект местности разрушается, в противном случае никакого эффекта нет.

## 7.20 ДЛИННОСТВОЛЬНЫЕ ОРУДИЯ

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

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

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

## 7.21 ИЗМЕНЯЕМОЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ ГУСЕНИЦ

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

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

Для единиц, ведущих огонь с использованием мелкокалиберного вооружения ОН, а так же в случае отсутствия вооружения ОН, утраивается значение равное 1. Подобный расчёт не применяется в отношении ПТРК и ручных противотанковых гранатометов.

*Советская БМП-2 (Карта данных SM-4B) добивается результата «Повреждение гусеницы» в отношении американского танка M1 «Abrams» (Карта данных UM-1A). Максимальное значение эффективности БОН для БМП-2 равно 1. Это значение утраивается до 3 и сравнивается со значением «Защита от вооружения ОН» M1 «Abrams» составляющего 8A. Так как 3 меньше 8, результат «Повреждение гусеницы» считается промахом.*

## 7.22 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЫМА ПЕХОТОЙ

Отделения и полу-отделения получают значение ограниченности дымовых боеприпасов равное S5; это значение может изменяться за счет подготовки единиц, а так же для сапёров. Неподавленные единицы, с не поколебленным и не сломленным боевым духом могут создать дым в своем текущем гексе, если он не содержит каких либо других спешенных пехотных или буксируемых единиц.

### 7.22.1 Дым в ходе огня прямой наводкой

Только единицы, получившие приказ «Огонь» или «С короткой остановки», могут в ходе огня с использованием



мелкокалиберного вооружения разместить дым, с соблюдением правила «Ограниченность боезапаса» (см. 5.16.2). Единица по прежнему может использовать все приданное ей вооружение.

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

### 7.22.2 Модификаторы ограниченности дымовых боеприпасов

Специальные модификаторы ограниченности боеприпасов:

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

## 7.23 СОПУТСТВУЮЩИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ ТЕХНИКИ

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

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

### 7.23.1 Лоб башни («TF»)

Если результат 1: Повреждение оптики

- Основной прицел вооружения данной техники (L, S, M и/или D) выходит из строя для оставшейся части сценария. Теперь она должна использовать свой вспомогательный прицел. Если ее вооружение не оборудовано вспомогательным прицелом, техника не может вести огонь в течение оставшейся части сценария.
  - о Используйте модификатор к огню ББ прямой наводкой, равный -1, для оставшейся части сценария.
  - о Используйте модификатор к огню БОН прямой наводкой, равный -5, для оставшейся части сценария.

Если результат 2: Повреждение оборудования ночного видения

- Оборудование ночного видения (T, I2, IR, WP или P) выходит из строя для оставшейся части сценария.

Если результат 3: Спаренный пулемет, если он есть, поврежден, в противном случае отметьте фишку техники маркером «Suppressed/On».

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

Если результат 4-10: Нет эффекта.

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

Если результат 1: Погон башни

- Башня фиксируется в текущем положении. Она не может вращаться в течение оставшейся части сценария.
- Техника, не имеющая башни, но с возможностью кругового обстрела (см. 4.4.3.1.2) и не имеющая

башни (см. 4.4.3.1.1), отмечается маркером «Suppressed/On».

Если результат 2: Повреждение радио

- Командные и/или разведывательные возможности техники ограничены.
- Кроме того техника должна следовать правилу «Повреждение радиостанции» (см. 7.23.5).

Если результат 3-10: Нет эффекта.

### 7.23.3 Лоб корпуса («HF»)

Если результат 1: Повреждена ходовая часть

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

Если результат 2-10: Нет эффекта.

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

Если результат 1: Повреждение топливной системы

- В начале каждой Фазы Движения выполните бросок (10).
- Если результат 1: техника остается без топлива для оставшейся части сценария. Отметьте маркером «TK Hit» (включая попытку экипажа оставить технику).
- Если результат 2: техника загорается и получает все эффекты попадания, приводящего к пожару (включая попытку экипажа оставить технику и эффект подавления).

Если результат 3-10: Нет эффекта.

### 7.23.5 Повреждение радиостанции

Техника с поврежденной радиостанцией получает ограничение возможностей обнаружения, управления, свойств передового наблюдателя и состояния боевого духа.

#### 7.23.5.1 Ограничение обнаружения

Техника не может *передать* (см. 4.1.1) или получать данные об обнаружении целей от других единиц. Она должна обнаруживать цели самостоятельно.

#### 7.23.5.2 Ограничение управления

Командный диапазон боевой единицы считается равным 0, в независимости от подготовки подразделения (Обстрелянные, Ветераны или Элита).

*Разведывательная* техника сохраняет все свои специальные возможности, за исключением ограничений, относящихся к обнаружению, наблюдению и состоянию боевого духа.

#### 7.23.5.3 Ограничение свойств передового наблюдателя

Единица не может запрашивать огонь с закрытых позиций, или захватывать цели для авиации.

#### 7.23.5.4 Ограничение боевого духа

Для получения модификатора, обусловленного присутствием командной единицы с несломленным боевым духом, единица должна находиться с ней в одном гексе.

## 7.24 МАСКИРОВКА

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

Действие маскировки отличается от эффектов скрытых

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

После выполнения требований нормального диапазона обнаружения, игрок, проводящий обнаружение выполняет бросок (10), разведывательные единицы используют модификатор -1, единицы, оснащенные тепловизором – модификатор -2. Результат должен быть меньше или равен диапазону обнаружения, указанному для единицы, осуществляющей обнаружение, в таблице «Диапазоны обнаружения» («Spotting Ranges» Table) на Карте игровой информации В. Единица, проводящая обнаружение, может передать данные об обнаруженных замаскированных единицах другим дружественным единицам, расположенным в пределах этой же дистанции или меньше.

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

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

## 7.25 НЕИСПРАВНОСТЬ ВООРУЖЕНИЯ

Этот вариант требует определенной формы учета или отметок для единиц.

