

PANZER



Редакция 2015 года



GMT Games, LLC • P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

Перевод: Д. Сущих

© 2012, 2015 GMT Games, LLC

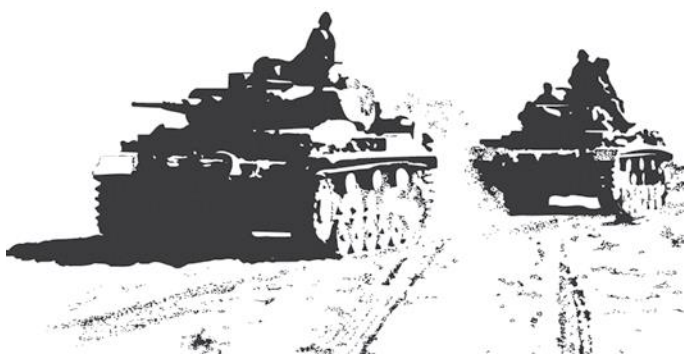
Содержание правил Базовой игры

Введение	5	4.1.4.2.1 Препятствие выше, чем обе единицы техники	13
Масштаб	5	4.1.4.2.2 Препятствие занимает тот же уровень высоты, или выше	13
1.0 Компоненты	5	4.1.4.2.3 Препятствие занимает тот же уровень высоты, или ниже	13
1.1 Книги правил	5	4.1.4.2.4 Препятствие выше и ниже	13
1.2 Игровое поле	5	4.1.4.2.5 Обнаружение внутри гексов препятствий и из них	14
1.3 Геоморфные игровые поля	6	4.1.4.2.6 Блокирующая сторона гекса	14
1.4 Карты игровой информации	6	4.1.5 Ненужные маркеры «Обнаружение»	14
1.5 Карты «Расшифровка данных»	6	4.2 Фаза приказов Базовой игры	14
1.6 Карты данных	6	4.2.1 Этап «Размещение приказов»	15
1.7 Игровые фишки	6	4.3 Фаза Инициативы в Базовой игре	15
1.7.1 Единицы	6	4.3.1 Определение Инициативы	15
1.7.2 Маркеры «Command» (Приказы единицам)	5	4.3.2 Как работает Инициатива	15
1.7.3 Информационные маркеры	5	4.4 Фаза Боя в Базовой игре	15
1.7.4 Маркеры объектов местности	5	4.4.1 Этап «Огонь прямой наводкой»	15
1.8 Карта «Дорожка хода, Перевозка и объединение и Скрытые единицы»	7	4.4.2 Реагирующий огонь	16
1.9 Сведения о подразделении (Playbook)	7	4.4.3 Последовательность и правила огня ББ	16
1.10 Процентильные кубики	7	4.4.3.1 Сектор стрельбы	16
1.11 Другие предметы (не включены)	7	4.4.3.1.1 Техника, оборудованная башней	16
2.0 Подготовка к игре	8	4.4.3.1.2 Техника без башни с возможностью круговой стрельбы	16
3.0 Общие процедуры и правила	8	4.4.3.1.3 Техника, не имеющая башни	16
3.1 Определение действующего игрока	8	4.4.3.1.4 Фронтальный сектор стрельбы	16
3.2 Определение результатов броска	8	4.4.3.1.5 Тыловой сектор стрельбы	17
3.3 Направление техники	8	4.4.3.2 Определение результата огня ББ	17
3.4 Использование маркеров и направление	8	4.4.3.2.1 Значение «Диапазон ББ»	17
3.5 Дистанция	8	4.4.3.2.2 Модификаторы попадания ББ	17
3.5.1 Количество гексов	9	4.4.3.2.3 Значение попадания ББ	18
3.5.2 Максимальная дистанция	9	4.4.3.2.4 Определение угла попадания в Базовой игре	18
3.6 Контроль целевых гексов	9	4.4.3.2.5 Определение бронепробиваемости	18
3.7 Модификаторы и корректировка	9	4.4.3.2.6 Повреждения и эффекты применения ББ в Базовой игре	19
3.8 Объединение	9	4.5 Фаза движения в Базовой игре	20
4.0 Последовательность игры	9	4.5.1 Общие правила движения	20
4.1 Фаза Обнаружения в Базовой игре	9	4.5.1.1 Порядок движения	20
4.1.1 Кто может обнаружить?	10	4.5.1.1.1 Значение движения	20
4.1.2 Направление обнаружения	10	4.5.1.1.2 Стоимость движения	21
4.1.3 Определение дальности обнаружения	10	4.5.1.1.3 Чрезмерная стоимость движения	21
4.1.3.1 Размер техники	11	4.5.1.1.4 Поворот	21
4.1.3.2 Переполненный гекс	11	4.5.1.1.5 Движение по тропам и дорогам	22
4.1.4 Линия видимости	11	4.5.1.1.6 Движение через мост	22
4.1.4.1 Особенности местности	11	4.5.1.1.7 Движение задним ходом	22
4.1.4.1.1 Неблокирующая местность	11	4.5.1.1.8 Движение без выполнения движения	22
4.1.4.1.2 Блокирующая местность	11	4.5.1.1.9 Движение за пределы карты	22
4.1.4.1.3 Гексы строений	11	4.5.1.1.10 Совместное расположение техники	22
4.1.4.1.4 Гексы холмов	12	4.6 Фаза Регулирования	23
4.1.4.1.5 Стороны гекса со склоном или гребнем холма	12	4.6.1 Этап «Регулирование и удаление маркеров»	23
4.1.4.1.6 Гексы оврагов, бродов и рек	12	4.6.2 Этап «Завершение хода»	23
4.1.4.1.7 Гексы леса	12		
4.1.4.1.8 Обломки	12		
4.1.4.1.9 Дым от горящей техники	13		
4.1.4.1.10 Сторона гекса с живой изгородью	13		
4.1.4.2 Определение линии видимости	13		

Содержание правил Расширенной игры

Введение в Расширенную игру (AG).....	24	6.1.4.3.3 Блоки.....	32
5.0 Общие процедуры и правила Расширенной игры.....	24	6.1.4.3.4 Рвы.....	32
5.1 Пехотные единицы.....	24	6.1.4.3.5 В огне.....	32
5.1.1 Отделения и полуотделения.....	24	6.1.4.3.6 Необорудованные окопы.....	32
5.1.2 Секции.....	24	6.1.4.3.7 Подготовленные позиции.....	32
5.1.3 Приданое групповое оружие.....	24	6.1.4.3.8 Мины.....	32
5.1.3.1 Минометы.....	24	6.1.4.3.9 Руины.....	32
5.1.3.2 Крупнокалиберные пулеметы.....	24	6.1.4.3.10 Дымы и заградительный огонь.....	33
5.1.3.3 Противотанковые ружья (ПТР).....	25	6.1.4.3.11 Колочая проволока.....	33
5.1.3.4 Ручное противотанковое оружие.....	25	6.2 Фаза Командования в Расширенной игре.....	33
5.1.3.5 Огнеметы.....	25	6.2.1 Этап «Определение доступных приказов».....	33
5.2 Буксируемые единицы.....	25	6.2.1.1 Определение доступных приказов.....	34
5.3 Артиллерийские единицы.....	25	6.2.1.1.1 Процедура определения доступных приказов.....	34
5.4 Авиация.....	25	6.2.1.1.2 Командный диапазон.....	34
5.5 Направленность фишек в Расширенной игре.....	25	6.2.1.1.3 Совместное использование доступных приказов.....	34
5.6 Минимальная дальность.....	26	6.2.1.1.4 Совместное исполнение приказов.....	35
5.7 Малокалиберное оружие (Small Arms).....	26	6.3 Фаза Инициативы в Расширенной игре.....	36
5.8 Подготовка.....	26	6.3.1 Определение Инициативы.....	36
5.8.1 Подготовка войск.....	26	6.3.2 Модификатор инициативы в зависимости от подготовки войск.....	36
5.8.2 Подготовка подразделения.....	26	6.4 Первая Фаза Авиации в Расширенной игре.....	36
5.8.3 Подготовка единицы.....	26	6.5 Фаза Боя в Расширенной игре.....	36
5.9 Командные, разведывательные, инженерные единицы и передовые наблюдатели.....	26	6.5.1 Этап «Огонь с закрытых позиций».....	36
5.9.1 Командные единицы.....	26	6.5.1.1 Объявление огня ОН с закрытых позиций.....	37
5.9.2 Разведывательные единицы.....	26	6.5.1.1.1 Передовые наблюдатели (FO).....	37
5.9.3 Инженерные единицы.....	26	6.5.1.1.2 Командные единицы-наблюдатели.....	37
5.9.4 Передовые наблюдатели (FO).....	26	6.5.1.1.3 Разведывательные единицы-наблюдатели.....	37
5.10 Подавление.....	26	6.5.1.1.4 Единицы, присутствующие на карте.....	38
5.11 Существование огня, дыма и заградительного огня.....	27	6.5.1.2 Типы единиц, выполняющих огонь с закрытых позиций.....	38
5.12 Модификаторы и корректировка.....	27	6.5.1.3 Уровень доступности.....	38
5.13 Объединение.....	27	6.5.1.3.1 Подчиненные.....	38
5.14 Двойной огонь.....	27	6.5.1.3.2 Входящие в состав.....	38
5.15 Оставление техники.....	27	6.5.1.3.3 Самостоятельные.....	38
5.16 Ограниченность боеприпасов.....	28	6.5.1.3.4 Советская подчиненная артиллерия.....	38
5.16.1 Доступность специальных боеприпасов.....	28	6.5.1.4 Точки предварительной пристрелки.....	38
5.16.2 Определение ограниченности боеприпасов.....	28	6.5.1.5 Артиллерийский веер при огне с закрытых позиций.....	38
5.16.2.1 Ограниченность базовых боеприпасов.....	28	6.5.1.6 Типы огня с закрытых позиций.....	39
5.16.2.2 Ограниченность специальных боеприпасов.....	29	6.5.1.6.1 Типы огневых задач «ОФ» и «Дымы».....	39
5.16.2.3 Ограниченность дымовых и осветительных боеприпасов на поле боя.....	29	6.5.1.6.2 Типы огневых задач «Осветительные боеприпасы».....	39
5.16.2.4 Ограниченность боезапаса пехотных и буксируемых единиц.....	29	6.5.1.7 Запрашиваемый огонь с закрытых позиций.....	39
5.16.2.5 Ограниченность боезапаса артиллерии, расположенной вне карты.....	29	6.5.1.8 Продолжающийся или корректируемый огонь с закрытых позиций.....	40
5.16.2.6 Ограниченность боеприпасов авиации.....	29	6.5.1.8.1 Продолжающийся запрос огня с закрытых позиций.....	40
5.16.2.7 Доступность вольфрама для Германии.....	29	6.5.1.8.2 Коррекция запроса огня с закрытых позиций.....	40
6.0 Последовательность хода в Расширенной игре.....	29	6.5.1.9 Проверка огня с закрытых позиций.....	40
6.1 Фаза Обнаружения в Расширенной игре.....	29	6.5.1.10 Опасная близость огня с закрытых позиций.....	40
6.1.1 Кто может выполнить обнаружение?.....	29	6.5.1.11 Запланированный огонь с закрытых позиций.....	41
6.1.2 Направление обнаружения.....	29	6.5.1.11.1 Назначение запланированного огня с закрытых позиций.....	41
6.1.3 Определение дальности обнаружения.....	30	6.5.1.11.2 Когда выполняется запланированный огонь.....	41
6.1.3.1 Подавленные единицы.....	30	6.5.1.11.3 Корректировка запланированного огня.....	41
6.1.3.2 Единицы, использующие полное укрытие.....	30	6.5.1.11.4 Ограниченность боезапаса дымовых и осветительных снарядов.....	41
6.1.4 Линия видимости.....	30		
6.1.4.1 Скрытый и частично скрытый корпус.....	30		
6.1.4.1.1 Скрытый корпус.....	30		
6.1.4.1.2 Частично скрытый корпус.....	30		
6.1.4.1.3 Автоматическое получение частично скрытого корпуса.....	30		
6.1.4.2 Полное укрытие.....	31		
6.1.4.3 Особенности местности.....	31		
6.1.4.3.1 Гексы строений.....	31		
6.1.4.3.2 Сторона гекса со стенами.....	31		

6.5.1.12 Определение ответа на запрос огня с закрытых позиций.....	41	6.6.4.3 Движение по-пластунски.....	61
6.5.1.12.1 Модификаторы ответа на запрос огня с закрытых позиций.....	42	6.6.4.4 Мотоциклы и велосипеды.....	61
6.5.1.13 Определение результатов огня с закрытых позиций.....	42	6.6.4.5 Кавалерия.....	61
6.5.2 Этап «Огонь прямой наводкой» – Огонь ББ.....	43	6.6.5 Движение буксируемой техники – перемещение вручную.....	61
6.5.2.1 Количество попаданий ББ.....	44	6.6.6 Движение через заградительный огонь.....	61
6.5.2.2 Ракурс попадания ББ вооружения.....	44	6.6.7 Перевозка.....	62
6.5.2.2.1 Попадание в гусеницы.....	45	6.6.7.1 Транспортная емкость и Требуемое место.....	62
6.5.2.2.2 Попадание в крышу.....	45	6.6.7.1.1 Посадка и десантирование.....	62
6.5.2.2.3 Попадание в случае использования укрытия корпуса.....	45	6.6.7.1.2 Аварийное оставление техники.....	63
6.5.2.3 Определение бронирования.....	46	6.6.7.2 Ведение огня перевозимыми единицами.....	63
6.5.2.3.1 Выстрелы горизонтальный, восходящий и нисходящий.....	46	6.6.8 Необорудованные окопы.....	63
6.5.2.3.2 Ракурсы попадания спереди и сзади.....	46	6.6.9 Поиск позиции дающей скрытый корпус.....	63
6.5.2.3.3 Углы попаданий спереди/сбоку или сзади/сбоку.....	46	6.6.10 Прорыв.....	64
6.5.2.3.4 Боеприпасы кинетического и химического Действия.....	46	6.6.10.1 Определение результатов прорыва.....	64
6.5.2.4 Модификаторы попадания ББ.....	46	6.6.10.2 Результаты боя в ходе прорыва.....	64
6.5.2.5 Повреждения и эффекты действия ББ.....	47	6.6.11 Боевое управление в ходе Ближнего или Рукопашного боя и Прорыва.....	65
6.5.2.6 Оставление техники в следствии огня ББ.....	47	6.7 Вторая Фаза Авиации в Расширенной игре.....	65
6.5.2.6.1 Экипаж.....	47	6.7.1 Боевая нагрузка самолетов.....	66
6.5.2.6.2 Десант.....	48	6.7.2 Движение самолета – Полет.....	66
6.5.3 Реагирующий огонь – использование БОН.....	48	6.7.2.1 Прибытие и барражирование самолетов.....	66
6.5.4 Этап «Огонь прямой наводкой» - Огонь БОН.....	48	6.7.2.2 Скорость и высота самолета.....	66
6.5.4.1 Значение БОН.....	49	6.7.2.3 Процедура движения самолета.....	66
6.5.4.2 Значение «Защита от вооружения ОН».....	49	6.7.2.3.1 Поворот самолета.....	66
6.5.4.2.1 Значение «Защита от вооружения ОН» техники.....	49	6.7.2.3.2 Бомбовый удар с пикирования.....	66
6.5.4.2.2 Значение «Защита от вооружения ОН» для пехотных и буксируемых единиц.....	49	6.7.3 Участие самолета в бою.....	66
6.5.4.2.3 Значение «Защита от вооружения ОН» для перевозимых единиц.....	49	6.7.3.1 Обнаружение, выполняемое самолетами.....	66
6.5.4.2.4 Значение «Защита от вооружения ОН» авиации.....	49	6.7.3.1.1 Захват цели самолетом.....	66
6.5.4.2.5 Значение «Защита от вооружения ОН» объектов местности.....	49	6.7.3.1.2 Наведение самолетов передовыми наблюдателями.....	67
6.5.4.3 Модификаторы огня БОН.....	50	6.7.3.1.3 Блокирующий тип местности для самолетов.....	67
6.5.4.4 Определение результатов огня БОН.....	52	6.7.3.2 Атака с бреющего полета.....	67
6.5.4.4.1 Результат «Нет эффекта» - Все единицы.....	52	6.7.3.3 Бомбы.....	68
6.5.4.4.2 Результаты «Подавление» и «Эффективный» для техники.....	52	6.7.3.4 Неуправляемые авиационные ракеты.....	68
6.5.4.4.3 Результаты «Подавление» и «Эффективный» против пехотных и буксируемых единиц, а также объектов местности.....	53	6.7.3.5 Боевые модификаторы, используемые авиацией.....	68
6.5.4.5 Оставление техники в результате огня БОН.....	54	6.7.4 Зенитный огонь.....	69
6.6 Фаза движения в Расширенной игре.....	54	6.7.4.1 Обнаружение в ходе зенитного огня.....	69
6.6.1 Этап «Ближний/Рукопашный бой».....	55	6.7.4.1.1 Сопровождение цели в ходе зенитного огня.....	69
6.6.1.1 Процедура Ближнего боя.....	55	6.7.4.1.2 Секторы зенитного огня.....	69
6.6.1.1.1 Определение результатов ближнего боя.....	55	6.7.4.2 Процедура зенитного огня.....	69
6.6.1.1.2 Модификаторы ближнего боя.....	55	6.7.4.2.1 Результаты зенитного огня.....	69
6.6.1.1.3 Результаты Ближнего боя.....	56	6.8 Фаза Регулирования в Расширенной игре.....	70
6.6.1.2 Рукопашный бой.....	57	6.8.1 Этап «Поворот».....	70
6.6.1.2.1 Определение результатов рукопашного боя.....	57	6.8.2 Этап «Корректировка полного укрытия».....	70
6.6.1.1.2 Модификаторы для рукопашного боя.....	58	6.8.3 Этап «Регулировка/Удаление состояния подавления».....	70
6.6.1.2.3 Результаты рукопашного боя.....	58	6.8.3.1 Модификаторы, используемые для регулировки/удаления состояния подавления.....	70
6.6.2 Эффекты Подавления – движение.....	59	6.8.3.1.1 Приказы, за исключением «Отсутствие приказа».....	70
6.6.3 Движение техники в строениях.....	59	6.8.3.1.2 Воздействие огня прямой наводкой или с закрытых позиций.....	70
6.6.4 Движение пехоты.....	60	6.8.3.2 Результаты регулировки/удаления подавления.....	70
6.6.4.1 Значение движения пехоты.....	60	6.8.4 Этап «Регулировка/Удаление маркеров».....	71
6.6.4.2 Форсированный марш.....	60	СЛОВАРЬ.....	72
		ИНДЕКС.....	74



Введение

«Вы начинаете с полным мешком удачи и пустым мешком опыта. Хитрость заключается в том, чтобы заполнить мешок опыта прежде, чем опустеет мешок удачи».

~ Неизвестный

«Panzer» это игра, изображающая общевойсковой наземный бой, происходящий во время Второй мировой войны. Она предназначена для проверки тактических навыков двух или более игроков.

Так как игра относится к тактическому уровню, бои (сценарии) в ней изображают действия небольших подразделений. Таким образом, любые силы теоретически могут победить любые другие силы присутствующие на любом этапе войны. Действительно, в 1941 году русские смогли добиться успеха во множестве небольших схваток, точно так же как и немцы в 1945. Это преимущество тактических игр над стратегическими играми. Временные изменения оказывают гораздо меньшее влияние.

Эти правила могут показаться слишком большими, но на самом деле, как только игрок уяснит механику игры, игровая система станет интуитивно понятной и простой. Чтобы облегчить их усвоение, правила разбиты на пронумерованные разделы, облегчающие быстрое ознакомление. Информация, используемая наиболее часто, приведена на различных Картах игровой информации, Картах данных и Справочных картах, для лучшей доступности во время игры.

Нет никакой необходимости в том, чтобы сесть и открыть эту книгу правил, а затем прочитать ее от корки до корки, заучивая по пути каждый раздел. Начните с Базовых правил игры, сыграйте несколько боев с использованием только техники, а затем перейдите к Расширенным правилам. Однако изучайте их в несколько этапов. Не забывайте о переходе от Базовых правил к Расширенным. Вместе с тем, не все разделы Расширенных правил необходимо использовать в каждом отдельном сценарии.

Опциональные правила добавляют игре дополнительную глубину, но они должны применяться только после того, как игроки усвоят Базовые и Расширенные правила. Опциональные правила основаны на понятиях, приведенных в этих правилах, поэтому для получения от них максимальной отдачи важно полное понимание этих понятий.

В любом случае, рассматривайте Расширенные и Опциональные правила в качестве модулей – добавляйте их в соответствии со своими вкусами и интересами.

Различные тексты, приведенные в таком формате, являются игровыми примерами; они обеспечивают расширенное понимание правил и понятий.

Различные тексты, приведенные в таком формате, являются заметками разработчика; в них приводятся причины возникновения тех или иных правил, а также общие замечания и справочная информация.

Масштаб

Масштаб игры выбран таким образом, чтобы обеспечить удобство изображения индивидуальных взаимодействий. В связи с этим, масштаб игры включает три отдельных элемента: представление войск, географический масштаб и шкала времени.

Войска представлены отдельными единицами техники, буксируемого вооружения и самолетов. Основные пехотные единицы представлены отделениями, полуотделениями и секциями. Групповое вооружение пехотных единиц сгруппировано в секции по 2-3 станковых (тяжелых) пулемета, миномета, ПТР и т.д. Артиллерия, располагающаяся вне карты, представлена батареями из 2-6 орудий.

Географический масштаб: горизонтальный - один гекс равен 100 метрам; вертикальный - 1 уровень высоты составляет от 3 до 8 метров.

Масштаб времени изменяется для каждого завершеного хода, и составляет от 15 секунд до 15 минут.

1.0 Компоненты

Игроки должны ознакомиться со всеми компонентами игры до ее начала. Некоторые компоненты не используются в Базовой игре и помечены (AG) или (OR) что означает их использование в Расширенной игре или совместно с Опциональными правилами.

1.1 КНИГА ПРАВИЛ

Вся информация, необходимая для игры, содержится в книге правил. Для удобства использования она включает в себя таблицы и иллюстрации, а так же игровые примеры, ускоряющие процесс обучения. Для осуществления быстрого поиска доступны оглавление, словарь и ссылки.

Книги правил разделены на разделы Базовая игра, Расширенная игра (AG) и Опциональные правила (OR).

1.2 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле размером 22" x 34", включенное в комплект этой игры, используется для проведения сражений в соответствии со сценариями игры. Наложённая гексагональная сетка регулирует движение и определяет боевые результаты.

Кроме того:

- Каждый гекс содержит определенный тип местности, который явно в нем доминирует. Этот тип местности влияет как на движение, так и на бой.
- Каждый гекс имеет белую точку в центре, которая используется при определении линии видимости.
- Каждый гекс имеет уникальный цифровой идентификатор, который используется для расстановки в ходе сценария и определения условий победы.
- Текстовые обозначения, включая идентификаторы холмов и деревьев, обычно используются для расстановки и определения условий победы.
- Гекс направления используется для выполнения особых

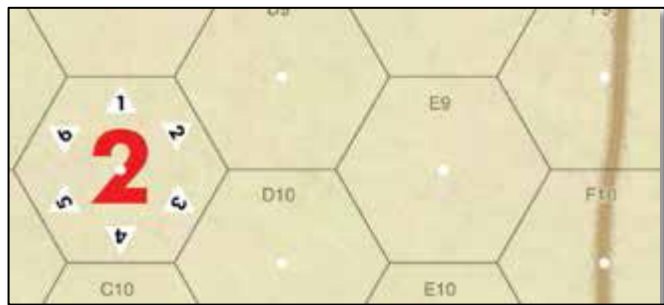
условий расстановки и других случайных событий.



1.3 ГЕОМОРФНЫЕ ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

Каждый комплект «Expansion» содержит одну или несколько двухсторонних геоморфных игровых полей (также называемых картами). Они предоставляют большое разнообразие конфигураций при расстановке или разработке сценариев. Они несколько отличаются от карты 22" x 34".

- Карты могут быть перевернуты и соединены по короткому или длинному краю, что позволяет сформировать множество различных конфигураций.
- Частичные гексы могут использоваться в игре. Если они относятся к двум смежным картам, то являются частью карты, содержащей идентификатор гекса.
- Каждая карта имеет гекс направления. Число в его центре идентифицирует данную карту в игре.
- Каждый гекс содержит уникальный буквенно-цифровой идентификатор, например, C10. Некоторые частичные гексы могут быть пронумерованы 0, например, C0. Если речь идет о гексе, то первый символ является номером карты, а следом указывается особый идентификатор гекса, например, 2C10.



1.4 КАРТЫ ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

В игре используются два набора из четырех Карт игровой информации, обозначенные как А, В, С и D. Эти карты содержат все таблицы и графики, необходимые для игры. Нужны ли вам определение особенностей боя, боевого управления, состояния боевого духа, общие эффекты боя или последовательность игры, всю эту информацию можно найти на одной из Карт игровой информации.

Таблицы и схемы на Картах игровой информации, имеющие одинаковые функции выделены одинаковым цветом поля заголовка, что помогает организовать и направить игрока при одновременном использовании таблиц. Содержимое различных таблиц и графиков объясняется в данной книге правил.

1.5 КАРТЫ «РАСШИФРОВКА ДАННЫХ»

Карты «Расшифровка данных» предоставляет краткое описание информации, находящейся на многочисленных Картах данных. Наземные и воздушные единицы объединяет много общей информации, однако существует информация, уникальная для конкретного типа единиц. Поэтому будет хорошей идеей ознакомиться с различными формата-

ми типов и представлений данных.

1.6 КАРТЫ ДАННЫХ

Вся конкретная информации о той или иной единице приводится на различных Картах данных. Некоторые из них содержат информацию для нескольких единиц.

Изучите различные Карты данных в сочетании с соответствующими им ключами. Содержание различных разделов объясняется в данной книге правил.

1.7 ИГРОВЫЕ ФИШКИ

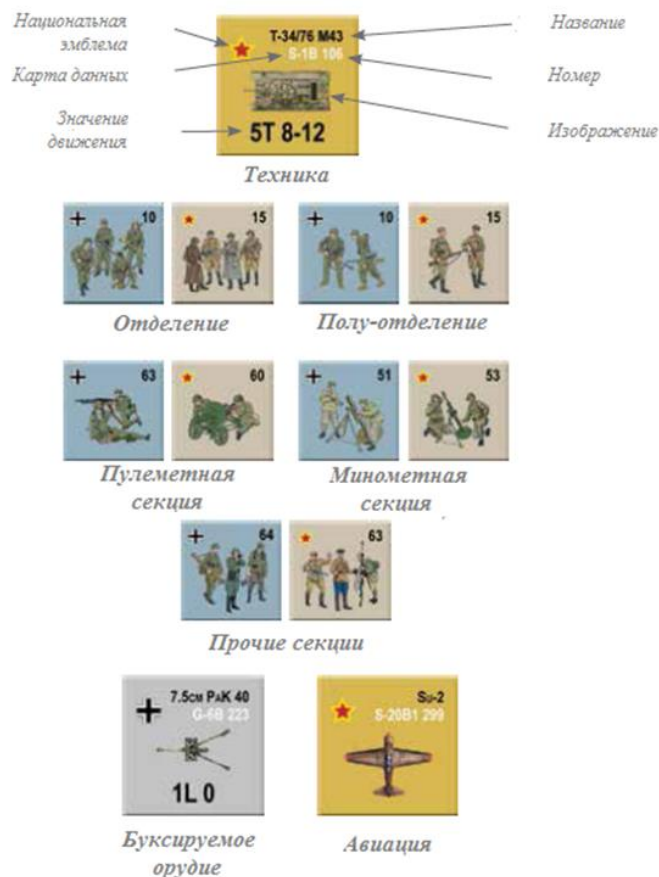
Различные высеченные фишки выдавливаются для того, чтобы обеспечить игрока игровыми элементами и могут обозначаться как фишки или как маркеры. Они используются для отображения информации и отслеживания состояния. Обратите внимание, что за исключением маркеров «Command» все остальные фишки двухсторонние. Используемая сторона зависит от того, какая информация необходима в текущий момент; их применение описано в настоящей книге правил.

1.7.1 Единицы

Эти фишки представляют собой все возможные подразделения Советского Союза (песочные) и Германии (серые).

Большие фишки изображают технику, буксируемое вооружение и самолеты, и содержат название, национальный символ, изображение представляемой единицы, ссылку на «Карту данных», индивидуальный идентификационный номер и значение движения.

Маленькие фишки изображают пехотные единицы и содержат национальный символ, изображение представленной единицы и индивидуальный идентификационный номер. Для простоты использования, на обратной стороне фишек отделений изображены соответствующие подразделения.

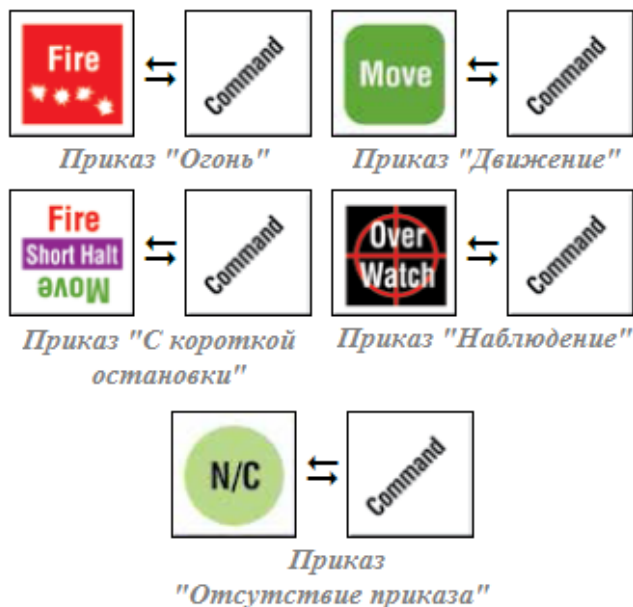


Этот набор также включает некоторые фишки, которые используются в «Panzer Expansion 1».

1.7.2 Маркеры «Command» (Приказы единицам)

5 маркеров «Command» определяют действия, которые каждая единица будет выполнять во время предстоящего хода. В Базовой игре каждая единица техники получает свой собственный выделенный маркер «Command». При использовании правила «Боевое управление» Расширенной игры, одна или несколько единиц как правило, должны совместно использовать один маркер «Command», таким образом выполняя одни и те же действия.

МАРКЕРЫ "COMMAND"



1.7.3 Информационные маркеры



Они размещаются на карте или непосредственно поверх фишек для отображения информации об игре или для отслеживания состояния единиц, например,

маркеры «KO» и «BU», для выбитой и горящей техники соответственно.

1.7.4 Маркеры объектов местности



Они размещаются на карте с целью изменения типа местности в гексе, например, маркеры «DITCH» (Канавы) «BLOCK» (Блоки) и «WIRE» (Колочая проволока).

1.8 КАРТА «ДОРОЖКА ХОДА, ПЕРЕВОЗКА И ОБЪЕДИНЕНИЕ И СКРЫТЫЕ ЕДИНИЦЫ»

Две карты «Дорожка хода, Перевозка и объединение и Скрытые единицы» включают в себя дорожки хода, а также разделы «Перевозка и объединение» и «Скрытые единицы».



Не смотря на то, что дорожка хода расположена на двух Картах, для отслеживания текущего хода используется карта только одной из сторон, обозначенной как «Первый игрок». Если одна из сторон использует правило «Скрытые единицы» (OR) (7.2), то в этом случае, вероятно, проще использовать дорожку хода на другой карте.

Раздел «Перевозка и объединение» помогает организовать единицы, которые перевозятся или же находятся за пределами карты в соответствии с правилами или специальными условиями сценария, или просто для лучшей организации гекса, содержащего большое количество фишек единиц и других маркеров.



Для удобства перевозки поместите перевозимые единицы в одну из 10 пронумерованных ячеек. Затем поместите маркер «Summary» с соответствующим номером на перевозящую технику.

Для удобства отображения объединения также поместите фишки единиц и маркеры в одну из 10 пронумерованных ячеек. Затем поместите маркер «Summary» с соответствующим номером в нужный гекс на карте. Будьте внимательны, расположите технику и буксируемые единицы в отношении стороны ячейки объединения таким образом, чтобы сохранить их правильное направление.



В случае использования Карты для организации скрытых единиц или единиц, находящихся за пределами карты, лучше поместить ее где-либо в стороне от игрового поля, или прикройте ее листом, чтобы скрыть подразделения от противника. Расположите скрытые единицы в одном из пронумерованных полей. Затем поместите соответствующий ему маркер «Hidden Unit» в отведенном гексе на карте.

1.9 СВЕДЕНИЯ О ПОДРАЗДЕЛЕНИИ (PLAYBOOK)

«Сведения о подразделении» используется для записи информации о каждом подразделении из войск игрока. Они не требуются в ходе Базовой игры, также как и для большинства элементов Расширенной игры, но становятся существенным при использовании правил «Командное управление» (Расширенная игра) или «Боевой дух» (Опциональные правила).

Они также помогает игрокам организовать свои силы и отслеживать разнообразную прочую информацию. Пожалуйста, не стесняйтесь скопировать или распечатать страницу по мере необходимости.

1.10 ПРОЦЕНТИЛЬНЫЕ КУБИКИ

В состав игры включены два комплекта процентильных кубиков. Для того чтобы сохранить движение игрового процесса в ходе большой игры с 3 или более игроками, от каждого игрока требуется свой собственный набор кубиков.

Что такое процентильные кубики? Они представляют собой набор, состоящий из двух различных цветных десятигранных кубика, каждый из которых пронумерован от 1 до 10, или от 0 до 9. Они обычно называются d10.

1.11 ДРУГИЕ ПРЕДМЕТЫ (НЕ ВКЛЮЧЕНЫ)

Линейка очень полезна при определении любых сомнительных линий видимости. Некоторые Опциональные правила и условия сценариев приводят к возникновению на карте случайных событий; для определения их результата используется стандартный шестигранный кубик (обычно обозначаемый как d6).

Кроме того каждый игрок может пожелать иметь под рукой карандаш для пометок на листе Сведений о подразделе-

лении, или блокнот для записи любой необходимой информации, связанной с ситуациями возникающими в ходе Расширенной игры, или при использовании опциональных правил.

2.0 Подготовка к игре

Выберите один из доступных сценариев или не стесняйтесь создать свой собственный. Изучите информацию сценария и расположите карту, основываясь на сторонах, участвующих в игре.

Раздел «Расстановка» в сценарии описывает любые специальные или уникальные требования. Кроме того, в разделе «Специальные условия» также предоставлены условия, необходимые для подготовки к игре.

Выберите необходимые фишки единиц, а также соответствующие им карты данных.

Выдайте каждой стороне набор игровых кубиков, Карту игровой информации и расположите карты «Дорожка хода, Перевозка и объединение и Скрытые подразделения» (Turn Track, Transport & Summary & Hidden Unit Card) для удобства отслеживания текущего хода. Теперь настало время открыть огонь.

3.0 Общие процедуры и Правила

Следующие правила оказывают влияние на несколько различных фаз или этапов последовательности игры, поэтому лучше всего их рассмотреть сейчас.

3.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДЕЙСТВУЮЩЕГО ИГРОКА

Игроки выполняют все действия и броски кубиков для всей техники, находящейся под их командованием - для своих войск. Таким образом, игрок называется «действующим» для своей собственной техники. В связи с этим, в течение любого хода, после определения инициативы, игрок выступает в качестве либо Первого, либо Второго игрока.

3.2 ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БРОСКА

Набор из двух десятигранных кубиков (один цветной и один белый) генерирует результаты от 01 до 00 (100), где каждый кубик генерирует результат от 1 до 10 (где 0 равен 10). При броске двух кубиков, игроки должны решить, кубик какого цвета дает десятки, другой кубик будет давать единицы. Строго следуйте принятой договоренности.

При использовании комбинации из цветного и белого кубиков, если на цветном кубике выпала 2, а на белом 7, это будет означать результат 27.

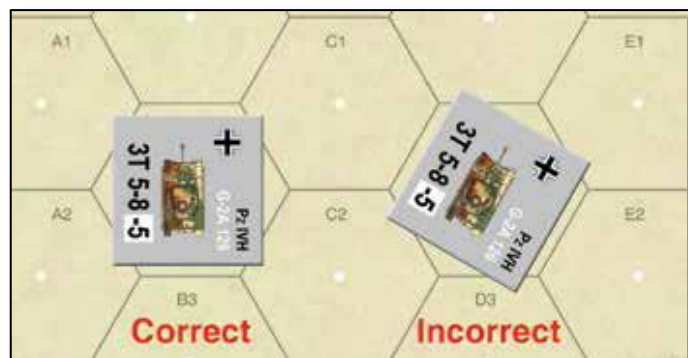
Когда для определения итогов действия требуется результат от 1 до 100, необходимый бросок указывается в виде (100); когда требуется результат 1-10, бросок указывается в виде (10).

3.3 НАПРАВЛЕНИЕ ТЕХНИКИ

Вся техника имеет переднюю, боковые и заднюю сторону. Передняя сторона техники представлена как верх ее изображения на соответствующей Карте данных; то есть это направление, в котором она ориентирована. Техника все-

гда должна быть направлена передней стороной к стороне гекса, а не к его углу.

За исключением случаев движения задним ходом, техника всегда должна двигаться в том направлении, куда ориентирована ее носовая часть. Во время движения задним ходом, транспортное средство движется в направлении в точности обратном ее носовой части.

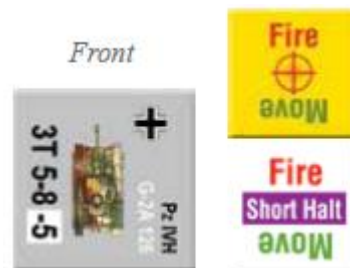


3.4 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАРКЕРОВ И НАПРАВЛЕНИЕ

Маркеры размещаются поверх или рядом с фишкой техники для отображения информации о ней, и обозначения отданной ей приказа для текущего хода. Некоторые маркеры, в зависимости от направления их края, обозначают различную информацию, это дополнительно указывается в данной книге правил.

Используемой информацией всегда является та, что находится на крае маркера, который соответствует носовой части фишки техники. Например, маркер «Spot» помещенный рядом с фишкой танка PzKpfw IVH указывает на то, что он был обнаружен в результате своего выстрела. Поверните маркер на 180°, и он будет означать, что танк обнаружен в результате своего движения. Сторона и направление фишки определяет, какая информация на маркере считается активной в той или иной ситуации.

Один из маркеров приказов, «С короткой остановки», означает два различных приказа – «Огонь» и «Движение». Для этого приказа, ориентируйте маркер стороной с приказом, который выполняется в данный момент в направлении передней стороны техники. Все приказы «Огонь» выполняются в первую очередь, а затем выполняется приказ «Движение». Игроки могут отслеживать технику, которая не двигалась, имея приказ «С короткой остановки», поскольку сторона маркера «Огонь» остается развернутой к носовой части, до тех пор, пока эта техника не выполнит движение.



Активный компонент маркера, если таковой имеется, обозначается в данных правилах в виде «Название маркера/Активный компонент», например «Spot/Fire».

3.5 ДИСТАНЦИЯ

Дистанция является расстоянием от одной единицы до

другой, и всегда выражается в виде числа гексов.

3.5.1 Количество гексов

Количество гексов определяется путем подсчета числа гексов от одной единицы до другого по кратчайшему маршруту. Включите гекс, занимаемый целевой единицей, но не учитывайте гекс в котором находится единица, осуществляющая обнаружение или ведущая огонь.

3.5.2 Максимальная дистанция

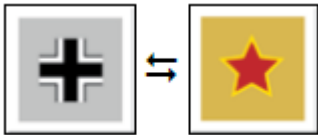
Все виды вооружения имеют максимальную дистанцию, за пределами которой они не могут стрелять. Обратите внимание, что большинство единиц оснащены более чем одним типом боеприпасов, а некоторые из них – более чем одним типом вооружений.