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

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

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

## 7.26 СМЕЩЕНИЕ ОГНЯ С ЗАКРЫТЫХ ПОЗИЦИЙ И АВИАУДАРОВ

### 7.26.1 Смещение огня с закрытых позиций

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

Выполните бросок (10). Если результат равен 1-6, смещение составит 1 гекс, в случае результата равного 7-10, смещение равно 2 гекса. Эта процедура может быть упрощена,

если при определении ответа на запрос огня с закрытых позиций использовать бросок двумя кубиками (10x2), позволяющий учитывать возможность смещения огня. Выполните бросок (d6), обратитесь к гексу направления на карте и переместите точку удара на необходимое количество гексов в указанном направлении.

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

### 7.26.2 Смещение авиаударов

Смещение применяется только в отношении свободнопадающих, кассетных, зажигательных авиабомб и систем дистанционного минирования, применяемых со средних и больших высот. Смещение не используется в отношении бомб замедленного падения, высокоточных бомб и противорадиолокационных ракет. Если самолет был атакован зенитным огнем в пределах 5 гексов от гекса применения, точка применения его вооружения подвержено смещение.

- Если результатом зенитного огня является «Отсутствие эффекта», выполните бросок (10). Если результат равен 1 или 2, авиаудар смещается.
- Если результат зенитного огня «Подавление» или «Повреждение», выполните бросок (10). Если результат равен 6 или меньше, авиаудар смещается.
- Основываясь на подготовке самолета, используются следующие модификаторы:
  - Элита: +2
  - Ветераны: +1
  - Обстрелянные: -1
  - Зеленые: -2
  - Новобранцы: -3

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

## 7.27 ОГОНЬ С ЗАКРЫТЫХ ПОЗИЦИЙ ОСВЕТИТЕЛЬНЫМИ СНАРЯДАМИ



Огонь осветительными снарядами используется для увеличения дальности обнаружения в условиях ограниченной видимости или ночью. Осветительные снаряды могут быть использованы только в виде не-линейного сходящегося веера. При использовании осветительных снарядов применяются маркеры «Illumination/On» и «Illumination/Off», с целью отображения их состояния. Новая область освещения отмечается за счет размещения маркера «Illumination/On», или за счет вращения существующего маркера «Illumination/On» на сторону «Illumination/Off».

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

Маркеры освещения размещаются на карте по отдельности; они не должны размещаться на американских или советских единицах. Для того чтобы правильно сориентировать их стороны «On» и «Off», они должны быть обращены

к соответствующей стороне гекса. Используйте гекс направления в качестве точки отсчета. Обычно для ориентации маркеров используется направление 1.

Горящие обломки также обеспечивают подсветку для любых единиц, находящихся в этом же гексе, давая модификатор обнаружения +1; этот модификатор никогда не повышает уровень обнаружения выше 0.

## 7.28 КОНТРБАТАРЕЙНЫЙ ОГОНЬ

Контрбатарейный огонь это действия с целью обнаружения батарей противника, расположенных *за пределами карты*, а так же осуществления артиллерийских ударов с целью подавления или уничтожения этих батарей.

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

### 7.28.1 Использование контрбатарейного огня

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

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

### 7.28.2 Определение результатов контрбатарейного огня

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

Обратитесь к Карте данных Артиллерии для получения информации по контрбатарейному огню. Если результат определения расположения находится в пределах диапазона 01-40, артиллерийская батарея обнаружена. В противном случае попытка обнаружения закончилась неудачей.

Применяются следующие модификаторы определения расположения:

- Если текущая огневая задача целевой артиллерийской батареи продолжается 2 или 3 последовательных хода, используйте модификатор –10.
- Если текущая огневая задача целевой артиллерийской батареи продолжается 4 последовательных хода, используйте модификатор –20.
- Если целевая артиллерийская батарея является самоходной (SP), используйте модификатор +10.

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

- Если результат 01-50, целевая артиллерийская батарея подавлена.

- Подавленные артиллерийские батареи по-прежнему могут функционировать и выполнять обычные операции, но применяют модификатор огня БОН за подавление стрелка, равный –20 (см. 6.5.4.3). Поместите маркер «Suppressed/On» на Карту данных этой батареи для справки.
- В ходе попытки восстановится после подавления, все артиллерийские батареи имеют фиксированный диапазон восстановления, равный 01-50. Никакие модификаторы не применяются.
- Если результат 51-80, целевая артиллерийская батарея повреждена.
  - Поврежденные артиллерийские батареи могут по-прежнему функционировать и выполнять обычные операции, но применяют модификатор огня БОН за повреждение стрелка, равный –10 (см. 6.5.4.3). Поместите маркер «Dmgd» на Карту данных этой батареи для справки.
  - Все поврежденные батареи используют модификатор –2 при определении ответа на запрос огня.
  - Второй результат «Повреждение» означает выход батареи из строя.
- Если результат 81-00, артиллерийская батарея выведена из строя.
  - Она не может действовать в течение оставшейся части сценария.
  - Указанное для нее значение Победных очков добавляется противоположной стороне.
  - Ее потеря не учитывается в ходе определения состояния боевого духа.

### 7.28.3 Контр-Контрбатарейный огонь

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

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

## 7.29 ЗАСТРЕВАНИЕ

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

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

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники (танк Т-80БВ), в нем указано значение «В», равное +5. Он применяет модификатор застревания +5.



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

Техника, входящая в гекс одного из перечисленных типов местности не должна проверять возможность застревания. Тем не менее, если техника пытается выйти из гекса или движется в пределах гекса (например, поиск позиции, дающей укрытие для корпуса или вход в здание), прежде, чем она это сделает, необходимо провести проверку застревания.

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

*Советская БРДМ-2 (Карта данных SM-9A), пытается выйти из гекса пересеченной местности. Если советский игрок после броска кубика (100) получает итоговый результат 35 или менее (в отношении БРДМ-2 действует модификатор -5), это означает, что БРДМ застряла.*

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



### 7.30 УЗКИЕ ДОРОГИ И ТРОПЫ

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

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

Техника и спешенные буксируемые единицы не могут превысить пределы объединения (см. 5.13). Вход объединен-

ных единиц в гекс осуществляется начиная с верхней (исключая обломки).