Максимальная дистанция вооружения для каждого типа боеприпасов, это значение, находящееся на Карте данных этой единицы в колонке E (Extreme Range, Экстремальная дистанция) вдоль строки R (Дистанция). Единицы никогда не могут поражать цели за пределами своей максимальной дальности.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники: бронебойный снаряд (AP) для 76,2-мм пушки САУ СУ-76М образца 1943 года имеет максимальную дистанцию в 17 гекса.

3.6 КОНТРОЛЬ ЦЕЛЕВЫХ ГЕКСОВ

Сценарии, как правило, требуют выполнения определенных задач, заключающихся не только в уничтожение техники противника. Как правило, в качестве целей выступают географические объекты, например гексы мостов, бродов, строений и холмов, или выход за пределы карты, они имеют определенную ценность в Победных очках, которая используется при определении победившей стороны в ходе сценария.



Чтобы отследить, какая из сторон контролирует ту или иную цель на карте, используйте маркеры «Control».

В разделе «Условия победы» каждого сценария перечислены условия, которые должны быть выполнены для захвата цели. Большинство из них требуют, чтобы техника занимала целевой гекс в течение одного или нескольких полных ходов. Занимающая гекс техника не должна быть той же, что находилась в нем в начале хода, до тех пор, пока цель по-прежнему занята дружественной техникой. После завершения захвата, непрерывного нахождения в гексе цели не требуется.

Невооруженная техника не может захватывать гексы целей.

В спорном случае, например, если единица противника прилегает к гексу строения, который находится в огне, ни одна из сторон не контролирует эту цель.

Требование контролировать цель в течение гекса, предостерегает игроков от движения техники в безумной попытке захватить цель во время последнего хода.

3.7 МОДИФИКАТОРЫ И КОРРЕКТИРОВКА

Некоторые условия боя требуют значения обнаружения, которые больше или меньше базовых.

Бой с использованием бронебойного вооружения (далее – ББВ) включает применение модификаторов базовых значений дальности обнаружения и боя. Как правило, значения модификаторов добавляются или вычитаются из базовых значений в таблицах «Дистанция обнаружения» (Spotting Ranges Tables) и «Попадание ББ» (AP Hit Tables).

Приказ «С короткой остановки», а так же полученные результаты «Повреждение» требуют от техники уменьшения их значения скорости движения на $\frac{1}{4}$ или $\frac{1}{2}$ - значения всегда округляются вниз. Если поврежденная техника получает приказ «С короткой остановки», оно перемещается на $\frac{1}{4}$ от имеющегося значения скорости движения. Значение скорости движения никогда не бывает меньше чем 1.

Если исходное значение скорости движения составляет 5, то $\frac{1}{2}$ равна 2; а $\frac{1}{4}$ равна 1.

3.8 ОБЪЕДИНЕНИЕ

На самом деле стометровый гекс имеет довольно большую площадь (около 6500 квадратных метров), однако существует физический предел того, что разумно разместить в гексе до появления визуальной переполненности.

С точки зрения игры, в одном гексе может находиться любое количество техники. Однако если в любой момент времени гекс содержит 6 или более фишек техники (без учета маркеров «Wreck»), он считается переполненным и в игре начинают действовать отрицательные эффекты, влияющие на обнаружение, ведение боя и движение. Эти эффекты описаны в разделах «Фаза обнаружения» (см. 4.1.3.2), «Фаза боя» (см. 4.4.3.2.2), и «Фаза движения» (см. 4.5.1.1.5).

4.0 Последовательность Игры

Сценарий начинается после завершения всей расстановки и подготовки. В течение сценария каждая сторона использует свои войска для достижения цели (целей) сценария. Сценарий играет в виде последовательности ходов. Каждый ход разделен на Фазы, которые могут быть дополнительно разделены на один или несколько этапов.

Эти фазы, как и соответствующие им этапы (см. "Последовательность игры" на Карте Игровой информации С) выполняются строго в приведенном порядке.

В ходе Базовой игры, игнорируйте фазы и этапы с красными (относятся к Расширенной игре), и синими (относятся к Опциональным правилам) обозначениями.

4.1 ФАЗА ОБНАРУЖЕНИЯ В БАЗОВОЙ ИГРЕ

«Если враг у тебя на прицеле – ты у него тоже».

~ Неизвестный

Даже если игроки могут видеть единицы противника на карте, это не обязательно означает, что единицы могут увидеть друг друга в контексте игры.

Прежде чем техника сможет открыть огонь по цели, эта цель должна быть обнаружена атакующим, в соответствии с правилами обнаружения. Очевидно, что не имеет смысла давать команду на открытие огня единице, которая не видит ни одной единицы противника.

Определение кто, что видит во время Фазы Обнаружения, делает возможным отдать своим подразделениям команды «Огонь» или «С короткой остановки» во время следующей Фазы Приказов.

Кроме того, процесс определения обнаружения также следует после вступления в действие приказа «Наблюдение».

Игроки могут свободно проверять возможность обнаруже-

ется как -5. Обратите внимание, что техника, обнаруженная только за счет использования базовой дистанции, не отмечается маркером «Spot».

В любое время, техника может быть отмечена либо маркером «Spot/Move», либо маркером «Spot/Fire», но не тем и другим одновременно.

Уточните базовую дистанцию обнаружения применяя модификаторы за укрытие, если таковые имеются, например: за слабое укрытие «-1», за среднее укрытие «-2», за сильное укрытие «-3», смещаясь на указанное количество строк вниз по таблице.

Немецкий PzKpfw III M расположен в гекс леса; он может быть обнаружен на дистанции в 7 гексов.



Если цель двигалась, она отмечается маркером «Spot/Move»; используйте модификатор «+2», сместившись по таблице на две строки вверх.

Немецкий PzKpfw III M движется в гексе леса и отмечается маркером «Spot/Move»; теперь он может быть обнаружен с 20 гексов.

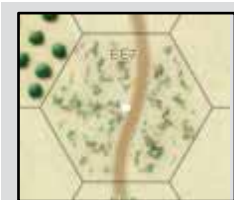


Если цель открывала огонь, она отмечается маркером «Spot/Fire»; используйте модификатор +3, сместившись по таблице на три строки вверх. Используйте строку "+2" для всех модификаторов превышающих +2.

Немецкий PzKpfw III M ведет огонь из гекса леса и отмечается маркером «Spot/Fire»; теперь он может быть обнаружен с 30 гексов.

Если местность в гексе каким-либо образом неоднородна, например, подготовленные позиции (AG) расположены в гексе леса, используйте тип местности, который является наиболее выгодным для цели, в данном случае используют сильное укрытие.

Если для данного гекса в качестве типа укрытия указано «Другое», используйте для определения укрытия другой тип местности в том же гексе, если таковой имеется.



Если техника находится на тропе в гексе кустарника, действует слабое укрытие.

4.1.3.1 Размер техники

Модификатор за размер техники не влияет на дальность обнаружения.

4.1.3.2 Переполненный гекс

Если техника находится в переполненном гексе, рассматривайте любой тип укрытия в гексе как отсутствие укрытия.

4.1.4 Линия видимости

Вторым аспектом обнаружения является линия видимости. Это очень простая концепция, работающая рука об руку с дистанцией обнаружения. Линия видимости определяется как прямая линия между двумя единицами. Если линия видимости блокируется каким-то препятствием, расположенным между двумя единицами (исключая сами эти единицы, или какие-либо единицы между ними) они могут не обнаружить друг друга, даже если находятся в пределах дальности обнаружения.

Линия видимости измеряется от центральной точки гекса,

в котором находится единица, осуществляющая обнаружение, до центральной точки гекса, содержащего цель. Препятствие блокирует линию видимости, даже если она проходит через только часть такого гекса или вдоль его стороны.

4.1.4.1 Особенности местности

Для представления различных типов местности в игре используются широкие категории.

Местность представляется в двух вариантах, та, что заполняет весь гекс, и та, что располагается только на стороне гекса. Сюда же включается как местность, напечатанная на игровой карте, так и добавленная за счет размещения маркеров местности. Конкретные типы местности приведены в таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) в Карте Игровой информации А и в диаграмме «Условные обозначения» (Terrain Key), расположенной на задней обложке этой книги правил.

Типы местности потенциально могут блокировать линию видимости в зависимости от их уровня высоты, как это можно понять из второй колонки в таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table). Уровни высоты считаются начиная с 0, для местности на уровне земли. Некоторые типы местности имеют собственный уровень высоты, в то время как другие добавляют уровень высоту к местности, которую они занимают. Единицы, как самого игрока, так и противника, не имеют уровня высоты и никогда не блокируют линию видимости.

4.1.4.1.1 Неблокирующая местность

Местность, имеющая уровни высот 0 или -1, как например, открытая (Clear), пересеченная (Rough), кустарник (Scrub), воронки (Shellhole) или река (Stream) не блокируют линию видимости.

4.1.4.1.2 Блокирующая местность

Местность с уровнем высоты 1 или более может блокировать линию видимости в зависимости от высоты занимаемой обнаруживающей и целевой единицами, и их отношения к потенциальной блокирующей местности.

4.1.4.1.3 Гексы строений

Поскольку каждый гекс равен 100 метров, гексы строений не состоят из отдельных строений, но представляют собой скопление строений определенного типа - кирпичных, каменных или деревянных. Обычно они располагаются вдоль троп или дорог.



Техника может свободно входить в гексы строений, так как фактически она не входит непосредственно в здания, но находится в переулках между ними. Таким образом, любая техника находящаяся в гексе строений, фактически занимает тип местности «Улица».

Гексы строений получают уровень высоты равный 1 за каждый этаж над уровнем земли; таким образом, гекс с двухэтажным строением имеет высоту 2. Все типы гексов строений могут блокировать линию видимости.

Дороги и тропы в гексе отменяют блокирующий эффект для подразделений, осуществляющих обнаружение вдоль прямой линии в или через гекс строений.

Техника в гексе 3116 имеет открытую линию видимости с гексом 3415. Тем не менее, она не имеет линии видимости с гексом 3514.

Все здания считаются одноэтажными, если иное не указа-

но в особых условиях сценария.

4.1.4.1.4 Гексы холмов

В отличие от других типов местности, которые обладают собственным уровнем высоты, холмы повышают уровень карты карте. Таки образом, холмы не являются каким либо видом местности – они «покрыты» ею. Если пересеченная местность находится в гексе холма, она не делает гекс холма сколько-либо выше, так как пересеченная местность имеет уровень высоты 0. Однако гекс холма считается пересеченной местностью.



Холм имеет уровень высоты 2, это его максимальная высота.

Каждый уровень холма добавляет к уровню высоты 1. Холмы объединяются в отдельные уровни, имеющие разный цвет, представляя любую высоту. Уровень высоты от 4 до 5, как правило, является пределом.

4.1.4.1.5 Стороны гекса со склоном или гребнем холма

Стороны гекса со склоном являются точками перехода от одного уровня высоты или возвышения, расположенного выше или ниже, к другому. Они встречаются только в сочетании с холмами. Если холм изображен без склона на углу или стороне гекса, это создает отвесный край или обрыв и делает сторону гекса непроходимой для техники.



Сторона гекса со склоном

Сторона гекса с гребнем представляет переход высот или небольшой подъем местности. Они могут находиться в любом месте на карте, но, как правило, образуют разрывы между гексами холмов.

Стороны гекса как со склоном, так и с гребнем имеют уровень высоты равный +1. Тем не менее, только сторона гекса с гребнем может индивидуально блокировать линию видимости. Сторона гекса со склоном являются частью холма, и любые проверки по линии видимости выполняются для стороны гекса холма.



находится на уровне высоты 2.

Эта сторона гекса с гребнем делит пополам холм 1.7. Любая техника в гексах V2 и W1 не может обнаружить друг друга из-за того, что они занимают уровень высоты 1, в то время как гребень

4.1.4.1.6 Гексы оврагов, бродов и рек

Гексы оврагов, бродов и рек имеют уровень высоты -1; фактически они ниже окружающей местности на один уровень высоты. Эти типы местности не блокируют линию видимости.

Гекс моста, который пересекает реку, находится на уровне высоты 0, так как мост расположен над рекой на большей высоте.

Существует специальное правило для выполнения обнаружения в гексах оврагов, бродов и рек. Когда обнаружение производится из таких гексов в отношении большего уровня высоты, его можно выполнять только в прилегающих гексах. Как и в случае дорог и троп, единицы могут проводить обнаружение через гексы оврага или реки по прямой линии.



Эти гексы реки занимают уровень высоты -1. Все гексы открытой местности, находящиеся вокруг гексов реки, имеют уровень высоты равный 0. Обнаружение может выполняться только в тех гексах, которые непосредственно прилегают к гексу реки, и наоборот.

4.1.4.1.7 Гексы леса

Гексы редколесья и леса представляют островки деревьев, которые обеспечивают укрытие для единиц. Техника никогда не может входить в гексы густого леса, кроме случаев использования дорог и троп.

Гексы редколесья и леса имеют уровень высоты равный 3, в то время как гексы густого леса имеют уровень высоты равный 4; они блокируют линию видимости.

Дороги и тропы, находящиеся в гексе леса, отменяют блокирующий эффект для единиц, осуществляющих обнаружение по прямой линии в или через гекс леса.

Обратите внимание, что техника в гексах редколесья или леса фактически располагается на уровне земли, а не на максимальной высоте местности.

4.1.4.1.8 Обломки



Обломки возникают всякий раз, когда техника получает результат «Подбита» (KO) или «Пожар» (BU) по итогам огня ББ. Кроме того, обломки могут быть источником дыма от горящей техники, если

он получен в результате боя. Обломки имеют уровень высоты равный 0; они не блокируют линию видимости.

В гексе никогда не могут находиться более одного маркера «Wreck», вместе с тем маркер «КО» может быть изменен на маркер «ВУ» в качестве результата боя, но не наоборот.

4.1.4.1.9 Дым от горящей техники

Всякий раз, когда в результате огня ББ техника получает результат «Пожар», она также становится источником дыма от горящей техники, что изображено на маркере «ВУ». Дым от горящей техники имеет уровень высоты равный 2, но не блокирует линию видимости. Он оказывает отрицательное воздействие на огонь ББ.

4.1.4.1.10 Сторона гекса с живой изгородью

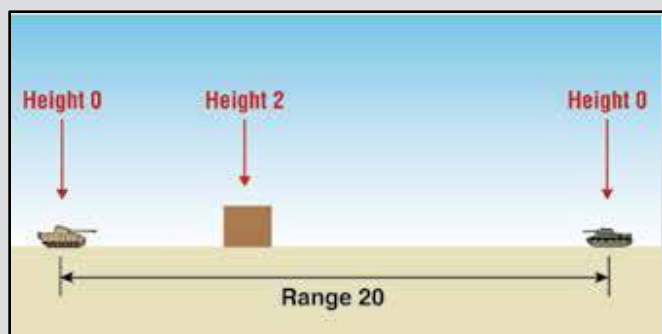
Сторона гекса с живой изгородью имеют уровень высоты равный 1 и блокируют линию видимости в зависимости от высоты обнаруживающей и целевой техники, а так же их отношения к потенциальной блокирующей местности.

4.1.4.2 Определение линии видимости

Линия видимости в ходе огня ББ проверяется от обнаруживающей единицы с учетом уровня высоты цели. Препятствия – самые высокие точки любой возвышающейся местности – влияют на линию видимости в соответствии со следующими условиями:

4.1.4.2.1 Препятствие выше, чем обе единицы техники

Если линия видимости пересекает препятствие и оно выше, чем уровни высоты как обнаруживающей, так и целевой единиц, линия видимости будет заблокирована.



Препятствие блокирует линию видимости на любом расстоянии.

4.1.4.2.2 Препятствие занимает тот же уровень высоты, или выше

Если линия видимости пересекает препятствие, равное по высоте либо обнаруживающей, либо целевой единицы, и превышающее высоту другой единицы, линия видимости заблокирована.



Препятствие блокирует линию видимости позади себя на любом расстоянии.

4.1.4.2.3 Препятствие занимает тот же уровень высоты, или ниже

Если линия видимости пересекает препятствие, которое занимает тот же уровень высоты, или ниже, чем высота

обоих единиц, линия видимости не блокируется.



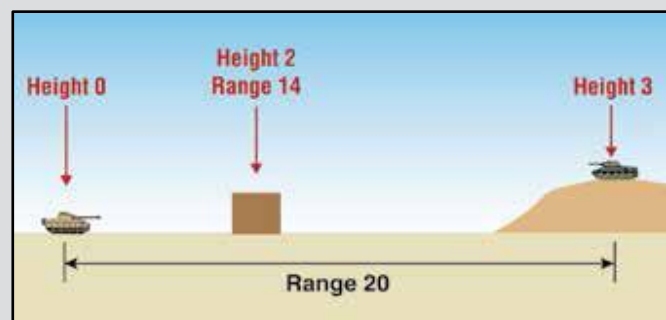
Линии видимости не блокируются.

4.1.4.2.4 Препятствие выше и ниже

Если линия видимости пересекает препятствие, которое выше, чем одна единица, но ниже, чем другая, проверка линии видимости проводится с использованием одной из следующих процедур. Подсчитайте гексы до потенциального препятствия, исключая гекс, занимаемый единицей, осуществляющей обнаружение. Полученная Слепая зона никогда не бывает меньше 1 гекса.

Обратите внимание, что во всех случаях верно и обратное обнаружение единиц, расположенных выше и ниже.

Ниже на 1 уровень высоты: Препятствие создает позади себя слепую зону, где отсутствует линия видимости, которая равна $\frac{1}{2}$ дальности в гексах (с округлением вниз) от более высокой единицы до препятствия.



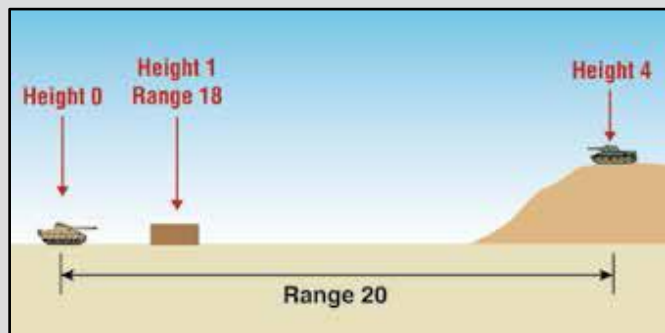
Препятствие создает позади себя слепую зону размером 7 гексов (14, деленное на 2). Любая единица, находящаяся на расстоянии от 15 до 21 гекса от единицы, занимающей большую высоту, не может быть обнаружена.

Ниже на 2 уровня высоты: Препятствие создает позади себя слепую зону равную $\frac{1}{4}$ дальности в гексах (с округлением вниз) от более высокой единицы до препятствия.



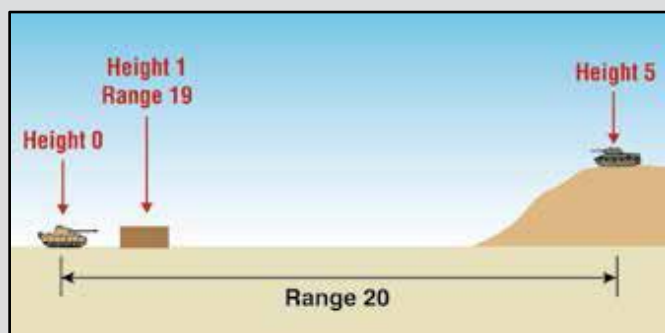
Препятствие создает позади себя слепую зону размером 4 гекса (16, деленное на 4). Любая единица, находящаяся на расстоянии от 17 до 20 гексов от единицы, занимающей большую высоту, не может быть обнаружена.

Ниже на 3 уровня высоты: Препятствие создает слепую зону позади себя равную $\frac{1}{8}$ дальности в гексах (с округлением вниз) от более высокой единицы до препятствия.



Препятствие создает позади себя слепую зону размером 2 гекса (18, деленное на 8). Любая единица, находящаяся на расстоянии от 19 до 20 гексов от единицы, занимающей большую высоту, не может быть обнаружена.

Ниже на 4 уровня высоты или более: Препятствие создаст слепую зону позади себя равную 1 гексу от более высокой единицы до препятствия.



Препятствие создает позади себя слепую зону размером в 1 гекс. Любая единица, находящаяся на расстоянии 20-ти гексов от единицы, занимающей большую высоту, не может быть обнаружена.

4.1.4.2.5 Обнаружение в/из гексов препятствий

Единицы могут выполнить обнаружение в пределах до 1 гекса внутрь или из области любого типа местности, которая обычно блокирует линию видимости, если они не заблокированы выступающей стороной гекса, например, если цель находится в группе гексов леса, вокруг края этого леса существует периметр обнаружения шириной в 1 гекс.



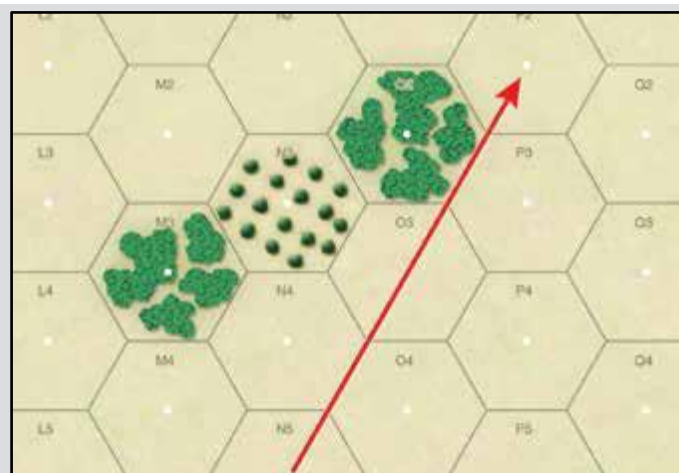
Линия видимости внутри блокирующей местности.

Кроме того, дальность обнаружения в 1 гекс применяется к единицам, расположенным в местности, которая обычно блокирует линию видимости. Например, если две противостоящих единицы двигаются через группу гексов леса, они обнаруживают друг друга, если дальность составит 1 гекс.

4.1.4.2.6 Блокирующая сторона гекса

Гексы, содержащие блокирующий тип местности, блоки-

руют линию видимости, даже если она проходит через небольшую часть гекса. Во всех случаях, если гекс или сторона гекса может блокировать линию видимости, а линия видимости проходит точно вдоль одной из его сторон, она блокируется.



Линия видимости блокируется выступающим гексом леса.

4.1.5 Ненужные маркеры «Обнаружение»

Если определено, что единица не была обнаружена, можно удалить маркеры «Spot/Fire» или «Spot/Move».

Во многих случаях может отсутствовать необходимость отмечать все единицы, которые вели огонь или двигались, маркерами «Spot», так как дальность их обнаружения может быть очевидна, например, для единиц, расположенных в открытой местности. Это должно помочь сохранить игровое поле в более опрятном состоянии.

4.2 ФАЗА ПРИКАЗОВ БАЗОВОЙ ИГРЫ

«Нет плохих полков, есть только плохие полковники».

~ Наполеон Бонапарт

Сердцем игры является система приказов. Используя всего лишь пять отдельных приказов, игроки подготавливают и управляют своими единицами в текущем ходе.

Каждый из пяти маркеров «Command» обладает уникальными характеристиками, за счет которых различается их предназначение.

Приказами являются:

- **«Огонь»:** позволяет любой боевой единице открыть огонь по обнаруженной единице в течение этапа «Огонь прямой наводкой» Первого или Второго игрока (см. 4.4).
- **«Движение»:** позволяет любой единице двигаться во время этапа «Движение» Первого или Второго игрока (см. 4.5).
- **«С короткой остановки»:** позволяет любой боевой единице открыть огонь по обнаруженной единице в течение этапа «Огонь прямой наводкой» Первого или Второго игрока (см. 4.4), а затем двигаться во время этапа «Движение» Первого или Второго игрока (см. 4.5).
- **«Наблюдение» (OW):** Позволяет любой боевой единице выполнить реагирующий огонь по обнаруженной единице противника, открывавшей огонь в течение более раннего этапа, или в ответ на движение обнаруженной единицы во время Фазы Движения. Обратите внимание, что цель может быть обнаруже-

на в результате ее текущего действия: огня или движения; она не должна быть обнаружена заранее во время Фазы Обнаружения.

Это ключевая причина объясняющая, почему Реагирующий огонь никогда не может быть запрошен. Приказ может остаться не выполненным.

- **«Отсутствие приказа» (N/C):** Приказывает технике оставаться на месте и не выполнять никаких действий. Это состояние по умолчанию для всех единиц, не отмеченных приказами.

Обратите внимание, что Фаза Приказов выполняется перед Фазой Инициативы. Поэтому игроки должны отдавать свои приказы не имея информации о том, кто станет Первым или Вторым игроком. Добро пожаловать в Туман войны!

4.2.1 Этап «Размещение приказов»

Поместите маркер «Command» стороной с надписью «Command» вверх или рядом с единицей, так, чтобы противник не знал, какой приказ был отдан. Каждый приказ позволяет единицам выполнять только определенные действия во время особых Фаз или этапов. Когда наступает время выполнения этих действий, игроки обязаны выполнить их. Только приказы «Наблюдение» и «Отсутствие приказа» позволяют единице не предпринимать никаких конкретных действий.

Если единица получила приказ «Огонь», «Движение» или «С короткой остановки», она обязана выполнить его – это не предложение. Поэтому необходимо соблюдать осторожность при назначении приказов.

В некоторых случаях, единица может получить результат «Подбита» или «Пожар», который делает невозможным выполнение приказа.

До тех пор пока игрок не вскрывает приказ для выполнения какого-либо действия, например чтобы открыть огонь или осуществить движение, маркер остается развернутым стороной с надписью «Command» вверх. Также это помогает отследить те единицы, которые еще не выполнили свои приказы.

Единицы не могут получить приказы, которые не могут быть выполнены. Единица, не имеющая каких-либо обнаруженных целей, не может получить приказ «Огонь» или «С короткой остановки».

В случае если единица получила недопустимый приказ, он автоматически преобразуется в «Отсутствие приказа» (N/C).

4.3 ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ В БАЗОВОЙ ИГРЕ

«Во время войны мяч всегда выбивается в середину поля, и любой человек, имеющий такое желание, может схватить его и победить».

~ Бригадный генерал С.Л.А. Маршалл

Инициатива является ключевым аспектом игры. Благодаря ее точному использованию, игроки управляют развитием игры, контролируя этапы Первого и Второго игрока.

Так как Фаза Приказов происходит до начала Фазы Инициативы, игроки должны принять решения об отдаче приказов, не имея возможности заглянуть в хрустальный шар, чтобы предугадать порядок действий.

Лучшие силы должны чаще иметь возможность контролировать инициативу. Этот принцип действительно реализован в Расширенной игре, где лучшие войска полу-

чают положительный модификатор броска и, следовательно, должны выигрывать инициативу чаще. Благодаря этому, они способны определять и контролировать ход боя. Однако, как и для всех событий в жизни (и войне), все это не гарантировано.

4.3.1 Определение Инициативы



Во время Фазы Инициативы, каждый игрок выполняет бросок (100); ничейные результаты перебрасываются, если иное не указано в Специальных правилах сценария. Сторона, выбросившая более высокий результат, определяет, кто будет Первым игроком для текущего хода. Переверните маркер «Ход», чтобы обозначить Первого игрока.

Правило «Колеблющаяся инициатива» (OR) (см 7.42) расширяет процесс определения Инициативы, основываясь на подразделениях.

4.3.2 Как работает Инициатива

Первый игрок всегда выполняет действия, обозначенные в Последовательности хода как осуществляемые Первым игроком. Второй игрок следует его примеру, выполняя действия, обозначенные в Последовательности хода как осуществляемые Вторым игроком. Очень важно помнить, что действия боя и движения выполняются последовательно.

Если Второй игрок имеет единицу, получившую приказ «Огонь», которая была подбита во время этапа «Огонь прямой наводкой» Первого игрока, она выходит из строя и удаляется из игры прежде, чем Второй игрок сможет выполнить свой приказ «Огонь».

Одновременные действия не выделяют Первого или Второго игрока как часть их Фазы или этапа. Эти действия разрешены в любом допустимом порядке.

4.4 ФАЗА БОЯ В БАЗОВОЙ ИГРЕ

«Битвы выигрываются превосходством огня».

~ Фридрих Великий

Игроки последовательно проводят огневой бой в порядке, определенном в ходе предыдущей Фазы Инициативы. В Базовой игре любой огонь считается огнем прямой наводкой.

Фаза Боя Базовой игры включает в себя единственный этап – этап «Огонь прямой наводкой». В данном разделе рассматриваются только огонь ББ прямой наводкой и реагирующий огонь. Данный раздел изучает огонь ББ между единицами техники.

4.4.1 Этап «Огонь прямой наводкой»

Первый игрок объявляет и определяет результаты огня прямой наводкой, раскрывая маркеры «Command» для каждой единицы техники, получившей приказы «Огонь» или «С короткой остановки», так как они разрешают открытие огня.

Затем Второй игрок объявляет и определяет результаты огня прямой наводкой для всех единиц техники, все еще способных открыть огонь и имеющих приказы «Огонь» и «С короткой остановки», следуя установленным процедурам.

Результаты огня прямой наводкой определяются в соответствии со следующими правилами и условиями:

- Приказы «Огонь» и «С короткой остановки» требуют наличия допустимой обнаруженной цели, которая

была идентифицирована в ходе предыдущей Фазы Обнаружения. Игроки никогда не могут разместить приказы «Огонь» и «С короткой остановки» в ожидании обнаружения цели.

- Единицы техники открывают огонь в порядке, описанном в Последовательности игры. Единицы Первого игрока проводят огонь в ходе этого Этап «Огонь прямой наводкой» первыми; единицы Второго игрока – вторыми.
- Попадания определяются индивидуально.
- Каждая единица техники действует только один раз за ход.
- Результаты огня в ходе каждого этапа определяются с учетом направления и позиции, занимаемой техникой на момент их определения. Местность, занимаемая единицей, ведущей огонь или ее маркер «Spot» не оказывают никакого влияния.
- Весь огонь в отношении одной единицы противника должен быть объявлен прежде, чем результаты любого огня будут определены. Если цель уничтожена прежде, чем все объявленные единицы осуществили свои выстрелы, они все еще считаются ведущими огонь по объявленной цели. Они не могут после этого перенести огонь на новую цель.
- Все боевые результаты применяются немедленно.
- Если техника не отмечена маркерами «Spot/Fire» или «Spot/Move», поместите новый маркер «Spot/Fire» частично под маркер приказа, чтобы показать, что это новое состояние. Таким образом, не будет никакой путаницы относительно состояния техники по сравнению с предыдущей Фазой Обнаружения.
- Все единицы, получившие приказы «Огонь» или «С короткой остановки» обязаны объявить огонь, кроме случаев, когда приказ был отдан ошибочно, то есть никакие видимые цели не были доступны.

4.4.2 Реагирующий огонь

Реагирующий огонь это событие, запускаемое в ответ на огонь противника (во время Фазы Боя) или его движение (во время Фазы Движения) – это огонь по возможным целям.

После определения результатов огня прямой наводкой, объявите и определите результаты всех возможных случаев реагирующего огня, выполняемого единицами, отмеченными приказом «Внимание», по технике противника, которая вела огонь в ходе этапов «Огонь с закрытых позиций» и «Огонь прямой наводкой».

Реагирующий огонь является добровольным; единицы, отмеченные приказом «Внимание» не обязаны стрелять. Так как реагирующий огонь используется в качестве ответа, он не применим как способ атаки обнаруженных целей. Однако он выступает в качестве сдерживающего фактора для огня и движения противника.

Результаты реагирующего огня определяются в соответствии с теми же правилами и ограничениями, которые описаны для огня прямой наводкой, со следующими дополнениями:

- Для всех случаев огня прямой наводкой Первого и Второго игрока результат определяется прежде, чем будет объявлен любой случай реагирующего огня.
- Дополнительный реагирующий огонь может быть инициирован в результате предыдущего реагирующего

щего огня. Учитывайте каскадный эффект реагирующего огня, когда один начальный выстрел может вызвать целый ряд последующих. Однако, огонь прямой наводкой имеет преимущество.

- Обнаружение подтверждается в момент объявления реагирующего огня. Предварительное обнаружение цели не требуется.

4.4.3 Последовательность и правила огня ББ

Вести огонь могут только те единицы техники, в разделе «Наступательная информация» (Offensive Information) Карты данных которых присутствует строка «AP». Огонь ББ применяется только против техники; он никогда не используется против целей любого другого типа.

Существуют различные типы бронебойных боеприпасов, например, бронебойный подкалиберный снаряд (APCR), подкалиберный снаряд с отделяющимся поддоном (APDS), кумулятивный снаряд (HEAT) и бронебойный снаряд с высокой начальной скоростью (HVAP), но данные типы боеприпасов рассматриваются в правилах Расширенной игры.

Чтобы осуществить выстрел по цели, она должна быть обнаружена, находится в пределах максимальной дальности применения данного типа вооружения, а также входить в сектор стрельбы техники, ведущей огонь.

4.4.3.1 Сектор стрельбы

Все единицы боевой техники имеют определенный сектор стрельбы. Некоторые из них имеют ограниченный сектор стрельбы. К их числу относится техника, не имеющая башню, с неподвижной оружейной установкой.

4.4.3.1.1 Техника, оборудованная башней

Техника, оборудованная башней, имеет круговой сектор стрельбы. К технике, оборудованной башней, относятся все виды боевой техники, в разделе «Информация о вооружении» (Weapon Data) которой указаны значения «Тт» равные 1, 2 или 3.

4.4.3.1.2 Техника без башни с возможностью круговой стрельбы

Как и техника, оборудованная башнями, техника, имеющая значение «ТТ» равное 360 называется техникой без башни с возможностью кругового обстрела, и имеет круговой сектор стрельбы. Их вращающиеся орудия, расположенные за броневыми щитами или в открытых установках, имеют возможность обстреливать технику противника в любом направлении.

В Базовой игре такие единицы фактически соответствуют технике, оборудованной башнями.

4.4.3.1.3 Техника, не имеющая башни

Техника, не имеющая башни, оснащена вооружением, установленным фиксировано. Сюда относится техника, чье значение «ТТ» равно 0. Практически у всех из них вооружение ориентированно вперед, хотя у некоторых оно развернуто назад. Техника, не имеющая башни, способна поражать только те цели, которые попадают в ее фронтальный или кормовой сектор стрельбы, в зависимости от расположения вооружения.

4.4.3.1.4 Фронтальный сектор стрельбы

Техника, чей сектор стрельбы ограничен его фронтальной областью, обозначена типом боеприпасов с нижним подчеркиванием на его Карте данных.

Фронтальный сектор стрельбы в данном случае, определяется как область, которая попадает во фронтальный угол (60°) его фишки. Все гексы разделенные соответствующи-

ми лучами данного угла попадают в ее сектор стрельбы.

Ни один выстрел не может быть направлен на цели, выходящие за пределы области, указанной для соответствующего фронтального сектора стрельбы.



Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года имеет фронтальный сектор стрельбы

4.4.3.1.5 Тыловой сектор стрельбы

Техника, чей сектор стрельбы ограничен его тыловой областью, обозначена типом боеприпасов с верхним подчеркиванием его Карте данных.

Тыловой сектор стрельбы в данном случае, определяется как область, которая попадает в тыловой угол (60°) его фишки. Все гексы разделенные соответствующими лучами данного угла попадают в ее сектор стрельбы.

Ни один выстрел не может быть направлен на цели, выходящие за пределы области, указанной для соответствующего тылового сектора стрельбы.

4.4.3.2 Определение результата огня ББ

Стреляющий игрок переворачивает маркер «Command» стрелявшей единицы названием приказа вверх, чтобы продемонстрировать, что это действие допустимо, и объявляет цель.

Так как приказ «С короткой остановки» является состоящим из двух разных приказов, разверните половину маркера с приказом «Огонь» в направлении передней части единицы. Таким образом, когда приходит время движения тех же единиц, игроки могут легко определить, какая техника еще не двигалась.

4.4.3.2.1 Значение «Диапазон ББ»

Найдите часть Карты данных с названием вооружения, осуществляющего огонь, в колонке «Тип боеприпаса» раздела «Информация о вооружении». Некоторые единицы техники имеют несколько типов броневых боеприпасов, как уже упоминалось ранее. Некоторые единицы также имеют несколько видов противотанкового вооружения. Вооружение и подходящие к нему броневые боеприпасы четко выделены, чтобы помочь в подборе соответствующих комплектов. В Базовой игре следует использовать только боеприпасы броневых типа.

Техника с несколькими видами вооружения может иметь

различные секторы стрельбы для каждого из них. Во всех случаях, результаты выстрела определяются индивидуально.

Определите дальность в гексах от стрелявшей техники до цели. Передвигайтесь вдоль подстроки «R» (Дальность) строки «Броневое вооружение» (AP) пока не будет найдено значение, которое больше или равно определенной дальности в гексах.

Выше этого значения расположен один из пяти возможных результатов:

- P – Выстрел в упор
- S – Ближняя дистанция
- M – Средняя дистанция
- L – Большая дистанция
- E – Экстремальная дистанция

Значение, найденное выше дальности, является значением «Диапазон ББ».

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Предположим, дальность составляет 9 гексов. Значение «Диапазон ББ» для этой дальности составляет «М» – Средняя дистанция.

4.4.3.2.2 Модификаторы попадания ББ

Теперь проверяются модификаторы попадания ББ, если таковые имеются, чтобы определить их влияние. Эти модификаторы берутся из таблицы «Модификаторы попадания ББ» (AP Hit Modifiers Table), находящейся на Карте игровой информации А (Game Card A). Многие из перечисленных модификаторов попадания ББ не используются в Базовой игре.

Все модификаторы попадания ББ являются накопительными, и все вместе называются суммарным модификатором.

Если целевая техника находится в слабом укрытии (-1) а стреляющая техника получила приказ «С короткой остановки» (-4), то суммарный модификатор равен -5.

Размер цели

Размер техники, являющейся целью, указан в разделе «Информация о защите». Возможные значения находятся в диапазоне от +2 до -2.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Его модификатор за размер цели равен -1.

Цель движется

Если техника, являющаяся целью, получила приказ «Движение» или «С короткой остановки» используйте модификатор -2.

Если приказ для целевой техники еще не вскрыт, то для получения этого модификатора владеющий игрок должен показать его (снова поверните маркер «Command» стороной с приказом вниз, чтобы показать, что он еще не использован).

Обратите внимание, что в этом случае, владеющий игрок не обязан раскрывать приказ; сообщите, что приказ не имеет никакого эффекта. Если игрок выбирает оставить маркер скрытым, модификатор равен 0. Это ограничивает игроков от использования выстрелов с низкими шансами с целью разведки боем просто ради выявления приказа.

Цель использует слабое, среднее или сильное укрытие

Если целевая техника находится в местности, предостав-

ляющей слабое, среднее или сильное укрытие – используйте модификаторы –1, –3 или –5, соответственно. Если техника находится в переполненном гексе, рассматривайте гекс, как не дающий укрытия.

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

Если техника, ведущая огонь, получает приказ «С короткой остановки», используйте модификатор –4.

Вся техника имеет значение стабилизации (SB). Он представлен в разделе «Информация о вооружении» виде SB: 0.

Этот модификатор отражает более сложную задачу поражения цели при стрельбе в движении в соответствии с приказом «С короткой остановки». Хотя некоторые виды боевых машин эпохи Второй мировой войны были оснащены рудиментарными системами стабилизации, в контексте этой игры они не обеспечивают каких-либо измеримых преимуществ.

Стрелок поврежден

Если единица, ведущая огонь, была повреждена во время предыдущего хода или действия в течение данного хода, используйте модификатор –3.

Дым от горящей техники

Если дым от горящей техники находится в гексе техники, ведущей огонь, либо линия видимости проходит через дым, или дым находится в гексе целевой техники, используйте модификатор –2.

Модификатор применяется для каждого отдельного случая, когда линия видимости начинается или пересекает гекс с дымом от горящей техники, он является кумулятивным.

Модификаторы, обусловленные дымом от горящей техники, возникшие во время текущего этапа игрока, не имеют эффекта до момента завершения этого этапа.

Реагирующий огонь

Если техника, ведущая огонь, проводит реагирующий огонь в отношении цели, расположенной в пределах его фронтального сектора стрельбы – используйте модификатор –1. Этот модификатор применим для техники, оснащенной башней, техники без башни с возможностью круговой стрельбы или техники, не имеющей башни.