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

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

*Когда советский танк Т-80БВ (Карта данных SM-1B), пытается вытолкнуть неподвижную BMP-2 (Карта данных SM-4B), он использует модификатор +25.*

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

### 7.31 МИНЫ И МИННЫЕ ПОЛЯ

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

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

Мины не работают по отдельности; они установлены и рассеяны в виде минных полей, занимающих несколько гексов. Соответственно, существует три типа минных полей: поспешные, устанавливаемые дистанционно (FASCAM) и заблаговременные.

В сценарии указывается тип и доступность мин.

Хотя, строго говоря, FASCAM (Family of Scatterable Mines, семейство дистанционно-устанавливаемых мин), является акронимом прежде всего американским, он по-прежнему используется для обозначения всех мин устанавливаемых артиллерией или авиацией, независимо от их происхождения.

### 7.31.1 Размещение мин

Мины обычно занимают на карте область из нескольких гексов. Контролирующий игрок либо записывает их расположение во время расстановки сценария, после того как все маркеры местности размещены на карты, но прежде, чем будут расставлены любые единицы или размещает их с помощью самолетов или огня с закрытых позиций.

В большинстве случаев расположение минных полей держится в секрете от противника. В сценарии указывается, когда в игре используется видимое минное поле.

#### 7.31.1.1 Скрытые минные поля

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

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

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

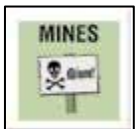
*Допустимое минное поле из 4-х гексов включает в себя гексы 1BB8, 1BB9, 1CC7 и 1CC8.*

#### 7.31.1.2 Минные поля, устанавливаемые дистанционно (FASCAM)

Так как минные поля, устанавливаемые дистанционно (FASCAM), фактически находятся на поверхности местности, они могут быть размещены в гексах мостов, переулков, рвов, оврагов, руин иди воронок. Они не могут быть размещены в гексах строений (внутри), бродов, подготовленных позиций, ручьев или водных гексах. Они могут перекрывать поспешные и заблаговременные минные поля, в результате чего в гексе может находиться несколько минных полей.

### 7.31.2 Действие минных полей

Предполагается, что свои единицы знают точное расположение скрытых или дружественных минных полей и точные проходы через них, если иное не указано в сценарии. Они могут свободно перемещаться через гексы скрытых или дружественных минных полей без подрывов. Минные поля, устанавливаемые дистанционно (FASCAM), благодаря случайному рассеиванию, атакуют единицы любой стороны, вне зависимости от того, какая сторона устанавливала это минное поле.



Когда единица противника *входит* в гекс скрытого минного поля, контролирующий его игрок *должен* объявить об этом, и определить результат воздействия мин. Единицы, которые перемещаются в пределах гекса минного поля, вновь подвергаются воздействию мин.

Контролирующий игрок не обязан объявлять противнику о том, что он вошел в гекс скрытого минного поля, если техника входит, или вертолет приземляется, в противопехотное минное поле, или если спешенные пехотные или буксируемые единицы в ходят в гекс противотранспортного

минного поля. После того, как гекс минного поля был обнаружен, игрок противника может поместить на нем маркер «MINEFIELD», в качестве напоминания о его расположении.

#### 7.31.2.1 Действие противотранспортных минных полей

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

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

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

#### 7.31.2.2 Действие противопехотных минных полей

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

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

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

В случае «Эффективного результата» отделения уменьшаются до полу-отделений, и получают подавление, в то время как все остальные пехотные и буксируемые единицы уничтожаются.

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

Обратите внимание, что перевозимые пехотные или буксируемые единицы, высаженные или покинувшие технику в гексе противопехотного минного поля, подвергаются его воздействию немедленно. Пехотные или буксируемые единицы, осуществляющие посадку в технику, занимающую гекс противопехотного минного поля, не могут быть атакованы им в качестве эффекта от посадки.

#### 7.31.2.3 Воздействие минного поля на приземлившийся вертолет

Обратитесь к таблице «Действие минных полей» (Minefield Effects Table) в Карте Игровой информации В, и найдите колонку, соответствующую значению «Защита от вооружения ОН» приземлившегося вертолета (максимум 3). Найдите пересечение со строкой, указывающей тип минно-

го поля – заблаговременное, устанавливаемое дистанционно (FASCAM) или поспешное.

Игрок, не производивший движение, выполняет бросок (100) и указанный результат, если таковой имеется, немедленно применяется. В случае повреждения, вертолет получает результат «Повреждение». Получив повреждение шасси (TK Hit) вертолет более не может летать, и должен остаться в гексе, в приземлившемся состоянии.

*Вертолет, имеющий значение «Защита от вооружения ОН» 4S (рассматривается как 3S) приземляется в заблаговременном противотранспортном минном поле противника, результат броска (100) равный 01-40 означает «Повреждение», результат 41-70 означает «Повреждение шасси», в то время как результат 71+ не имеет никакого эффекта.*

### 7.31.3 Уничтожение минных полей

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

Минные поля имеют значение «Защита от вооружения ОН», и рассматриваются в качестве объекта местности. Однако, в случае мин, для их уничтожения требуется только одиночный эффективный результат. Если в сценарии не указано иное, поспешные минные поля имеют значение «Защита от вооружения ОН» равное 3, устанавливаемые дистанционно (FASCAM) – 4, а заблаговременные – 6.

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

Огонь с закрытых позиций как артиллерии, расположенной на карте, так и находящейся за ее пределами, может воздействовать на гексы обнаруженных минных полей, расположенных в пределах области, определяемой площадью артиллерийского веера. Огневые задачи с использованием дымовых, корректируемых (CLGP), кассетных (ICM), осветительных боеприпасов, а также средств дистанционного минирования (FASCAM) не влияют на минные поля.