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

Если техника, ведущая огонь, проводит реагирующий огонь в отношении цели, расположенной вне пределов его фронтального (или тылового) сектора стрельбы, используйте модификатор –3. Только техника, оснащенная башнями, и техника без башни с возможностью круговой стрельбы способна вести реагирующий огонь по цели, находящейся за пределами фронтального (или тылового) сектора стрельбы.

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

Так как экипаж техники, как правило, сосредотачивается на наблюдении в области применения их основного вооружения, этот модификатор изображает дополнительное время, необходимое для поспешного определения и

атаки целей, расположенных сбоку или сзади.

4.4.3.2.3 Значение попадания ББ

Обратитесь к таблице «Попадание ББ» (AP Hit Table) Карте игровой информации А. Найдите пересечение значения «Диапазон ББ» (см 4.4.3.2.1) с суммарным модификатором (см 4.4.3.2.2). Полученное число является значением попадания ББ.

Если суммарный модификатор больше +5, используйте строку «+5». Если он меньше, чем –10, используйте строку «–10». Обратите внимание, что при суммарном модификаторе –10 и значении «Диапазона ББ», равного «Е» невозможно поразить цель.

Если суммарный модификатор равен –2, а значение «Диапазон ББ» – «S», значение попадания равно 56. Если суммарный модификатор равен –6, а значение «Диапазон ББ» – P, значение попадания равно 36.

Выполните бросок (100), если результат превышает значение попадания ББ – это означает промах. Если результат меньше или равен значению попадания, выстрел завершился попаданием.

4.4.3.2.4 Определение угла попадания в Базовой игре

Направление цели по отношению к стреляющей единице используется для определения того, куда цель получила попадание. В Базовой игре техника имеет либо лобовой, либо кормовой ракурс бронирования.



Если линия видимости проходит точно по стороне гекса, разделяющей лобовой и кормовой ракурсы, игрок, контролирующий цель, определяет, какую сторону использовать.

4.4.3.2.5 Определение бронепробиваемости

Базовая игра использует упрощенный метод определения бронепробиваемости. Информация о бронировании, находящаяся в разделе «Информация о защите» используется только в Расширенной игре (AG).

Информация о бронировании в Базовой игре содержится в разделе «Примечания» целевой техники в виде значений лобового/кормового бронирования.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Ее значение лобового бронирования 11; значение кормового бронирования 3.

Для определения бронепробиваемости, найдите в разделе «Информация о вооружении» Карты данных стрелявшей техники в столбце «Типа боеприпаса» строку с названием использованного вооружения. Перейдите по подстроке «Р»

(Пробитие) этой строки до нахождения значения, которое непосредственно ниже величины, соответствующей дистанции в гексах. Это значение является значением бронепробиваемости.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Предположим, что дальность составляет 9 гексов. Значение бронепробиваемости для бронебойных боеприпасов равно 15.

Если значение бронепробиваемости техники, ведущей огонь, больше или равно значения бронирования цели, выстрел завершился пробитием. Если оно меньше чем значение бронирования, выстрел не имеет никакого эффекта.

Больше не обязательно лучше. Самым лучшим советским противотанковым орудием, выпускаемым во время войны, было 100-мм L/56. Его противотанковые характеристики превосходили как 122-мм L/46, так и 152-мм L/29. Почему же большинство единиц оснащалось не им? Советские войска располагали большим количеством 122-мм и 152-мм орудий, кроме того они предпочли преимущество в фугасном действии, которым обладали данные орудия, поскольку в конце войны на поле боя доминировали легкобронированные цели.

4.4.3.2.6 Повреждения и эффекты применения ББ в Базовой игре

Если выстрел завершился пробитием, применяются следующие результаты:

- Если значение бронепробиваемости равно, или превышает, значение бронирования на 1-3, цель получает результат «Повреждение».
- Если больше на 4-9, цель получает результат «Подбита».
- Если больше на 10 или больше, цель получает результат «Пожар».

Эффекты повреждений также указаны в карте Игровой информации D.

Повреждение



Целевая техника была повреждена в результате попадания. Поместите маркер «Dmgd» поверх или рядом с фишкой цели.

Если поврежденная техника получает второй результат «Повреждение», вместо этого она считается подбитой, и применяется этот результат.

В случае повреждения техники:

- Необходимо применить соответствующий модификатор для всех будущих выстрелов.
- Текущее (и последующее) значение скорости движения немедленно уменьшается на 1/2 (с округлением вниз) свое.

КО – «Подбита»



Техника была подбита в результате попадания. Она больше не действует и полностью выходит из строя.

Техника считается уничтоженной, и теперь, в контексте игры, это обломки. Уберите фишку техники из гекса, и замените ее маркером «КО». Если в гексе уже находятся маркеры «КО» или «ВУ», второй маркер не ставится.



ВУ – «Пожар»

Техника загорелась в результате попадания. Она получила катастрофическое попадание, взорвалась и загорелась. Теперь это источник

дыма от горящей техники.

Техника считается уничтоженной, и теперь, в контексте игры, это обломки. Уберите фишку техники из гекса, и замените ее маркером «ВУ». Если в гексе уже находится маркер «КО», замените его; если в гексе уже есть маркер «ВУ», второй маркер не ставится.

Ситуация

Советский Т-34/76 образца 1943 года (Карта данных S-1B), расположенный в гексе открытой местности, и немецкий PzKpfw IVH (Карта данных G-2A), расположенная в гексе леса, атакуют друг друга на неблокированной дальности в 3 гекса.



Т-34/76 имеет приказ «С короткой остановки», а PzKpfw IVH – приказ «Огонь». Советский игрок является Первым игроком. Таким образом, первыми определяются результаты выстрела для Т-34/76. Его маркер «С короткой остановки» вскрывается, и помещается стороной с надписью «Огонь» направленной к передней части фишки.

PzKpfw IVH находится в пределах дальности обнаружения, так как фактическая даль-

ность в 3 гекса меньше, чем 7 гексов, которые являются максимальной дальностью обнаружения при попытке обнаружить технику противника, использующую среднее укрытие.

На дальности в 3 гекса значение «Диапазон ББ» для бронебойных боеприпасов составляет «Р» (В упор).

Теперь проверяется наличие эффектов от каких либо модификаторов попадания ББ. Суммарный модификатор -7 является результатом действия следующих модификаторов:

- Цель использует среднее укрытие: -3
- Приказ «С короткой остановки»: -4

Столбец дальности «Р» в таблице «Попадание ББ» на пересечении со значением модификатора -7 дает значение попадания ББ равно 27.

Советский игрок выполняет бросок (100) с результатом 12; PzKpfw IVH получает попадание. Т-34/76 отмечается маркером «Spot/Fire» под краем его маркера приказа.

Игрок определяет, что у PzKpfw IVH применяется кормовой ракурс бронирования. Это означает, что значение бронирования равно 18. Так как значение бронепробиваемости бронебойного снаряда Т-34/76 на расстоянии 3 гекса равно 19, выстрел завершился пробитием.

Сравниваем значение бронепробиваемости, равное 19 со значением бронирования, равным 18 (результат +1); немецкая машина повреждена. PzKpfw IVH отмечается маркером «Dmgd».

Теперь PzKpfw IVH определяет результаты своего выстрела. Вскрывается его маркер «Огонь». Если бы PzKpfw IVH был подбит или загорелся в результате выстрела T-34/76 во время этапа Первого игрока, он не мог бы теперь открыть огонь. Тем не менее, он должен применить только что полученный модификатор «Техника, ведущая огонь, повреждена» равный -3.

T-34/76 находится в пределах дальности обнаружения, так как фактическая дальность в 3 гекса меньше, чем 20 гексов, которые являются максимальной дальностью обнаружения при попытке обнаружить технику противника, лишенную укрытия. Обратите внимание, что только что помещенный маркер «Spot/Fire» еще не используется.

На дальности в 3 гекса значение «Диапазон ББ» для бронейных боеприпасов составляет «Р» (В упор).

Теперь проверяется наличие эффектов от каких либо модификаторов попадания ББ. Суммарный модификатор -5 является результатом действия следующих модификаторов:

- Цель движется: -2
- Техника, ведущая огонь, повреждена: -3

Столбец дальности «Р» в таблице «Попадание ББ» на пересечении со значением модификатора -5 дает значение попадания ББ равно 45.

Немецкий игрок выполняет бросок (100) с результатом 45; T-34/76 получает попадание. PzKpfw IVH отмечается маркером «Spot/Fire» под краем его маркера приказа.

Игрок определяет, что у T-34/76 применяется лобовой ракурс бронирования. Это означает, что значение бронирования равно 18. Так как значение бронепробиваемости бронейного снаряда PzKpfw IVH на расстоянии 3 гекса равно 25, выстрел завершился пробитием.

Сравниваем значение бронепробиваемости, равное 25, со значением бронирования, равным 18 (результат +7); советская машина подбита. Фишка T-34/76 (и любые другие маркеры) удаляется из игры и заменяется маркером «КО».

4.5 ФАЗА ДВИЖЕНИЯ В БАЗОВОЙ ИГРЕ

«Способность к войне, это способность к движению».

~ Наполеон Бонапарт

Игроки осуществляют движение последовательно, в порядке, определенном в ходе Фазы инициативы.

Второй игрок объявляет и определяет результаты движения для каждой единицы, отмеченной приказами «Движение» или «С короткой остановки». После движения техника отмечается маркером «Spot/Move».

Пока Второй игрок проводит движение, Первый игрок объявляет и определяет результаты всех необходимых эпизодов реагирующего огня по движущейся технике противника, которые выполняются единицами, отмеченными нераскрытыми приказами «Внимание».

Затем Первый игрок объявляет и определяет результаты движения. Пока Первый игрок проводит движение, Второй игрок объявляет и определяет результаты всех необходи-

мых эпизодов реагирующего огня по движущейся технике противника, которые выполняются единицами, отмеченными нераскрытыми приказами «Внимание».

Как и в случае огня прямой наводкой, реагирующий огонь во время Фазы Движения может привести к запуску серии ответных случаев такого же огня. Единица, открывшая огонь по движущейся технике противника может затем получить выстрел от фишки противника с нераскрытым приказом «Внимание», и так далее.

Обратите внимание, что от техники, получившей приказы «Движение» или «С короткой остановки» не требуется фактического движения из текущего гекса, но ее маркеры «Command» все равно должны быть раскрыты. Фактически, в Расширенных правилах есть определенные действия, которые требуют движения без фактического выхода из гекса. Тем не менее, даже если техника не покидает свой гекс, она по-прежнему считается совершающей движение и отмечается маркером «Spot/Move».

4.5.1 Общие правила движения

Игрок может выполнить движение всеми, некоторыми или ни одной из подчиненных ему единиц в пределах максимального значения скорости движения.

Все техника отмечается маркерами «Spot/Move». Он заменяет маркер «Spot/Fire» для части «Огонь» приказа «С короткой остановки», которая была размещена во время Фазы боя.

4.5.1.1 Порядок движения

Техника выполняет движение по одной единице за раз и должна завершить все свое движение прежде, чем его начнет осуществлять следующая. Затраты на движение должны быть обозначены прежде, чем будут использованы.

Если существует возможность, что движение сможет вызвать реагирующий огонь, движение должно быть достаточно медленным чтобы позволить игроку противника изучить его и решить, будет ли он вести огонь, и когда он это сделает.

Используйте маркер «Command», чтобы отметить начало движения, в случае, если игрок решает проследить движение, или если точность движения поставлена под сомнение. Переместите маркер «Command» вперед, как только это движение будет завершено.

В случае движения, техника всегда должна двигаться в направлении своей носовой части, за исключением ситуации движения задним ходом, когда она движется в прямо противоположном направлении, и сохранять свое направление в соответствии с направлением движения.

Направление техники критично при определении некоторых особенностей огня ББ.

4.5.1.1.1 Значение движения

Каждая единица техники имеет значение движения, которое определяет расстояние, которое она может пройти в течении хода. Значение движения техники указано в ее карте данных в разделе «Общие сведения» после «М:».

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Ее значение движения составляет 5Т 6-10. Рамка, окружающая значение 5Т, разъясняется в Расширенной игре.

Для техники значение движения состоит из четырех отдельных элементов. Первые два из них указаны вместе и определяют значение скорости движения по пересеченной

местности и способ движения. Из приведенного выше примера, 5Т дает значение скорости движения по пересеченной местности равное 5 и способ движения «Т» = гусеничный. Другие единицы техники имеют способы движения «Н» = Полугусеничный или «W» = Колесный.

Третьим элементом является значение скорости движения техники по тропам, а четвертым – значение скорости движения техники по дорогам. Из приведенного выше примера, скорость движения по тропам равно 6, а по дорогам равно 10.

Техника, получившая приказ «Движение» может затратить любую часть доступного значения скорости движения.

Техника, получившая приказ «С короткой остановки», может затратить до 1/2 доступного значения скорости движения (с округлением вниз).

Поврежденная техника может затратить до 1/2 доступного значения скорости движения (с округлением вниз). Все поврежденные единицы техники, получив приказ «С короткой остановки», могут затратить до 1/4 доступного значения скорости движения (с округлением вниз).

Хотя единица техники может использовать любую часть доступного ей значения скорости движения, неиспользованная часть не переносится от одного хода к другому. Также остатки не могут быть переданы от одной единицы другой.

Значение скорости движения расходуется при выполнении различных типов движения, которые имеют разную стоимость, в зависимости от типа местности и способа движения данной единицы.

4.5.1.1.2 Стоимость движения

Затраты, необходимые единице для входа в гекс или пересечения стороны гекса, приведены в таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) на Карте игровой информации А. Если техника не использует движение по тропам или дорогам, то любое движение считается движением по пересеченной местности.

Стоимость движения изменяется для каждого нового гекса, в который входит техника или за каждую сторону гекса, которую она пересекла, в зависимости от типа местности в гексе, а также от способа движения.

Для техники, использующей способ передвижения «Т», перемещение на 1 гекс в открытой местности стоит 1 очко движения, движение на 1 гекс по пересеченной местности стоит 4 очка движения.

Гусеничная (Т) и полугусеничная (Н) техника использует одинаковую стоимость движения, в то время как колесная (W) техника использует свою собственную. Используйте соответствующую колонку для каждого способа движения. Движение не допускается в запрещенные (Р) типы местности, например, техника не может входить в гексы густого леса.

Обратите особое внимание на информацию в колонке «Т, Н» в таблице. Будучи доступными для гусеничной техники, некоторые типы местности являются запрещенными для полугусеничной, например, в случае пересечения стороны гекса со стеной.

Сторона гекса со склоном или гребнем

Перемещение между участками местности с разным уровнем высоты (пересечение стороны гекса со склоном или гребнем холма) требует дополнительных затрат (+1 или +2) к стоимости входа в местность в гексе назначения. Затраты на изменение высоты варьируются в зависимости от

количества уровней, вверх или вниз, пройденных при выполнении движения.

В ходе движения, гусеничная и полугусеничная техника не может изменить высоту более чем на 2 уровня в одном гексе, колесная техника ограничена одним изменением уровня.

Гусеничная (Т) единица техники движется с уровня земли (высота 0), пересекая сторону гекса со склоном, в гекс холма, включающий кустарник. Единица расходует 3 очка из доступного ей значения скорости движения: 2 за кустарник, и +1 за изменение высоты на 1 уровень.

Сторона гекса со стенами и живой изгородью

Движению гусеничной техники через такие стороны гекса не приводит к изменению уровня высоты, но требует добавления дополнительных очков к значению стоимости входа в местность в обозначенном гексе. Заметим, что при перемещении гусеничной техники через сторону гекса с живой изгородью, она затрачивает все свое значение скорости движения (см. 4.5.1.1.3 «Чрезмерная стоимость движения»).

Дым от горящей техники

Движение в или через гекс с дымом от горящей техники добавляет +1 к стоимости входа в другой тип местности в гексе, как при движении, так и при повороте в данном гексе.

4.5.1.1.3 Чрезмерная стоимость движения

Единица техники всегда может пройти только на 1 гекс во время своего движения, если она отмечена приказом «Движение» или «С короткой остановки», даже если стоимость входа в этот гекс превышает доступное ей значение скорости движения. Это исключение также относится к движению задним ходом.

Это правило допускается до тех пор, пока единица техники не использовала любую часть своего значения скорости движения для совершения поворота, и не превышает ограничения в отношении изменения высоты. В противном случае техника не может превысить доступное ей значение скорости движения.

4.5.1.1.4 Поворот

Расходы на поворот применяются только к технике. Техника поворачивает за счет вращения на месте с последующим движением в новом направлении. Расходы на поворот применяются только если техника делает поворот более чем на 1 сторону гекса (60°).

Техника получает бесплатный поворот на 1 сторону гекса для каждого гекса, который она занимает или в который входит. Это может быть в начале движения, во время движения, или в самом конце движения.

Расходы на поворот основаны на типе местности, а не на величине поворота. Если единица техники поворачивает на 2 или 3 стороны гекса, расходы на поворот вычитаются из имеющегося значения скорости движения. Расходы на поворот одни и те же для движения вперед или движения задним ходом.

Расходы на поворот перечислены в столбце «Поворот» (Turn) таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) на Карте игровой информации А. При выполнении поворота техника не может превышать доступное ей значение скорости движения. Поворот может вызвать реагирующий огонь.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Она входит в гекс леса, а затем поворачивает на 2 стороны гекса,

расходуя доступное значение скорости движения, равного 5.

4.5.1.1.5 Движение по тропам и дорогам

Техника движется быстрее, если перемещается на поле боя по тропам или дорогам. Колесная техника, как правило, получает большее преимущество, в то время как полностью гусеничная техника – меньшее.

Техника, передвигающаяся с использованием скорости движения по тропам или дорогам, игнорирует фактическую стоимость местности в гексе, и расходует только 1 очко своего значения скорости за вход в каждый гекс (2 за движение задним ходом).

Для того чтобы использовать скорость движения по тропам или дорогам, техника должна начать свое движение в гексе тропы или дороги, а затем двигаться по таким гексам в течение всего своего маршрута движения. Хотя в начале своего движения техника может быть направлена к любой стороне гекса, в течение всего движения она должна сохранять направление вдоль маршрута, представленного тропой или дорогой. Она не может изменять свое направление для получения более выгодного угла во время или даже в конце движения. Другими словами, техника всегда направлена вдоль тропы или дороги при вхождении в следующий гекс.

Если техника сочетает движение по тропе или дороге с иным движением, она должна использовать свое значение скорости движения по пересеченной местности для всего движения.

Если техника движется по маршруту, который сочетает в себе движение и по тропам и по дорогам, она использует скорость движения, основанную на наибольшем количестве пройденных гексов. Если они равны, то используется скорость движения по дороге.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Она движется по маршруту, состоящему из 6 гексов дороги и 4 гексов тропы. Она может использовать свое значение движения по дорогам, равное 10, в течение всего движения.

Маркер «Wreck» («КО» или «BU») или техника противника, находящиеся в гексе дороги или тропы не мешает движению, но требует остановки единицы использующей свое значение движения по тропе или дороге. Если маршрут пересекает гекс с обломками или техникой противника, необходимо использовать значение движения по пересеченной местности для всего движения.

Дружеская техника, находящаяся в гексе с тропой или дорогой не останавливает технику, использующую движение по дороге или тропе, кроме случаев переполнения гекса. Если маршрут пересекает переполненный гекс (в том числе за счет движущейся техники), необходимо использовать значение движения по пересеченной местности для всего движения.

При движении по тропам или дороге техника может войти в запрещенные гексы местности, например, в гексы густого леса. Тем не менее, она никогда не может выйти из тропы или дороги в гекс с запрещенной местностью, в котором нет тропы или дороги.

Для техники, изменяющей свой уровень высоты в ходе движения по тропе или дороге, затраты на такое изменение уменьшаются на 1. Тем не менее, техника не может добавлять больше чем +2 с целью изменения высоты в пределах 1 гекса.

Техника движется по дороге и должна изменить два уровня высоты, для этого потребуется затратить только 1 дополнительное очко скорости, вместо обычных 2.

4.5.1.1.6 Движение через мост

Гексы мостов, расположенные вдоль троп или дорог, имеют тот же тип местности, что и соединяемые ими гексы. Если мост соединяет между собой гекс дороги и гекс тропы, он считается гексом тропы.

Техника не может входить или выходить из гекса моста куда-либо кроме соединяемых им гексов дорог и/или троп. Мосты считаются продолжением и частью связываемых ими гексов троп и/или дорог.

4.5.1.1.7 Движение задним ходом

Техника может осуществить движение задним ходом во время любой части своего движения. В ходе движения задним ходом, техника движется в сторону, прямо противоположную направлению его передней части.

Движение задним ходом требует от техники двукратного повышения нормальных затрат за вход в данную местность. Стоимость поворота во время движения задним ходом не изменяется.

4.5.1.1.8 Движение без выполнения движения

Техника, получившая приказ «Движение» или «С короткой остановкой» не обязана двигаться из этого гекса, но она все равно считается выполняющей движение, остается отмеченной маркером «Spot/Move» и по-прежнему может стать целью реагирующего огня. Кроме того, техника может просто повернуться на месте.

4.5.1.1.9 Движение за пределы карты

Любая техника, вышедшая за пределы карты, рассматривается как покинувшая сценарий, и не может вернуться в игру. Она не считается уничтоженной, но больше не оказывает никакого влияния на данный сценарий.

Для того чтобы покинуть карту, техника расходует свое значение скорости движения, в зависимости от типа местности в гексе выхода.

Исключением из этого правила является техника, которая еще не вступила в игру, и в настоящее время находится за пределами карты. Если она покинет карту после своего вступления в игру, она не сможет вернуться в игру вновь.

Кроме того, от техники может потребоваться выход за пределы карты для выполнения определенных условий победы. Эта техника после своего выхода не может вернуться в игру вновь, но все еще учитывается в условиях победы в сценарии.

4.5.1.1.10 Совместное расположение техники

Техника может свободно проходить через обломки, а также «своя» другую технику, свою или противника, без дополнительных затрат, кроме стоимости входа в данную местность. Тем не менее, техника противников никогда не может закончить свое движение в одном и том же гексе. При перемещении через гекс, содержащий технику противника или самого игрока, учитываются пределы объединения.

Так как движение осуществляется последовательно, случай конкуренции за определенный участок территории невозможен. Одна из сторон всегда захватывает гекс первым.

Это тот случай, когда игрок, контролирующий инициативу, может решить стать Вторым игроком, так как Второй игрок завершает все свои движения перед Первым.

4.6 ФАЗА РЕГУЛИРОВАНИЯ

Игроки определяют результаты заключительных действий хода и проводят подготовку к следующему ходу, убирая лишние маркеры и продвигая маркер «Turn» в поле следующего хода.

4.6.1 Этап «Регулирование и удаление маркеров»

Одновременно переверните все маркеры приказов, которые не были вскрыты. Неиспользованные приказы «Внимание» и «Нет приказа» игнорируются.

Обратите внимание на любые неиспользованные приказы «Огонь», «С короткой остановки» или «Движение». Любой такой случай в игре является незаконным, так как все приказы «Огонь», «С короткой остановки» и «Движение» должны быть вскрыты в ходе соответствующих этапов Первого и Второго игрока. Игроки должны убедиться, что подобная ситуация не произошла. Игроки могут решить, должны ли эти единицы стать целью неисполненного реагирующего огня.

Отметьте все единицы с неиспользованными приказами «Огонь» или «С короткой остановки» маркерами «Spot/Fire», а единицы с приказами «Движение» маркерами «Spot/Move». Удалите с карты все маркеры приказов.

4.6.2 Этап «Завершение хода»

Текущий ход завершен. Если это последний ход сценария, обратитесь к условиям победы, чтобы определить исход сценария. Если это не последний ход сценария, сценарий продолжается в следующем ходе.



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, велосипедными или кавалерийскими. 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 сокращены 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 немецкие отделения и полуотделения могут относиться к стрелковым, пехотным или автоматным единицам.

Отделения и полуотделения вооружены своим собственным стрелковым вооружением, а также, в некоторых случаях, приданным групповым вооружением. Неподавленное 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, миномет или ПТР.

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 минометы, крупнокалиберные пулеметы, ПТР, РПГ и огнеметы.

Групповое вооружение никогда не используется на поле боя индивидуально; оно должно быть придано отделению, полуотделению или секции. Сценарии определяют, каким пехотным единицам нужно придать групповое вооружение. При необходимости используйте «Информацию о подразделениях», чтобы обозначить, какие единицы были вооружены. Хотя никакого конкретного ограничения по количеству группового вооружения, которое может быть придано отдельной пехотной единице, не существует, в его использовании следует руководствоваться логикой.

Согласно Картам данных G-8B и S-8B группового вооружения, пехотным единицам могут быть доступны любое из шести немецких и пяти советских видов группового вооружения.

В разделе «Примечания» Карт данных игрока классифицируется групповое вооружение, как по типу, так и по любым другим особым свойствам.

5.1.3.1 Минометы

Минометы забрасывают свои мины по высокой дуге. В Картах данных некоторых 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.

Обратитесь к Карте данных G-8B, немецкие 80-мм GrW 34 и 50-мм GrW 36 - это минометы, являющиеся групповым вооружением.

5.1.3.2 Крупнокалиберные (тяжелые) пулеметы

Крупнокалиберные (тяжелые) пулеметы являются автоматическим оружием, устанавливаемым на треноге или платформе. Они являются оружием, 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 оружием (см. 5.7). Некоторые единицы техники используют их в качестве основного вооружения.

Обратитесь к Карте данных S-8B, чтобы изучить советский крупнокалиберный пулемет, относящийся к групповому вооружению.

5.1.3.3 Противотанковые ружья (ПТР)

Противотанковые ружья стали первым противотанковым оружием, предназначенным для ведения огня боеприпасами с высокой начальной скоростью против бронированной техники. Они являются оружием, ведущим огонь ББ прямой наводкой, они не способны осуществить огонь БОН. Они могут вести огонь во время перевозки.

При определении обнаружения, противотанковые ружья считаются малокалиберным оружием (см. 5.7). Некоторые единицы техники используют их в качестве основного вооружения.

Обратитесь к Карте данных S-8B, советское ПТРД-41 является противотанковым ружьем, относящимся к групповому вооружению.

5.1.3.4 Ручное противотанковое оружие

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

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

При определении обнаружения, некоторые виды ручного противотанкового оружия, как например британский PIAT (смотри раздел «Примечания» Карты данных), считаются малокалиберным оружием (см. 5.7).

Обратитесь к Карте данных G-8B, немецкие Panzerfaust и RPzB 43/54 являются групповым ручным противотанковым оружием. Их значение огня БОН прямой наводкой составляет 14 и 8 соответственно.

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.

5.1.3.5 Огнеметы

Огнеметы являются разрушительным оружием ближнего боя. Будучи приданными пехотным единицам, они рассматриваются только в виде модификаторов боевых бросков в ходе ближнего или рукопашного боя. Они могут быть приданы отделению, полутделению или секции.

Будучи установленными на технике, они рассматриваются в качестве вооружения, ведущего огонь БОН прямой наводкой.

5.2 БУКСИРУЕМЫЕ ЕДИНИЦЫ

К буксируемым единицам относятся противотанковые и зенитные 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 орудью 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. Правило «Размещение вооружения на платформах» (OR) (см 7.16) расширяет это ограничение.

В Картах данных некоторых буксируемых единиц 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.

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.

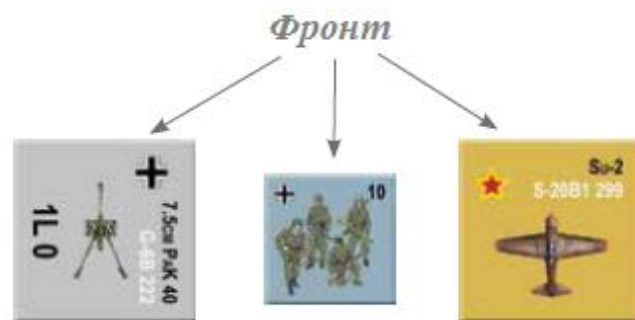
Определение их боевых результатов проводится так же, как и для любого другого оружия, осуществляющего огонь ОН с закрытых позиций.

5.4 АВИАЦИЯ

К авиации относятся все самолеты. Самолеты используют общее вооружение, представленное пушечно-пулеметным вооружением, бомбами и ракетами. 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.

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 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 G-8B, немецкий 80-мм миномет GrW 34 имеет минимальную дальность равную 2 гексам (min-2).

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 S-8B и G-5A, к малокалиберному вооружению относятся как советский крупнокалиберный пулемет, так и вооружение, расположенное на немецком SPW 251/I.

5.8 ПОДГОТОВКА

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

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 подраз-

деления 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 (США), или эскадрона (Британия или Франция в 1940 году)), BNQ (штаб батальона или эскадрона (США)), 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 ЗАГРАДИТЕЛЬНОГО ОГНЯ

Возможно одновременное присутствие в одном и том же гексе огня, дыма и/или заградительного огня 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 заградительного огня расположены в одном и том же гексе, примените боевой модификатор «Через огонь» –5 для ББ, или –20 для БОН. Не обращайте внимания на боевой модификатор «Заградительный огонь» –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 $\frac{1}{2}$, всегда сопровождаются округлением вниз.

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.

5.14 ДВОЙНОЙ ОГОНЬ

Некоторые единицы техники несут два вида оружия, в то же время отделения и полуотделения 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.

В базовом комплекте игры отсутствует техника с возможностью двойного огня.

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 относится 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 G-21B (найдите в Expansion 1), SPW 251/2 может использовать как свой 80-мм миномет так и средний пулемет. В случае использования обоих видов вооружения, модификатор «Двойной огонь» распространяется только на средний пулемет.

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. 6.5.2.5), 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.



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 тех-

ники, такая попытка должна быть выполнена при помощи таблицы «Оставление техники» (Bail Out Table) на Карте игровой информации В 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). Чтобы определить, выжила ли пехота в ходе оставления техники 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

Все специальные типы бронебойных, а также дымовые и осветительные боеприпасы доступны только в ограниченном количестве, а некоторые - только после наступления определенного периода войны. Некоторые боевые единицы могут нести ограниченное количество основных ББ и ОФ боеприпасов. 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.

5.16.1 Доступность специальных боеприпасов

Специальные типы боеприпасов включают подкалиберный снаряд с отделяющимся поддоном (APDS), бронебойный подкалиберный снаряд (APCR), бронебойный снаряд с высокой начальной скоростью (HVAR), кумулятивный снаряд (HEAT) дымовые и осветительные снаряды. Раздел «Примечания» Карт данных указывает, когда доступны специальные типы боеприпасов. До указанной даты специальный тип боеприпасов не может быть использован. Если даты нет, специальный тип боеприпасов может использоваться всякий раз, когда устройство доступно.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Ее бронебойный снаряд с высокой начальной скоростью (HVAR) доступен с конца 1943 года до конца войны.

5.16.2 Определение ограниченности боеприпасов

Если боевая единица является объектом ограниченности боеприпасов, то имеет отметку «А:» в разделе «Информация о вооружении» 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:».

Если в значение ограниченности боеприпасов нет буквенного префикса (отображается только номер), это означает, что данное значение относится к базовым ББ и ОФ боеприпасам. Если в значение ограниченности боеприпасов есть буквенный префикс, это означает, что данное значение относится к одному или нескольким специальным типам боеприпасов.

Префиксы включают:

- **А:** подкалиберный снаряд с отделяющимся поддоном (APDS), бронебойный подкалиберный снаряд (APCR), бронебойный снаряд с высокой начальной скоростью (HVAR)
- **Н:** кумулятивные снаряды (HEAT)
- **С:** Дымовые
- **И:** Осветительные
- **Д:** Дымовые гранатометы (OR) (см. 7.9)

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Хотя ее ББ и ОФ боеприпасы не подпадают под ограничение, на специальные боеприпасы – бронебойный снаряд с высокой начальной скоростью (HVAR) – распространяется ограничение 3.

Изучите советскую СУ-152 образца 1943 года (Карта данных S-5A), она имеет ограничение для своих базовых ББ и ОФ боеприпасов, равный 5.

Изучите немецкое ПТО 7.5-см PaK 40 (Карта данных G 6B), оно имеет ограничение, равное 6, для своих базовых ББ и ОФ боеприпасов. Ограничение для дымовых и специальных боеприпасов (бронебойных подкалиберных снарядов (APCR)) равно 4.

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 базовых 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.

Если кумулятивные снаряды (HEAT) являются единственным типом боеприпасов, указанным для конкретной единицы (в Карте Данных отсутствует строка

«АР»), данная процедура применяется как для огня ББ, так и для огня ОН.

5.16.2.2 Ограниченность специальных боеприпасов

При использовании подкалиберных снарядов с отделяющимся поддоном (APDS), бронебойных подкалиберных снарядов (APCR), бронебойных снарядов с высокой начальной скоростью (HVAP) (префикс А), или кумулятивных снарядов (HEAT) (префикс Н, смотри исключение, приведенное выше), результаты огня для единицы определяются с использованием раздела «Артиллерия» для своих базовых ББ боеприпасов. При этом необходимо следовать процедуре определения ограниченности базовых ББ боеприпасов.

Если на базовые ББ боеприпасы также распространяется правило ограниченности боеприпасов, его действие должно быть учтено до определения результата огня. Если будет установлено, что в отношении базовых ББ боеприпасов также действует ограниченность, при определении попадания огня ББ применяется модификатор «Ограниченность боеприпасов», равный -6 (-3+-3).

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. Советский игрок решает осуществить выстрел бронебойным снарядом с высокой начальной скоростью (HVAP). Перед определением результата огня ББ, советский игрок выполняет бросок (10); результат равен 7. Так как 7 превышает значение ограниченности боеприпасов (равное 3), вместо этого он использует свои ББ боеприпасы, на них не распространяются правила ограниченности боеприпасов. Темп огня СУ-76М образца 1943 года уже равен N; при определении результатов огня ББ необходимо применить модификатор «Ограниченность боеприпасов» равный -3.

5.16.2.3 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» на игровую карту. В случае огня с закрытых позиций маркер «Artillery Impact» на карте не размещается. Боевая единица по-прежнему отмечается маркером «Spot/Fire».

5.16.2.4 Ограниченность боезапаса пехотных и буксируемых единиц

Правила ограниченности боеприпасов распространяется на некоторые виды пехотного группового оружия, а так же на все буксируемые боевые единицы, включая ограниченность их базовых боеприпасов. Однако при определении ограниченности базовых боеприпасов используются особые условия. Ограниченность специальных типов боеприпасов действует всегда.

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 *той 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 пе-

хотное 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.

5.16.2.5 Ограниченность боезапаса артиллерии, расположенной вне карты.

Только огневые задачи с использованием дымовых и осветительных снарядов используют правила ограниченности боеприпасов, при их выполнении осуществляется бросок (10). Артиллерийские батареи, расположенные вне карты, имеют неограниченный запас ОФ снарядов.

5.16.2.6 Ограниченность боеприпасов авиации

Из-за множественных боевых эффектов авиации в ходе сражения, 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.

5.16.2.7 Доступность вольфрама для Германии

По мере развития войны доступность вольфрама, который используется при изготовлении бронебойных подкалиберных снарядов (APCR), для Германии неуклонно снижалась. То, что было доступно, чаще всего направлялось в авиационную промышленность.

Хотя в немецких Картах данных указывается полная доступность бронебойных подкалиберных снарядов (APCR) на протяжении всей войны, игроки могут пожелать использовать их с некоторыми ограничениями.

Начиная с конца 1943 года и до конца войны, целесообразно ограничивать доступность бронебойных подкалиберных снарядов (APCR) полностью или же немецкий игрок использует модификатор +1 или +2 в ходе броска для определения ограниченности боеприпасов (10).

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, а так же самолеты могут выполнить обнаружение единиц противника. Вместе с тем 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, так же 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°). Самолеты могут выполнять обнаружение только в области, обозначенной и описанной как их фронтальный сектор стрельбы.

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, если не указано иное, для буксируемых единиц могут использоваться либо колонка «L», либо «S». Размеры пехотных и буксируемых единиц содержатся в разделе «Оборонительная информация» их Карты данных.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» буксируемых единиц: Немецкое 88-мм орудие FlaK 36 имеет размер «L».

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 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.

6.1.4 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 скрытый 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.

Из-за конфигурации своих орудий, установленных в корпусе, некоторые единицы техники не могут занять позиции, обеспечивающие скрытый корпус, и одновременно использовать такие орудия.

У такой техники есть специальное примечание в разделе «Примечание» их Карт данных с указанием вооружения, на которое распространяется данное ограничение. Подобная техника по-прежнему способна занимать позиции, обеспечивающие скрытый корпус, но подобное оружие не может вести огонь. В базовый комплект игры такая техника не включена.

В качестве альтернативы техника может занимать позицию, обеспечивающая частичный скрытый корпус и все равно использовать указанное оружие в нормальном порядке. Чтобы указать, что техника занимает позицию, обеспечивающую частичный скрытый корпус, отметьте его двумя маркерами «HD Location».

Занимая подготовленную позицию, техника может быть обозначена как использующая частично скрытый корпус, за счет добавления маркера «HD Location». Занимая кирпичное или каменное строение, единицы с оружием, на которое распространяется ограничение, не могут вести из него огонь, так как получает скрытый корпус.

Позицию, обеспечивающую частично скрытый корпус может занимать любая техника, а не только оснащенная подобным вооружением.

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, велосипедные и кавалерийские) 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 покрытие.

Во время этапа «Изменение полного укрытия» Фазы Регулирования 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, позволяя 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, рас-

положенные в гексах строений (см. 6.6.3). Тем не менее, в результате такого движения они могут получить повреждение или урон гусеницам. Никакие другие типы техники также не могут войти в здания.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года - это гусеничная техника с открытым верхом. Она не может войти в здания.

Обратитесь к карте данных G-1A, немецкий PzKpfw III не является гусеничной техникой с открытым верхом. Она может войти 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 «HD Location».

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».



Буксируемые единицы не могут перемещаться внутри зданий или отсоединиться там от перевозившей их техники. В некоторых случаях буксируемые единицы могут быть расставлены 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. 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 автоматически занимают здания. Нет необходимости отмечать их маркером «Location». Они получают тип укрытия, который представляется данным типом местности.

Пехотные единицы, относящиеся к мотоциклетным, велосипедным или кавалерийским, занимают здания таким же образом, что и их простые пехотные собратья. Их транспорт хранится в непосредственной близости; он не представлен отдельной фишкой.

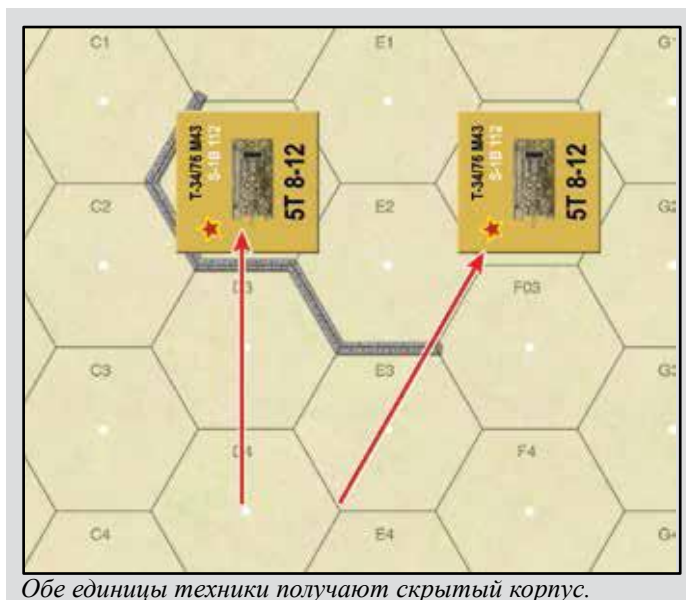


Пехотные единицы могут подниматься на верхние этажи многоэтажных зданий; т.е. зданий с высотой 2 или более. При определении обнаружения, их уровень высоты считается на 1 меньше, чем фактическая высота гекса строения. Пехотные единицы, расположенные на верхнем этаже здания, отмечаются маркером «Location»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

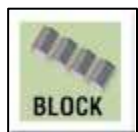
Отделение находится в 3-этажном здании. В случае обнаружения оно считается находящимся на уровне высоты 2.