#### 7.31.3.2 Бомбы и ракеты против минных полей

Авиационные свободнопадающие бомбы, бомбы замедленного падения, НАР (включая НАР вертолетов) могут воздействовать на гексы обнаруженных минных полей, расположенных в пределах области, определяемых площадью их падения.

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

#### 7.31.3.3 Инженерные единицы против минных полей

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

#### 7.31.3.4 Минные трали (Плуги (BAOR)) против минных полей

Техника, которая может быть оборудована минными тралями, имеет соответствующее обозначение в своей Карте данных. В случае обнаружения, техника, оборудованная минным тралом, должна быть отмечена.

Техника, оборудованная минным тралом, может воздей-

ствовать на гексы обнаруженных минных полей, один раз в течение своего хода, при входе или движении в гексе. Они *воздействуют* на минное поле со значением БОН, равным 12; модификаторы не применяются. Даже если воздействие неудачно, техника, оборудованная минным тралом, не атакуется противотранспортным минным полем.

Каждый раз, когда минное поле в гексе оказывается уничтоженным, существует вероятность, что минный трал также будет разрушен. Выполните бросок (100), в случае результата 01-20 минный трал разрушается. Техника при этом остается не затронутой, и может продолжать действовать в обычном порядке.

Танковые мостоукладчики (см. 7.49) также могут оснащаться минными тралями. Они должны развернуть свой мост прежде, чем попытаются воздействовать на гекс обнаруженного минного поля.

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

### 7.32 ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ВЕСУ

В некоторых сценариях мосты могут получить ограничение веса. В случае отсутствия конкретных указаний, ограничение по весу для моста считается неограниченным, и пересечь его может любая единица. Танковые мостоукладчики имеют ограничение по весу от 50 до 65 тонн (см. 7.49). Если единица является слишком тяжелой, чтобы пересечь мост, она должна использовать альтернативный маршрут; она не может войти на мост.

В сценарии может обозначаться, что реки замерзают, а также может указываться ограничение веса для этого льда. Единицы, способные пересечь лед, рассматривают местность в данном гексе в качестве открытой. Если единица является слишком тяжелой для льда, она может пересечь его только через гекс брода, за счет расходования соответствующей стоимости движения.

### 7.33 ДВОЙНЫЕ ОРГАНЫ УПРАВЛЕНИЯ (FRG)

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

### 7.34 АМФИБИЙНОЕ ДВИЖЕНИЕ

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

*Обратитесь к Карте данных УМ-3А, американский БТР М113А2 является амфибией.*

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



крупнокалиберный пулемет НСВ и станковый гранатомёт СПГ-9 не перевозятся как буксируемые единицы.

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

## 7.35 ПОЖАРЫ



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

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

### 7.35.1 Начало пожара

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

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

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

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

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

Ближний бой, прорыв и рукопашный бой не могут привести к появлению пожара, кроме случаев применения в ходе атаки огнемёта. Если в ходе атаки, направленной против цели, расположенной в гексе строения или руин, использовался огнемёт, огонь начинается автоматически. Авиационные зажигательные бомбы автоматически начинают пожар.

### 7.35.2 Наземные единицы в огне

Наземные единицы не могут оставаться в гексе занятом огнем. Любая наземная единица, оставшаяся в гексе, занятом огнем, к концу хода *следующего* за ходом начала пожа-

ра считается уничтоженной и удаляется из игры. Маркер «Wreck» ставить не нужно.

### 7.35.3 Ручные противотанковые гранатометы

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

### 7.35.4 Пожар в других типах местности

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

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

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

## 7.36 МЕСТНОСТЬ, ВРЕМЯ СУТОК И ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

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

### 7.36.1 Альтернативные условия обнаружения

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

### 7.36.2 Осторожное движение

В условиях ограниченной видимости единицы становятся более осторожными при выполнении движения.

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

### 7.36.3 Влияние погодных условий на поле боя

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

Такие особые состояния грунта могут быть обозначены как

применимые только для определённых частей карты.

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

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

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

### 7.36.4 Ночной бой

Многие современные боевые единицы предназначены для проведения операций в ночное время или в условиях ограниченной видимости. Единицы могут быть оснащены активными или пассивными средствами наблюдения, которые позволяют обнаруживать цели в условиях ограниченной видимости.

Средства наблюдения, если таковые имеются, указаны в квадратных скобках в разделе «Информация о вооружении» (Weapon Data) Карты данных.

*Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, танк Т-80БВ оснащен инфракрасным прожектором [IR].*

Все средства наблюдения применяются в пределах фронтального сектора стрельбы, равного  $60^\circ$ , единицы или ее башни. Обратите внимание, что в некоторых случаях угол обзора может быть меньше, чем сектор стрельбы данного вооружения, например у американской M150 (UM-5A). В этом случае, средства наблюдения влияют только на потенциальные цели, которые находятся в пределах угла в  $60^\circ$ .

#### 7.36.4.1 Прожекторы



Прожекторы могут быть двух типов, инфракрасные (IR) и белого света (WL). Прожекторы находятся либо в активном либо в неактивном состоянии. Это обозначается во время Этапа «Регулировки башен и визуализации» (см. 6.8.2). Техника может начать сценарий с активными прожекторами.

Активные прожекторы отмечаются маркером «VISUALIZATION» со стороны «IR» или «WL» ориентированной к фронту фишки. Неактивные прожекторы не отмечаются и считаются состоянием по умолчанию.

Обратите внимание, что никакие единицы в «МВТ», «FRG» или «BAOR» не оборудованы прожекторами белого света.

##### 7.36.4.1.1 Инфракрасные прожекторы (ИК-прожекторы)

Активный ИК-прожектор имеет максимальную дальность действия 10 гексов. В пределах этой дистанции, оборудованные ИК-прожектором, обнаруживают все цели и игнорируют любые модификаторы ограничения обнаружения, применяемые в сценарии.

Кроме того, любые дружественные единицы с пассивным ИК оборудованием [P] или неактивными ИК прожекторами (которые так же оснащаются пассивным ИК оборудованием), могут обнаруживать все цели, находящиеся в пределах угла обзора ИК-прожектора ( $60^\circ$ ) на дистанции 10 гексов.

Единицы с активными ИК-прожекторами сами могут быть обнаружены с любой стороны (угол в  $360^\circ$ ) всеми единицами противника оснащенными пассивным ИК оборудованием [P] или неактивными ИК прожекторами, на дистанции 10 гексов.

Единицы с пассивным ИК оборудованием или неактивными

ми ИК-прожекторами требуют для своего функционирования активного источника ИК излучения.

ИК-прожекторы блокируются местностью в обычном порядке. Они позволяют обнаружить цель в гексах с дымом (включая дым от горящей техники и дымовые завесы) или огнем, но не через такие гексы.

##### 7.36.4.1.2 Прожекторы белого света

Активный прожектор белого света имеет максимальную дальность действия 15 гексов. В пределах этой дистанции, единицы, оборудованные прожектором, обнаруживают все цели и игнорируют любые модификаторы ограничения обнаружения, применяемые в сценарии.

Кроме того, *все* дружественные единицы также могут обнаруживать все цели, находящиеся в пределах угла обзора прожектора ( $60^\circ$ ), на дистанции 15 гексов.

Единицы с активными прожекторами сами могут быть обнаружены с любой стороны (угол в  $360^\circ$ ) *всеми* единицами противника на дистанции свыше 15 гексов.

Прожекторы блокируются местностью в обычном порядке. Они позволяют обнаружить цель в гексах с дымом (включая дым от горящей техники и дымовые завесы) или огнем, но не через такие гексы.

#### 7.36.4.2 Усилители изображения

Усилители изображения [I2] усиливает рассеянный свет, что позволяет обнаружить единицы в условиях ограниченной видимости. Являясь пассивными средствами обнаружения, они действуют постоянно. Для их активации не требуется осуществлять никаких действий.

Усилители изображения имеют максимальную дальность действия 15 гексов. В пределах этой дистанции, оборудованные ими единицы, обнаруживают все цели и игнорируют любые модификаторы ограничения обнаружения, применяемые в сценарии. Только единицы, оборудованные усилителями изображения, могут получить бонус в ходе обнаружения.

Усилители изображения блокируются местностью в обычном порядке. Они позволяют обнаружить цель в гексах с дымом (включая дым от горящей техники и дымовые завесы) или огнем, но не через такие гексы.

Обратите внимание, что никакие единицы в МВТ не оборудованы усилителями изображения.

#### 7.36.4.3 Тепловизоры

Тепловизоры [T] используют энергию инфракрасного излучения, чтобы обнаружить цели в нормальных и ограниченных условиях видимости. В целом, чем больше температура объекта, тем большее инфракрасной энергии он излучает и тем более заметным становится, если сравнивать его с фоном. Являясь пассивными средствами обнаружения, они действуют постоянно. Для их активации не требуется осуществлять никаких действий.

Тепловизоры имеют максимальную дальность действия 20 гексов. В пределах этой дистанции оборудованные ими единицы обнаруживают все цели и игнорируют любые модификаторы ограничения обнаружения, применяемые в сценарии. Только единицы, оборудованные тепловизорами, могут получить бонус в ходе обнаружения.

Усилители изображения блокируются местностью в обычном порядке. Они не позволяют обнаруживать цели находящиеся как непосредственно в гексах с огнем, так и за ними. Они позволяют обнаружить цель как в гексах с дымом (включая дым от горящей техники и дымовые завесы),

так и позади таких гексов.

Техника, оснащенная тепловизорами, использует специальные модификаторы в ходе огня ББ (–1/–2) и БОН (–5/–10).

Модификатор, указанный перед косой чертой, применяется в случае первого прохождения линии видимости через уникальный участок дыма любого типа; модификатор, указанный после косой черты применяется для каждого последующего прохождения линии видимости через уникальный участок дыма любого типа, он является кумулятивным.

Таким образом, оборудованные тепловизором единицы могут использовать их в любых условиях, включая условия нормальной видимости, для обнаружения целей сквозь дым.

### 7.37 АРТИЛЛЕРИЙСКАЯ РАЗВЕДКА ОГНЕМ

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

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

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

Почему используется модификатор ответа на запрос –2?

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

### 7.38 РАЗРЫВЫ В ВОЗДУХЕ

Огонь с закрытых позиций с использованием ОФ и кассетных боеприпасов, минометный огонь ОН прямой наводкой, а так же используемые самолетами свободнопадающие бомбы, бомбы замедленного падения, кассетные бомбы и НАР, применяемые против целей, расположенных в гексах редколесья, леса и густого леса, способны вызвать дополнительный урон за счет возникновения осколков и обломков в результате взрывов деревьев.

Данное правило действует на все цели типа «S» и «P», а также цели типа «A» с открытыми люками (OR) (см. 7.8), за счет применения модификатора +10.

### 7.39 СПЕШЕННЫЕ ПЕРЕДОВЫЕ НАБЛЮДАТЕЛИ

Передовые наблюдатели, входящие в состав экипажа техники могут отсоединиться от экипажа, спешиться и перемещаться независимо от своей базовой техники. Передовые наблюдатели спешиваются в обычном порядке, добавьте фишку пехотной секции для их изображения. Передовые наблюдатели *не могут* покинуть экипаж своей машины и действовать в качестве независимой пехотной единицы, если это вызвано результатами боя.

Лазерный целеуказатель (D) не может быть снят с американской M981 FISTV или советских машин управления огнем (ACRV).

После спешивания, передовые наблюдатели действуют как пехотная единица. Вместе с тем, они используют модификатор –10 ко всем случаям огня БОН, ближнего и рукопашного боя. Высадка передового наблюдателя на базовую единицу техники никакого влияния не оказывает, и она может действовать в обычном порядке как самостоятельная единица.