6.1.4.3.2 Сторона гекса со стенами

Будучи целью для огня ББ прямой наводкой, пересекающего сторону гекса со стенами или проходящего точно вдоль него, техника получает скрытый корпус.



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) используются, чтобы предотвратить или направить движение противника. Они размещаются как поспешные 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 буксируемым единицам запрещается входить в гексы руин. Гексы руин обеспечи-

вают 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 заградительный огонь

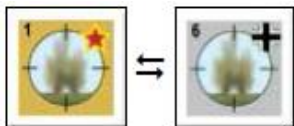
Единицы, находящиеся на карте, так же как и артиллерийские батареи способны использовать дымовые боеприпасы (дымы) в ходе огня с закрытых позиций.

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 G-2A, немецкий PzKpfw IVH может использовать дымовые снаряды; он имеет отметку «Smk», указанную в разделе «Информация о вооружении».

Обратитесь к Карте данных S-8B, советский 82-мм миномет БМ-41 может использовать дымовые снаряды; он имеет отметку «Smk», указанную в столбце «Тип единицы».



Когда единица выполняет огневую задачу с закрытых позиций, создается область заградительного огня, соответствующая площади веера. Кроме того,

в случае использования дымовых снарядов, площадь веера также определяет размер его зоны задымления. Если дымы создаются артиллерией, находящейся на карте, или минометами, он занимает только один гекс. И дымы и заградительный огонь 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 заградительный огонь не блокируют линию видимости. Они усложняют бой. Если линия видимости проходит через гекс с дымами или заградительным огнем, при определении результатов боя применяется соответствующий модификатор.

Боевые модификаторы за наличие дымов или заградительного огня, 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 «Ближне-го/Рукопашной боя».

В большинстве случаев, маркеры «SMOKE» размещаются на карте в индивидуальном порядке; они не могут быть размещены на советских или немецких 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 буксируемым единицам и, в меньшей степени, технике. Полугусеничной и колесной техни-

ке, атак же пехотным и буксируемым единицам 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.

6.2 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 подразделения 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 С.

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 грузовики и тягачи, 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.

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. Подразделе-

ние 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 С.

Командные диапазоны:

- **Элита:** 2 гекса
- **Ветераны:** 1 гекс
- **Обстрелянные:** 1 гекс
- **Регулярные:** 0 (свой гекс)
- **Зеленые:** 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. 7.52), 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 немецкие 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 обобщий с A3, но не может использовать обобщий 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 обобщий 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 неисполь-

зованные 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 германские 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» или «Зеленые», 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 гекс при завершении их движения.

«Наблюдение»

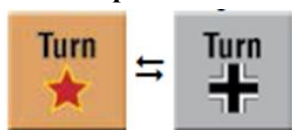
Все единицы должны объявить открытие огня в одно и то же время, и атаковать *одну и ту же* цель.

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 7.42) 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

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 (FO), 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 S-6B, советская 76-мм пушка образца 1939 года имеет в разделе «Общее вооружение» (GP) как строку «GP-DF», так и строку «GP-IF». Поэтому она может вести 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.

ций. 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 вызывает, 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 В.

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 США

Благодаря своей многоканальной сети связи, передовые наблюдатели США могут управлять наибольшим количеством отдельных источников огня с закрытых позиций. Они могут вызвать огонь от четырех различных источников.

Передовые наблюдатели прочих сторон

Передовые наблюдатели всех прочих сторон могут вызвать огонь из двух различных источников огня с закрытых позиций.

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 В, 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 «ФО».

Советские командные единицы-наблюдатели

Из-за ограниченной инфраструктуры связи и жесткой артиллерийской доктрины, советские командные единицы могут запрашивать огонь только от подчиненных (см. 6.5.1.3.1) артиллерийских батарей, расположенных вне карты, и подчиненных единиц на карте. Они не могут запрашивать от входящих в состав (см. 6.5.1.3.2) и самостоятельных (см. 6.5.1.3.3) артиллерийских батарей, расположенных вне карты, или самостоятельных артиллерийских единиц на карте.

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) в Карте игровой информации В.

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 В, соответствующую их командному уровню.

Советские разведывательные единицы-наблюдатели

Советские разведывательные единицы подчиняются тем же ограничениям, что и советские командные единицы-наблюдатели.

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 G-7A и S-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, а так же полевым и пехотным орудиям.

Обратитесь к картам данных G-8B, S-6B и S-8B 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 германской танковой боевой группе (Panzer Kampfgruppe) относящейся к концу 1943 года, указанной в германской схеме организационно-штатной структуры, ее танковый батальон включает подчиненную среднюю батарею. Эта батарея доступна любому из восьми 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 германской танковой боевой группе (Panzer Kampfgruppe) относящейся к концу

1943 года, указанной в германской схеме организационно-штатной структуры: она располагает одной тяжелой и двумя средними артиллерийскими батареями входящими в состав. Эти три батареи доступны для всех наблюдателей в боевой группе 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 германской танковой боевой группе (Panzer Kampfgruppe) относящейся к концу 1943 года, указанной в германской схеме организационно-штатной структуры: входящая в состав панцергренадерского батальона (geranzert) считаются самостоятельными для любого наблюдателя, который не является частью этого батальона, включая относящиеся к штабу полка.

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.

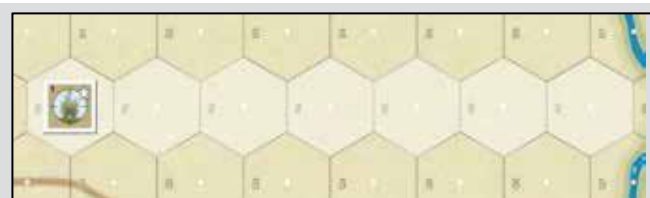
В ходе огня с закрытых позиций возможны четыре вида артиллерийского веера. Наименьший веер используется в случае огня с закрытых позиций единицами, находящимися на карте, он затрагивает только один гекс – целевую точку. Единицы, расположенные на карте, всегда используют такой сходящийся веер при выполнении огня ОН с закрытых позиций

Остальные три шаблона артиллерийского веера используют 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.

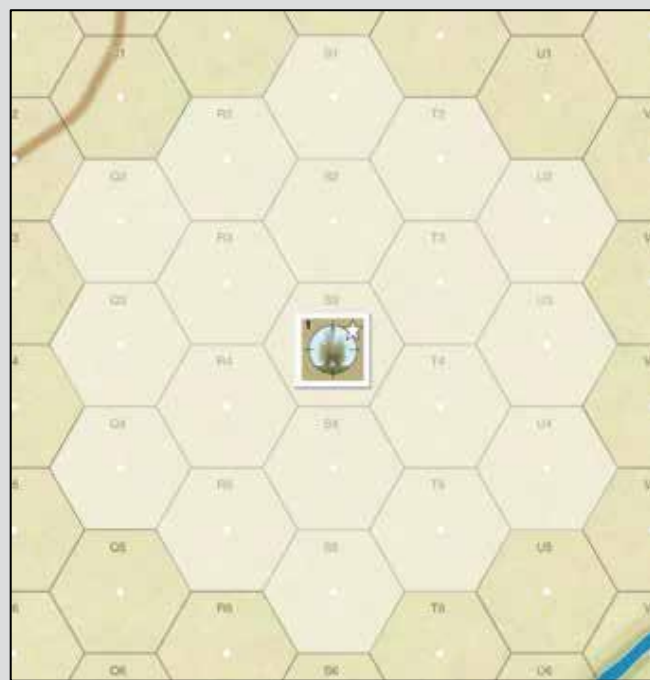
Артиллерийский веер в ходе огня с закрытых позиций



Сходящийся веер (артиллерия на карте)



Сходящийся линейный веер (артиллерия вне карты)



Расширяющийся веер (артиллерия вне карты)



Сходящийся веер (артиллерия вне карты)



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.

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.

6.5.1.6 Типы огня с закрытых позиций

Есть три возможных типа огня с закрытых позиций: с использованием ОФ, дымовых и осветительных боеприпасов (ОР) (см. 7.27). В Карте данных указывается, какие типы огня доступны для различных боевых единиц.

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 Тип огневой задачи «Осветительные боеприпасы»

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

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 определяется 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 на огневую задачу с применением осветительных снарядов и наоборот 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.

Фактически, из-за ограниченного числа советских передовых наблюдателей, а так же особенностей структуры и организации их сети связи запланированный огонь с закрытых позиций выступал в качестве предпочтительного метода, особенно во время наступательных операций. Да, это значительно уменьшает гибкость - добро пожаловать в Советскую Армию.

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 обратную 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 линейными 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), 0308 (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 дымовых и осветительных снарядов

Если в ходе огня с использованием дымовых или осветительных снарядов срабатывает правило ограниченности 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 использование 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 В. 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 передовой наблюдателя поврежден, используйте модификатор -2.

Наблюдение затруднено

Если в гексе, в котором находится передовой наблюдатель или точка прицеливания появляются дым от горящей техники, дымы, заградительный огонь 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 начинается 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: ≥ 3 гексов

Цель размера L: ≥ 5 гексов

Цель размера V: ≥ 8 гексов

Боевой дух передового наблюдателя колеблется

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

Боевой дух передового наблюдателя сломлен

Если боевой дух единицы-передового наблюдателя сломлен (OR), 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 В. Примените модификатор, указанный в колонке «IF RSP», если таковой имеется,

- **Элита:** +2
- **Ветераны:** +1
- **Обстрелянные:** 0
- **Обученные:** -1
- **Зеленые:** -2

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».

Ситуация

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

Передовые наблюдатели имеют обнаруженную цель: советскую 57-мм пушку ЗИС-2 образца 1943 года (Карта данных S-6B), расположенную в гексе леса на дистанции 12 гексов, отмеченную маркером «Spot/Fire». Не обнаруженный советский танк Т-34/76 образца 1943 года (Карта данных S-1B) расположен в соседнем гексе леса.

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

Советский игрок является Первым игроком. Германский передовой наблюдатель отмечен приказом «Наблюдение». ЗИС-2 отмечена приказом «Огонь», в то время как Т-34/76 имеет приказ «Движение».

Несмотря на то, что Германский 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, Германский игрок определяет результаты своего огня с закрытых позиций первым. Его секция передовых наблюдателей пытается запросить огонь с закрытых позиций от двух батарей, расположенных вне карты. Являясь передовым наблюдателем, секция может запросить огонь от двух отдельных источников.

Таким образом, секция имеет приказ «Наблюдение»; блокирующая местность отсутствует; ЗИС-2 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».

Германский игрок объявляет огонь с закрытых позиций, с использованием ОФ боеприпасов и сходящегося артиллерийского веера, после чего размещает маркер «Artillery Impact» в гексе с ЗИС-2. Площадь, входящая в сходящийся веер, так же включает в себя соседний Т-34/76.

Поскольку две германские батареи имеют различные уровни доступности, они имеют разные значения «Ответ на запрос». Пересечение строки «ФО» с колонкой «Подчиненные» (Attached) дает цифру 2 для средней 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 германский игрок выполняет бросок (10) для средней батареи (в порядке повышения); результатом является 5. Никакие модификаторы не применяются. Так как 5 превышает значение «Ответ на запрос» батареи равное 2, то средняя батарея отвечает.

Теперь германский 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 германский игрок атакует ЗИС-2. На дистанции 12 гексов (измеренная от секции передовых наблюдателей) для боеприпасов типа ОФ, значение ОН равно 8 (Карта данных G-7A); значение «Диапазон ОН» равно S. Значение «Защита от вооружения ОН» ЗИС-2 равно 5S; 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 8 со значением «Защита от вооружения ОН» равным 5. Здесь находятся два числа: 40 – отсутствие эффекта (N-Effect) и 72 – подавление (S-Effect).

Германский игрок выполняет бросок (100). Полученный результат, 59, из-за отсутствия модификаторов является итоговым. Так как 59 больше, чем 40, но меньше, чем 72, то боевым результатом будет «Подавление». Советское оружие отмечается маркером «Suppression/On».

Теперь Германский игрок атакует Т-34/76. Дальность по-прежнему измеряется до гекса точки прицеливания, даже несмотря на то, что Т-34/76 находится в другом гексе. Его значение «Защита от вооружения ОН» составляет 4A.

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 8 со значением «Защита от вооружения ОН» равным 4. Здесь находятся два числа: 36 – отсутствие эффекта (N-Effect) и 68 – подавление (S-Effect). Обратите внимание, что благодаря модификатору -40, не представляется возможным достичь Эффективного результата.

Германский игрок выполняет бросок (100). Результат броска равен 88, поэтому чистый результат составляет 48 (88-40). Так как 48 больше, чем 36, но меньше, чем 68 – Т-34/76 подавлен. Отметьте его 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.

имеющую башни, или технику без башни с возможностью круговой стрельбы. Это обуславливается тем, что такие единицы техники, как правило, имеют башнеподобные надстройки или орудийные 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).

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 бой, 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 скрытого корпуса

В случае полностью или частично скрытого корпуса, часть техники защищена от огня ББ, благодаря чему полученные попадания не эффективны.

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

В случае ракурса попадания спереди/сбоку и наличия скрытого корпуса, точки попадания от 5 до 10, включительно, означают промах.

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

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

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, советская СУ-76М образца 1943 года. Ее значение «Защита от вооружения ОН» составляет 2Р. Буква Р указывает, что она относится к технике типа Р.

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, советская СУ-76М образца 1943 года. В случае восходящего выстрела, с переднего ракурса, область попадания «HF». Значение бронирования для СУ-76М составляет 18.

6.5.2.3.3 Углы попаданий спереди/сбоку или сзади/сбоку

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

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, советская СУ-76М образца 1943 года. В случае горизонтального выстрела с ракурса спереди/сбоку, область попадания «HF». Значение бронирования для СУ-76М составляет 17.

6.5.2.3.4 Боеприпасы кинетического и химического действия

Бронебойные боеприпасы делятся на два типа: КЕ (Кинетического действия) или СЕ (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.

Независимо от того, достигнуто попадание боеприпасом КЕ или СЕ типа, значение бронирования техники соответствует указанному. Дополнительное правило (см. 7.10) расширяет указанное для боеприпасов химического действия (СЕ).

6.5.2.4 Модификаторы попадания ББ

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

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.

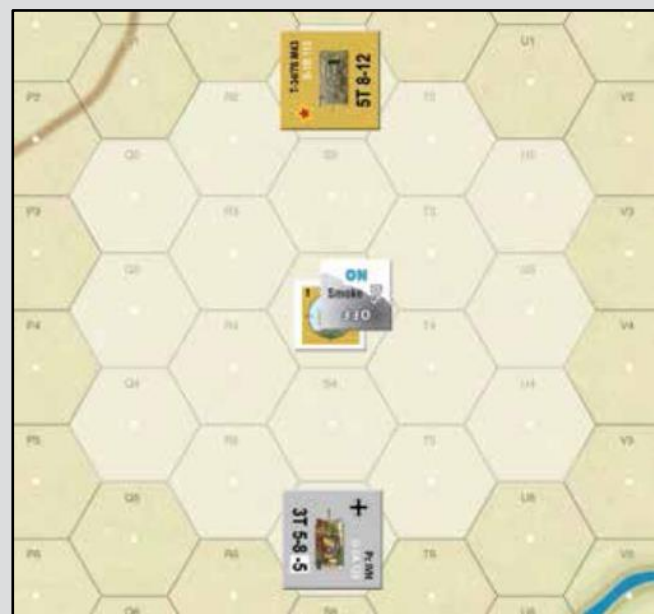
Модификатор применяется для каждого уникального случая, когда линия видимости начинается или встречается с дымом, а не за каждый гекс площади веера. Он является накопительным.

Заградительный огонь – расширяющийся/сходящийся веер

Если заградительный огонь берет свое начало в гексе стреляющей единицы, или линия видимости проходит через, или входит в гекс заградительного огня, 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 заградительного огня, а не за каждый гекс из артиллерийского веера. Он является накопительный.

Германский PzKpfw IVH и советский Т-34/76 находятся в пределах одного и того же расширяющегося веера заградительного огня дымовыми снарядами; используется модификатор –3. Используется только одно уникальное появление дыма, поэтому модификатор дыма имеет приоритет над модификатором заградительного огня (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 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. Марево действует в соответствии с расстановкой или специальными условиями сценария.

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: ≥ 8 гексов**

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

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.

Германское стрелковое отделение ведет огонь, используя свое стрелковое оружие и приданный гранатомет «Panzerfaust». При использовании «Panzerfaust» 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 (OR)

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 (OR)

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 -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 В. 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» равном M, модификатор за подготовку при использовании огня ББ равен -2 .

6.5.2.5 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»

В дополнение к эффектам, описанным в Базовых правилах игры, техника подлежит проверке на оставление экипажем.

КО – «Подбита»

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

BU – «Пожар»

В дополнение к эффектам, изложенных в Базовых правилах игры, 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 прикрытием» (см. 6.5.4.2.3).

6.5.2.6 Оставление техники в следствии огня ББ

6.5.2.6.1 Экипаж

Если цель получает результат «Нет повреждений», «Повреждение» или «Попадание в гусеницы», его экипаж может принять решение оставить машину. Найдите соответствующую строку «Crew» в таблице «Оставление техники» (Bail Out Table) на Карте игровой информации В, 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» применяется модификатор –5. 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.

6.5.2.6.2 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 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» 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 удаля-

ется 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 PzKpfw IVH применим сектор попадания спереди/сбоку. Советский игрок выполняет бросок (100) с результатом 63. Значение десятков (6) обозначает область попадания – «Корпус спереди» (HF). Сравнение значения «Бронепробиваемость ББ», равного 19, со значением бронирования, равного 19, означает, что выстрел завершился пробитием. Значение единиц в броске (3) означают, что PzKpfw IVH поврежден (из Карты данных T-34/76). PzKpfw IVH отмечается маркером «Dmgd».

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

Определяем, что для T-34/76 применим сектор попадания спереди. Германский игрок выполняет бросок (100) с результатом 47. Значение десятков (4) означает область попадания «Башня спереди» (TF). Сравнение значения «Бронепробиваемость ББ», равного 25, со значением бронирования, равного 18, означает, что выстрел завершился пробитием. Значение единиц в броске (7) означают, что T-34/76 подбит (из Карты данных PzKpfw IVH). Фишка T-34/76 (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 (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) строки «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, советская СУ-76М образца 1943 года. Если дистанция составляет 7 гексов, то ее значение БОН равно 4.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» пехотных единиц, для стрелкового взвода в случае дальности равной 5 гекса, его значение БОН будет равно 5.

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 В.

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, советская СУ-76М образца 1943 года. Ее значение «Защита от вооружения ОН» составляет 2, а его тип цели – Р.

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 значения «Защита от вооружения ОН» предназначены для типов местности, которые считаются дающими слабое, среднее или сильное укрытие.

В случае нахождения в полном укрытии 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 деревянные и кирпичные строения считаются сильным укрытием, однако при определении значения «Защита от

вооружения ОН» считается, что они дают «слабое укрытие» и «среднее укрытие» (соответственно).

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» пехотных единиц, для любой германской 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 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 прикрытием», имеют значение «Защита от вооружения ОН» 1S. Тип местности и состояние движения перевозящей техники не оказывает никакого влияния на значение «Защита от вооружения ОН» перевозимых единиц.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» техники, чтобы найти обозначение транспорта, имеющего свойство «Под прикрытием».

6.5.4.2.4 Значение «Защита от вооружения ОН» авиации

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

6.5.4.2.5 Значение «Защита от вооружения ОН» объектов местности

Блоки, 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 А 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 блоки, 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.

Также местность может быть атакована огнем БОН с закрытых позиций, авиационными бомбами и ракетами. 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 В. 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 стреляющая единица повреждена (-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 лю-

бой боевой единицы, не находящейся в целевом гексе, или в отношении техники, которая добровольно перемещается через заградительный огонь.

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.

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, 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.

Цель – кавалерия

Если целью является кавалерийская единица, используйте модификатор +10.

Пехота, переползающая по-пластунски

Если целью является пехота, переползающая по-пластунски, 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.

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

Если стреляющая единица получила приказ «С короткой остановки» используйте модификатор -15.