Спешенная секция передовых наблюдателей может выполнить посадку в свою базовую технику в обычном порядке; удалите фишку пехотной единицы. Кроме того она может осуществлять посадку в другую технику как обычная перевозимая единица.

### 7.40 ЗАПОЗДАЛАЯ РЕАКЦИЯ

В специальных условиях сценария может быть указано, что некоторые единицы окажутся не готовы к действиям или будут ошеломлены появлением сил противника. В связи с этим они запоздало реагируют на приказы вплоть до обнаружения единиц противника. Это правило показывает такое запаздывание перед тем, пока единица не сможет работать в нормальном режиме. До этого времени единица должна быть отмечена приказом «Отсутствие приказа» (N/C).

### 7.41 ПРИКРЫТИЕ ТЕХНИКОЙ В ХОДЕ АТАКИ

Обычно техника обеспечивает слабое укрытие для пехотных единиц, находящихся с ней в одном и том же гексе. Согласно данному необязательному правилу, ограниченное число пехотных единиц также могут в ходе движения использовать укрытие обеспечиваемое техникой.

Техника любого типа может обеспечить укрытие для атакующих пехотных единиц. Каждая единица техники обеспечивает слабое укрытие для отделения, или двух полуотделений, или для полу-отделения и секции, или для двух секций. В отношении пехотных единиц, использующих такое укрытие не может применяться модификатор «Защита от вооружения ОН» за движение, равный –2.

Чтобы получить такое укрытие, пехотные единицы должны быть спешены, не использовать полное укрытие и начать свой ход в том же самом гексе, что и техника. Техника и использующие укрытие пехотные единицы должны получить один и тот же приказ «Движение» или «С короткой остановки». Если единицы относятся к разным подразделениям (исключение, см. 6.2.1.1.3), общий приказ может быть исходить от любого из них.

Во время Фазы движения, техника и пехотные единицы, использующие укрытие, двигаются одновременно, чтобы отразить прикрытие техникой в ходе атаки, и должны оставаться в одном гексе.

Пехотные единицы могут использовать прикрытие техни-



кой в ходе рукопашного или ближнего боя, против соседних единиц, или для продвижения с целью вступления в ближний или рукопашный бой, в ходе выполнения приказа «Движение».

Техника и пехотные единицы, использующие укрытие, могут быть индивидуальными целями для огня прямой наводкой или реагирующего огня.

## 7.42 НАРУШЕНИЯ СИСТЕМ СВЯЗИ

Современное поле боя бросает вызов многим сетям связи. Любое количество войск создают условия, потенциально способные нарушить работу систем связи между командными структурами и подчиненными им боевыми единицами, снижая их общую эффективность.

В сценариях указывается, существует ли вероятность нарушения систем связи. Как правило, такие нарушения влияют на обе стороны в сценарии, как на НАТО так и на Советские войска. Вместе с тем в сценарии может быть указано, что нарушение систем связи распространяется только на одну сторону.

Существуют три уровня, отражающие выраженность нарушений систем связи: незначительный, умеренный и интенсивный. Они перечислены в таблице «Нарушение систем связи» (Disrupted Communications Table), расположенной на Карте игровой информации В.

В качестве первого этапа Фазы Управления, обе силы выполняют бросок кубика (100), применяя свои модификаторы за подготовку сил. Обратите внимание, что этот бросок не имеет отношения к предстоящей Фазе Определения инициативы. Если разница между этими двумя модифицированными результатами больше, чем значение, указанное в столбце «Dif» для соответствующего уровня нарушения, сторона, выбросившая меньший результат может получить нарушение систем связи. Эта сторона повторно выполняет бросок (100) для каждого подразделения. Если результат находится в пределах указанного диапазона, системы связи данного подразделения считаются нарушенными во время текущего хода.

Общее количество приказов, доступных данному подразделению, уменьшается на  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз, но не меньше 1).

*В Специальных условиях сценария указан «Умеренный» уровень нарушения связи. В начале Фазы Управления каждая сторона выполняет бросок (100). Результат для НАТО (с учетом подготовки «Ветераны») равен 64+20, а для советских сил (с учетом подготовки «Обстрелянные») – 29+0. Поскольку разница между модифицированными результатами, равная 55 (84-29), превышает 50, каждое из подразделений советских войск подлежит проверке на нарушения систем связи.*

*Выполняется бросок кубика (100) для каждого советского подразделения, и если какой-либо из результатов равен 30 или меньше, общее количество доступных приказов для данного подразделения уменьшается для текущего хода на  $\frac{1}{2}$ .*

Если в игре также используется правило «Командный радиус» (OR) (см. 7.43), и какие-либо единицы подразделения находятся за пределами его командного радиуса, это подразделение, при определении нарушения его систем связи, получает модификатор –20.

Рекомендуется, чтобы правило «Заградительный огонь» (OR) (см. 7.15) также было использовано в связи с сокра-

щением доступных команд.

## 7.43 КОМАНДНЫЙ РАДИУС

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

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

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

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

### Рота (Ротная командная единица, CNQ)

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

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

- Если *любая* подчиненная единица ротного уровня (кроме разведывательных) находится вне Командного радиуса, а так же, если *любые* единицы (так же кроме разведывательных) будут двигаться (приказы «Движение» и/или «С короткой остановки», независимо от того, находятся ли эти конкретные единицы вне пределов Командного радиуса или нет), максимальное количество доступных приказов «Движение» или «С короткой остановки» становится равным  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз) от общего числа доступных приказов (но не менее 1). Общее количество доступных приказов не изменяется.
- После потери *всех* ротных штабных единиц (уничтожены, оставлены экипажем, выведены из строя или горят) сохраняется постоянное снижение общего количества доступных приказов «Движение» и/или «С короткой остановки» до  $\frac{1}{2}$  (с округлением вниз) от общего количества доступных команд. Общее количество доступных приказов не изменяется.
- Командный радиус ротных командных единиц, получивших повреждение радиостанции (см. 7.23.5) уменьшается до 0.

Обратитесь к Сценарию 3: «Прорыв». Командный радиус советской ротной командной единицы уменьшается до 6 гексов из-за размера роты.

Будучи полнокровной и имея все пехотные единицы посаженными на технику, рота имеет 27 боевых единиц (разведывательная БРМ-1 не учитывается). За счет подготовки подразделения «Обстрелянные», она получает в общей сложности 16 доступных приказов. Если какая-либо единица из состава роты находится на расстоянии более 6 гексов от ротной командной единицы Т-80БВ, количество доступных приказов «Движение» и/или «С короткой остановки» ограничивается 8 приказами (16/2).

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

Батальон (включая эскадрон (США), полк (BAOR)) является промежуточным, или средним уровнем командования. Все ротные командные единицы подчинены одной или нескольким батальонным командным единицам. Командный радиус от *любой* батальонной командной единицы до подчиненных ей ротных командных единиц составляет 20 гексов.

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

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

- Если ротная командная единица находится вне пределов Командного радиуса своей батальонной командной единицы, ее подразделение при определении доступных приказов, используют смещение на две строки вниз в таблице «Доступные приказы» (Available Commands table) минимум до строки «Новобранцы».
- После потери всех батальонных штабных единиц (уничтожены, оставлены экипажем, выведены из строя или горят) при определении доступных приказов сохраняется постоянное смещение на две строки вниз в таблице «Доступные приказы» (Available Commands table) минимум до строки «Новобранцы».
- Командный радиус батальонных командных единиц, получивших повреждение радиостанции (см. 7.23.5) уменьшается до 0.

#### Бригада (Бригадная командная единица, RNQ)

Бригада (включая полк (США), полк (Советская армия)) является самым высоким, или высшим уровнем командования. Все батальонные командные единицы подчинены одной или нескольким бригадным командным единицам. Командный радиус от *любой* ротной командной единицы до подчиненных ей батальонных командных единиц составляет 20 гексов.

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

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

- Если батальонная командная единица находится вне пределов Командного радиуса своей бригадной командной единицы, все ее роты при определении доступных приказов используют смещение на две строки вниз в таблице «Доступные приказы» (Available Commands table) минимум до строки «Новобранцы».
- После потери всех бригадных штабных единиц (уничтожены, оставлены экипажем, выведены из строя или горят) при определении доступных приказов сохраняется постоянное смещение на две строки вниз в таблице «Доступные приказы» (Available Commands table) минимум до строки «Новобранцы». Результаты являются накопительными.
- Командный радиус бригадных командных единиц, получивших повреждение радиостанции (см. 7.23.5) уменьшается до 0.

### 7.44 БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ

Быстрый выстрел представляет собой метод, посредством которого единица Второго игрока *одновременно* выполняет огонь прямой наводкой по единице Первого игрока, которая только что объявил по ней огонь прямой наводкой. Для выполнения быстрого выстрела единица Второго игрока:

- Должна быть не подавлена, с не сломленным и не колеблющимся боевым духом.
- Должна иметь нескрытый приказ «Огонь» и не должна стрелять из ПТРК.
- Должна обнаружить единицу Первого игрока во время Фазы Обнаружения *текущего* хода и иметь с ней открытую линию видимости (обратите внимание, что независимый прицел командира (FRG) не отменяет этого требования).
- Должна иметь подготовку *единицы* выше, чем у единицы Первого игрока.
- Снижает свой темп огня до «Нормального» (N), если он еще не была такой.

*БМП-2 Первого игрока, имеющая подготовку «Обстрелянные», объявляет огонь прямой наводкой по МЗА1 «Брэдли» Второго игрока, имеющей подготовку «Ветераны» и нескрытый приказ «Огонь». Обе единицы техники («Брэдли» должен вести огонь, используя свое 25-мм орудие, с темпом огня «Нормальный») определяют результаты своего огня прямой наводкой в любом порядке, но применяют их только после того, как обе стороны определяют свои результаты.*

### 7.45 МАЛЕНЬКИЕ БАШНИ

Локализация попадания в таблице «Локализация попадания огня ББ» (AP Hit Locations Table) отражает стандартный размер башен у техники как пропорцию от размера ее корпуса. В ряде случаев, башня у некоторых единиц техники на самом деле меньше стандарта. В разделе «Примеча-

ния» Карты данных такой техники указано «Маленькая башня» (Small Turret).

В соответствии с данным правилом, если техника не имеет полного или частичного укрытия корпуса, некоторые попадания в башню рассматриваются в качестве попаданий в корпус.

- Локализация попаданий 1 и 3 рассматриваются в общем порядке.
- Локализация попадания 2 считается локализацией 6.
- Локализация попадания 4 считается локализацией 8.

#### 7.46 РЛС НАЗЕМНОГО БАЗИРОВАНИЯ

Техника, оборудованная активным наземным радиолокатором (как например советская БРМ-1), определяет скрытые или замаскированные единицы не заблокированные выступающей местностью, как например холмы или строения. Огонь и дым не блокируют обнаружение.

- Обнаружение пехотных/буксируемых единиц происходит на расстоянии 20 гексов.
- Обнаружение техники происходит на расстоянии 70 гексов.

#### 7.47 ПОВРЕЖДЕНИЕ РЛС, ЗРК ИЛИ ПТРК



Некоторые виды техники имеют выступающие или незащищенные устройства РЛС, ЗРК и ПТРК. Эти устройства уязвимы для повреждения огнем БОН. В разделе «Примечания» Карты данных такой техники есть указания в виде «Уязвимость радара/ЗРК/ПТРК» (Destruction Radar/SAM/ATGM), как например у советских БМП-2, 9К31 «Стрела-1», ЗСУ-23-4 и американских M150, M163A1 PIVADS и M48 «Chaparral».

Если техника подавлена за счет огня БОН из вооружения, не относящегося к стрелковому, и боевой результат, полученный в ходе броска (100) находится в пределах 10 от максимального значения подавления, указанное устройство повреждено и отмечается маркером «Dmgd» со стороны «Radar», «SAM» или «ATGM» ориентированной вперед. После повреждения радар, ЗРК или ПТРК больше не действует до конца сценария.

*Советская БМП-2 является целью огня БОН вооружения, не относящегося к стрелковому. Значения «N» и «S» равны 34 и 63, соответственно. Если боевой результат, полученный в ходе броска (100) составляет от 54 и до 63, включительно, ПТРК БМП-2 поврежден.*

#### 7.48 НЕЗАВИСИМЫЙ ПРИЦЕЛ КОМАНДИРА (CIS, МОДУЛЬ «FRG»)

Независимый прицел командира обеспечивает командира техники отдельным стабилизированным дневным и ночным прицелом с круговым обзором, автоматическим сканированием сектора, автоматической установкой меток целей для прицела наводчика и резервным управлением огнем. В 1987 году только западногерманские танки «Леопард» 1A5, «Леопард» 2A3 и «Леопард» 2A4 были оснащены независимыми прицелами командира. Его доступность обозначается выделением типа прицела специальным цветом. Данная способность теряется, если техника получает повреждение башни.

Оборудованная техника

- модификатор за реагирующий огонь равен 0/0
- модификатор за корректируемый реагирующий огонь

составляет  $-2/-5$ .

- Может быстро атаковать вторую цель в течение того же хода выполняя огонь прямой наводкой (должен иметь приказ «Огонь»). Данное преимущество не применимо в случае приказов «С короткой остановки», «Наблюдение» или применения ПТРК.
  - o Выполните бросок третьего d10, например кубика другого цвета. Если результат равен 1 или 2, техника может перенести огонь по второй обнаруженной цели (независимо от результата первого выстрела), которая попадает в пределы скорости поворота башни.
  - o Уменьшите его темп огня до «Нормального», если он не был таким перед броском для первого выстрела, этот темп применяется для второго выстрела.
  - o Нельзя применять бонус НАТО к захвату цели (см. 7.50) для *любой* цели в течение следующего хода.



#### 7.49 ТАНКОВЫЙ МОСТООКЛАДЧИК (AVLB)

Танковые мостоукладчики обычно используют мостовые секции для перекрытия гексов оврагов, рек и рвов, они не могут перекрывать гексы руин. Мостоукладчики представлены американским M60 AVLB (UM-7B), советским MT-55A (SM-7b), немецким «Biber» (GM-7b) и британским Chieftain AVLB (BM-7B).

Обратите внимание, что танковые мостоукладчики также оборудованы минными трапами (см. 7.31.3.4).

Если иное не указано в Специальных правилах сценария, мостоукладчики могут перекрывать любые гексы оврагов, рек и рвов.

Мостоукладчики *наводят* мост во время Этапа Движения и прорыва. Техника должна начать ход прилегая и будучи ориентированной к гексу, должна иметь приказ «Движение», и должна оставаться рядом с гексом в течение всего хода. В конце Этапа Движения и прорыва поместите маркер мостовой секции в гекс. Мостоукладчик не может быть использован в течение последующих ходов.

Все мостовые секции имеют значение «Защита от вооружения ОН» равное 6.

После размещения, сам мостоукладчик может отойти в течение следующих ходов. Каждый мостоукладчик перевозит одну мостовую секцию.

Мостовые секции *снимаются* таким же образом, как и устанавливаются, с обеих сторон гекса; только в обратном порядке. Мостовые секции не могут быть сняты, если заня-



ты какой-либо единицей или обломками. После того, как мостовая секция снята, она может быть использована снова.

Единицы не могут входить или выходить из гекса с мостовой секцией, кроме как в гексы, непосредственно прилегающие к ней спереди или сзади. Мостовые секции имеют ограничения по весу в 60 тонн (M60 AVLB и «Biber»), 50 тонн (MT-55A) и 65 тонн (Chieftain AVLB) (см. 7.32).

Если мостоукладчик выходит из строя, горит, или получает повреждение гусениц в момент нахождения в гексе с развернутой мостовой секцией, мост больше не может быть использован для движения или снят.

На мостовой секции можно протолкнуть обломки, неподвижную технику, или буксируемую единицу, удалив их после этого из игры (OR) (см. 7.30). Общий вес единиц не может превышать ограничение веса мостовой секции.

### 7.50 БОНУС НАТО ПРИ ЗАХВАТЕ ЦЕЛИ

Техника НАТО, как правило, оснащена более совершенными системами управления огнем и/или механизмами подачи боеприпасов (пара человеческих рук), чем их советские коллеги.

Вся техника НАТО (американская, западногерманская и британская), оснащенная вооружением калибром 25 мм или более, кроме ПТРК и минометов, имеют право на получение бонуса к захвату цели при осуществлении огня ББ или ОН прямой наводкой.

Для того, чтобы получить право на получение такого бонуса, техника должна открыть огонь прямой наводкой (имея приказ «Огонь») по той же цели, которую обстреливала огнем прямой наводкой (также имея приказ «Огонь») во время предыдущего хода. Данный бонус не применяется для огня выполняемого по приказам «С короткой остановки» или «Наблюдение».

Техника может свободно переключаться между типами боеприпасов, атак же видами огня (ОН или ББ). Бонус применяется для любого количества последовательных ходов. В случае необходимости, список целей, в отношении которых действует данный бонус, может быть записан на обратной стороне Сведений о подразделении или на любом другом удобном источнике.

Техника использует фиксированный модификатор +1 к огню ББ, или +5 к огню ОН.

Техника, имеющая темп стрельбы «Q», «F» или «R», не может применять дополнительные попадания ББ по другим целям и использовать бонус к захвату цели.

Большинство советских танков должны поднять свое основное орудие для перезарядки, что затрудняет для них удержание точки прицеливания. Это особенно актуально для танков, которые оснащены автоматом заряжания, таких как Т-80, Т-72, Т-64 и их модификации.