Стрелок поврежден

Если стреляющая единица была повреждена во время предыдущего хода, или в течение предыдущего действия этого хода, используйте модификатор -10.

Боевой дух стрелка колеблется (OR)

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.

Стрелок подавлен

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

Боевой дух стрелка сломлен (OR)

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.

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.

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

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.

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

Заградительный огонь – расширяющийся/сходящийся веер

Если в гексе стреляющей единицы или цели находится область заградительного огня, 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.

Модификатор применяется для каждого уникального случая, когда линия видимости начинается или встречается с гексом заградительного огня, 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

Если техника, ведущая огонь, проводит реагирующий огонь в отношении цели, расположенной в пределах его фронтального сектора стрельбы, используйте модификатор -5 . Имейте в виду, что если использование данного модификатора вызвано движением, то в дополнение к нему используется модификатор за движущуюся цель.

Реагирующий огонь, требующий наведения

Если техника, ведущая огонь, проводит реагирующий огонь в отношении цели, расположенной вне пределов его фронтального (или тылового) сектора стрельбы, используйте модификатор -10 .

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

Марево 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. Марево действует в соответствии с расстановкой или специальными условиями сценария. 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: ≥ 3 гексов

Цель размером L: ≥ 5 гексов

Цель размером V: ≥ 8 гексов

Огонь десанта

Если перевозимая пехотная единица ведет огонь с использованием своих БОН, используйте модификатор -10 .

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 (OR)

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 (CE)

Если против цели использованы боеприпасы химического действия (CE) (см. 7.15), 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.

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 значении «Диапазон ОН» равного «L», модификатор, обусловленный подготовкой при использовании БОН 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 В. 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 левой таблице) 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 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, 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) в Карте игровой информации D.

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, советская СУ-76М образца 1943 года. Его значение «Эффективность огня БОН» составляет 1-3.

Если эффективный результат и окончательный модифицированный результат заканчивается на 5, целевая техника повреждена. Разместите маркер «Dmgd» на фишку цели или рядом с ней. 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 скрытый корпус или частично скрытый корпус, 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. 6.5.2.5), в противном случае она подбита (см. 6.5.2.5). 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 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 окончательный модифицированный результат не заканчивается на 5 или 10, техника подбита или загорается, выполните шаги, приведенные выше.

Результат «Подавление», стрелковое оружие против целей типа A

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 P

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 A

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 A. Необязательное правило, «Башни» (см. 7.8) расширяет эффективность стрелкового оружия.

Эффективный результат, Стрелковое оружие против целей типа P

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 немедленно считаются подавленными. Это действие не распространяется на десант, использующий свойства «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 ослаблена 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 раз-

рушенным мостом, немедленно уничтожаются. Все боевые единицы удаляются из игры; не ставьте маркеры «Wrecks».

Улучшенные позиции

Они разрушены, 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».

Блоки, мины или колючая проволока

Они разрушаются и удаляются с игровой карты. Любые единицы, занимающие гексы с разрушенными блоками, 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, повреждению гусениц, подбитию или пожару. Процесс оставления техники в результате огня БОН происходит так же, как и в результате действия ББ (см. 6.5.2.6). 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 перевозимая 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

Советская СУ-76М образца 1943 года (Карта данных S-3B), с подготовкой «Регулярные», расположенная в гексе открытой местности и германское стрелковое отделение (Карта данных G-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». Германский игрок является Первым игроком. Таким образом, стрелковое отделение определяет результаты своего огня первым. Его приказ «Огонь» открывается.



СУ-76М 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 7. Значение «Защита от вооружения ОН» для СУ-76М составляет 2Р.

Теперь проверяется наличие эффекта от каких-либо модификаторов огня БОН. Суммарный модификатор составит -10, из-за применения следующего модификатора:

- Целевая техника типа Р: -10

Теперь находится пересечение колонки «Значение БОН» равной 7 в таблице «Результаты боя с использованием БОН» (GP Combat Results Tablez) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» равной 2. Здесь находятся два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное 31, и «подавление» (S-Effect), равное 62.

Германский игрок выполняет бросок (100). Он получает результат 81, так что чистый результат броска равен 71 (81-10). Так как 71 больше, чем 62, это означает эффективный результат. Стрелковое 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 СУ-76М является техникой типа Р, фактическим результатом будет подавление. Отметьте СУ-76М маркером «Suppression/On».

Теперь СУ-76М определяет результаты своего огня. Его маркер приказа «Огонь» вскрывается. Он должен применить только что полученный модификатор за подавление стрелка. Стрелковое 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 (5).

Для СУ-76М, в случае дальности, равной трем гексов при выполнении огня ОН прямой наводкой, значение «Диапазон ОН» будет «Р» («В упор»), а значение БОН - 5. Значение «Защита от вооружения ОН» стрелкового отделения равно 4S.

Теперь проверяется наличие эффекта от каких-либо модификаторов огня БОН. Суммарный модификатор составит -20, из-за применения следующего модификатора:

- Стрелок подавлен: -20

Теперь находится пересечение колонки «Значение ОН» равной 5 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 48, и «подавление» (S-Effect), равное 77.

Советский игрок выполняет бросок (100). Он получает результат 64, так что чистый результат броска равен 44 (64-20). Так как 44 меньше 48, выстрел не имел никакого эффекта. СУ-76М 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 неподдавленные, с несломленным (OR) (см. 7.1.5.2) или не колеблющимся боевым духом (OR) (см. 7.1.5.1) отделения, полу-отделения или секции. 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 обыч-

ном 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) в Карте Игровой информации В. Эти общие значения БОН расположены сверху 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 спешилась 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.

Изучите советскую СУ-85 образца 1943 (Карта данных S-4A) чтобы найти индикатор «С». Этот модификатор указывает на бронетехнику с очень ограниченным или отсутствующим оружием самообороны; обычно это спаренный пулемет, или пулемет в закрытой установке.

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 А указаны типы местности, в которых технике необходима поддержка, например, строения и лес.

Только отделения и полу-отделения с несломленным боевым духом (OR) 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 поддержана, используйте модификатор +30.

Наиболее очевидным примером является неподдерживаемая техника в городских районах — это не очень хорошая 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 вооружен огнемётом

Если какая-либо из атакующих единиц имеет приданный огнемет, используйте модификатор +20.

Против единиц с колеблющимся боевым духом (OR)

Если боевой дух обороняющейся единицы техники колеблется, используйте модификатор +10.

Против единиц со сломленным боевым духом (OR)

Если боевой дух обороняющейся единицы техники сломлен, используйте модификатор +20.

Подготовка атакующей единицы

Модификаторы за подготовку атакующей единицы в ходе ближнего боя приведены в колонке «HTH CA» в таблице «Модификаторы, обусловленные подготовкой единиц» (Unit Grade Modifiers Table) на Карте игровой информации В. 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 огнемет, 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 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 автоматное отделение (Карта данных S-8A), имеющее подготовку «Регулярные», и находящееся в гексе леса, атакует в ближнем бою подавленный американский танк StuG III G (Карта данных G-4B), расположенный в гексе леса на расстоянии в 1 гекс.

Обе единицы занимают один и тот же уровень высоты, и имеют приказ «Движение». Германский игрок 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 германская единица находится в соседнем гексе, реагирующий огонь не применяется.

Значение БОН автоматного отделения равно 8, а не 10 как указано в его Карте данных. Значение «Защита от вооружения ОН» StuG III G составляет 3АС.

Теперь проверяется наличие эффектов от каких-либо модификаторов ближнего боя. Суммарный модификатор равняется +20, так как применимы следующие модификаторы:

- Техника движется: -10
- Техника имеет модификатор С: +20
- Техника подавлена: +20
- Отделение имеет подготовку «Регулярные»: -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 3. Здесь находятся два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное 31, и «подавление» (S-Effect), равное 63.

Советский игрок выполняет бросок кубика (100). Он получает результат 45, так что чистый результат броска равен 65 (45+20). Так как 65 больше, чем 63, это означает эффективный результат. Отделение отмечается маркером «Spot/Move».

StuG III G поврежден. Разместите маркер «Dmgd» по верх или рядом с фишкой.

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 неподавленные, 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. 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, 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 боевую единицу 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 секция, используйте модификатор равный -30.

Буксируемая единица

Если обороняющаяся единица является буксируемой, используйте модификатор -40.

Обороняющийся подавлен

Если обороняющаяся единица подавлена, используйте модификатор -20.

Атака сходу

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 спешила 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 вооружен огнемётом

Если любая из атакующих боевых единиц имеет приданный огнемет, используйте модификатор +20.

Кавалерия

Если основной атакующей и/или обороняющейся единицей является кавалерийская единица, используйте модификатор равный +20.

Боевой дух обороняющегося колеблется (OR)

Если боевой дух обороняющейся единицы колеблется, используйте модификатор -10.

Боевой дух обороняющегося сломлен (OR)

Если боевой дух обороняющейся единицы сломлен, используйте модификатор -20.

Подготовка единицы

Модификаторы за подготовку единицы в ходе ближнего боя приведены в колонке «HTH CA» в таблице «Модификаторы, обусловленные подготовкой единиц» (Unit Grade Modifiers Table) на Карте игровой информации В. Этот модификатор применяется только к первичным атакующим/обороняющимся 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 противника, 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

Германские стрелковое отделение и пехотное полу-отделение, с подготовкой «Ветераны», находящиеся в гексе леса, атакуют советское автоматное отделение, с подготовкой «Регулярные», находящееся в гексе леса, на расстоянии в 1 гекс.



Обе стороны занимают один и тот же уровень высоты. Каждая из германских единиц имеет приказ «Движение», советское отделение получило приказ «Внимание». Германский игрок является Первым игроком.

Германская сторона определяет результаты своей атаки. Германский игрок назначает отделение в качестве основной атакующей единицы. Так как германские единицы находятся на расстоянии 1 гекса от цели, реагирующий огонь не применяется.

Германский игрок 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

Германский 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 германского игрока (33), то германское отделение сокращается до полу-отделения, рукопашный бой продолжается.

Германский игрок 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.

Германский 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 германского игрока (67) больше, чем результат советского игрока (41), то советское отделение сокращается до полу-отделения, и рукопашный бой продолжается.

Суммарный модификатор германского 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

Германский 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 германского игрока (43) больше, чем результат советского (27), советское полу-отделение уничтожено. Германский игрок выиграл рукопашный бой.

Германский игрок решает занять советский гекс, используя только свое стрелковое полу-отделение.

Оба германских полу-отделения отмечаются маркерами «Spot/Move».

6.6.2 Эффекты Подавления – Движение

Подавленные единицы могут двигаться только на $\frac{1}{2}$ 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 $\frac{1}{4}$ ($\frac{1}{2}$ от $\frac{1}{2}$) от их нормального значения скорости движения (с округлением вниз). Подавленные и поврежденные единицы, получившие приказ «С короткой остановки», двигаются только на $\frac{1}{8}$ ($\frac{1}{2}$ от $\frac{1}{2}$) 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, а также перевозящая десант, не может войти в строение. Находясь внутри строения техника не может двигаться задним ходом.

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 СУ-85 образца 1943 года (Карта данных S-4A) пытается войти или выйти из строения, она добавляет к своему результату +20 (4ACx5).

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».

СУ-85 пытается войти в кирпичное здание, советский игрок выполняет бросок кубика (100). Он выбрасывает 22, конечным результатом является 42 (22+20). Поскольку 42 находится в пределах диапазона для кирпичного здания (01-65), СУ-85 получила повреждение или повреждение гусениц.

Советский игрок выполняет бросок кубика (100) еще раз. Он получает результат 77. Этот результат попадает в диапазон 66-00. СУ-85 повреждена. Она отмечается маркером «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 «Расшифровка данных» пехотных единиц 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 (Leg). Третьим элементом является значение скорости движения в ходе форсированного марша. Пехотные единицы не имеют значения движения по дорогам или тропам.

Спешенные буксируемые единицы, кавалерия, велосипедные и мотоциклетные пехотные единицы, расположенные в гексах троп и дорог, не мешают движению, но требуют остановки техники,двигающейся с использованием своего значения движения по дорогам или тропам. Пехотные отделения, полу-отделения и секции (не относящиеся к кавалерии, велосипедным и 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 приданого 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 приданого 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 приданого 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 приданое вооружение.

Единица может начать свое движение в любом гексе местности, но все движение должно пройти и завершиться в гексах открытой местности, 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 В.

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 приданого 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:

- Получить приказ «С короткой остановки»
- Изменять уровень высоты
- Двигаться, прилекая к единице противника, обнаруженной 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 и велосипедов

Отделения, полу-отделения и секции могут быть обозначены как единицы, использующие мотоциклы (М/С) или велосипеды (В/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 или велосипедов. Их транспорт всегда находится в непосредственной близости, но не представлен отдельной фишкой.

Они не могут пересекать стороны гекса с изгородью. Мотоциклетные единицы не могут пересекать сторону гекса со 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 $\frac{1}{2}$ их значения скорости движения как мотоциклетной или велосипедной единицы.

6.6.4.5 Кавалерия

Как немецкие, так и советские войска использовали конницу, равно как и войска иных стран.

Отделения, полу-отделения и секции обозначаются как кавалерийские подразделения. В этих случаях пехотные единицы вместо обычного значения пешего движения используют кавалерийское значение движения, указанные в

их Картах данных. Они по-прежнему осуществляют движение как пехотные единицы. Они осуществляют обнаружение как обычные пехотные единицы, однако в случае их обнаружения, они рассматриваются как цели, имеющие размер L.

С точки зрения игры, они никогда не отделяются от своих лошадей. Они всегда находятся в непосредственной близости, но не представлены отдельной фишкой.

Кавалерийские подразделения (с приданным вооружением, или без него) не могут изменять высоту более чем на 2 уровня при движении в отдельном гексе.

Они не могут пересекать стороны гекса с изгородью. Они никогда не могут выполнить прорыв.

ни проводят ближний и рукопашный бой в общем порядке, как указано в соответствующем разделе правил. Однако, в данном случае, атака с ходу использует $\frac{1}{2}$ их значения скорости движения как кавалерийской единицы.

Кавалерийские единицы выполняют форсированный марш по общим правилам, но при определении подавления используется модификатор +20.

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 они, 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 и передками (оба обозначаются как техника). Перевозимые единицы называются десантом, погруженным на технику, в то время как единицы, которые в настоящее время не перевозятся, называются спешенными. Десант не отмечается 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 «TR: #-#». Первое значение указывает емкость для буксируемых единиц, второе – емкость для пехотных единиц. Некоторая техника обладает свойством «Под прикрытием» которое 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.

Изучите германские тягачи (Карта данных G-5B1). Значение «Транспортная емкость» SdKfz 10 составляет «1-2». Его емкость для буксируемых единиц равна 1, а для пехотных единиц - 2.

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. Германская 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.

Обратитесь к Карте «Расшифровка данных» буксируемых единиц. 88-мм FlaK 36 имеет значение «Требуемое

место», равное 3-3(черное поле указывает на то, что эта единица может перевозиться). Оба его компонента (и буксируемый и пехотный) равны 3.

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) или сломленный (OR) 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 приданого оружия) должны получить команду «Движение» и находиться 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 приданого 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 ½ 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 неподавленные 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) или сломленный (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. Любые при- данные ПТР также могут вести огонь.

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. Модификатор за «Двойной огонь» применяется только в отношении огня десанта. Десант должен использовать соответствующий модификатор «Огонь десанта» в случае использования огня ББ (-2) или БОН (-10). К ним не применяются модификаторы за ведение огня при выполнении приказа «С короткой остановки».

Так как перевозимые единицы не обнаруживаются отдельно от своей техники, перевозимая их техника отмечается маркером «Spot/Fire» в зависимости от характера огня десанта, то есть с использованием вооружения, относящегося к стрелковому, или нет. 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, велосипедные и кавалерийские единицы) а также неподавленные 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 «Nasty Entrenchment» имеет четыре стороны, три из которых пронумерованы от 1 до 3, а четвертая отмечена надписью «Nasty». 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 позиции дающей скрытый корпус

Многие типы местности содержат неровности, которые способны обеспечить для техники скрытый или частично скрытый корпус. Обратитесь к столбцу «HullDn» в таблице «Свойства местности» (Terrain Effects Table) на Карте игровой информации А. 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 позиции, дающие скрытый или частично скрытый корпус. Тип позиции объявляется перед совершением броска. В случае поиска позиции, дающей частично скрытый корпус, 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:** 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 продавливает 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 неколеблущимся (OR) или несломленным боевым духом (OR) 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 атакует 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, оставшаяся 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 в ходе 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 нескрытый 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 ИС-2 образца 1944 года (Карта данных S-3A), с подготовкой единицы «Ветераны», находящийся в гексе открытой местности, выполняет прорыв в отношении обнаруженного германского стрелкового полу-отделения (Карта данных G-8A), расположенного в гексе кустарника на дистанции 3 гекса. Обе единицы занимают равные уровни высот.

ИС-2 имеет приказ «Движение». Стрелковое полу-отделение имеет приказ «Внимание». Германский игрок является Первым игроком.



Во время этапа «Движение», Второй игрок движется первым. Танк расходует 3 очка из доступного ему резерва скорости движения для входа в гекс полу-отделения (1 за гекс открытой местности и 2 для гекса кустарника). У него осталось еще одно очко скорости движения, для выхода из гекса, занятого немцами, если это потребуются.

Так как танк находится в 2 гексах от намеченной цели, возможно проведение реагирующего огня. Полу-отделение осуществляет реагирующий огонь, как только танк входит в соседний гекс.

На дистанции в 1 гекс, значение БОН полу-отделения равно 6; значение «Дистанция ОН» составляет «Р» («В упор»). Значение «Защита от вооружения ОН» танка составляет 8А.

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 Tablez) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» равной 8. Здесь находятся два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное 62, и «подавление» (S-Effect), равное 92.

Германский 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 ($4-1 = 3$. $\frac{1}{2}$ от 3 = 1 (округление вниз)). Танк продолжает двигаться и входит в гекс, занятый противником.

На дистанции в 1 гекс, значение БОН танка равно 8; значение дальности составляет Р («В упор»). Советский игрок проверяет ограниченность боеприпасов и проходит. 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 8 в таблице «Результаты боя с использованием БОН» (GP Combat Results Tablez) со строкой «Значение «Защита от вооружения ОН»» равной 4 дает два числа: «отсутствие эффекта» (N-Effect), равное 36, и «подавление» (S-Effect), равное 68.

Советский игрок выполняет бросок (100). Он выбрасывает 42, поэтому итоговый результат равен 72 (42+30). Так как 72 больше, чем 68, это означает эффективный результат. Полу-отделение уничтожено, и удаляется с карты.

Поскольку германская единица была уничтожена, ИС-2 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

«Победа, скорейшая и полная, ждет ту сторону, которая использует воздушную мощь так, как она должна быть использована».

~ Маршал Королевских ВВС сэр Артур Харрис

Все самолеты в «Panzer» представлены штурмовиками, либо вариантами иных типов самолетов, используемых для атак наземных целей. Бой между самолетами не происходит и не моделируется.

Самолеты обычно летают только в дневное время и только при ясной погоде. Помните об этом при разработке сценариев. Поэтому в любом сценарии авиация доступна только одной стороне. Предполагается, что эта сторона достигла местного превосходства в воздухе в течение времени, охватываемого сценарием.

Это означает, что две Фазы Авиации не делятся на этапы Первого и второго игрока; только сторона, получившая локальное превосходство в воздухе может летать и сражаться в течение обоих Фаз Авиации.

Почему две Фазы Авиации? Они позволяют самолетам активироваться, превосходя движение или бой, проводимые противником или в ответ на них.

Там, где есть авиация, есть и зенитный огонь. Пока самолеты пролетают через карту, наземные единицы, способные вести зенитный огонь, обстреливают их из своего зенитного оружия.

Наземный зенитный огонь был, как известно, весьма неточным, поскольку для того, чтобы сбить всего лишь

один самолет, как правило, расходовались тысячи и тысячи снарядов. В действительности, большинство штурмовиков были уничтожены истребителями. Хотя практически любая техника или пехотная единица обладали вооружением с ограниченными зенитными свойствами, вероятность того, что они фактически собьют или смогут воздействовать на штурмовик настолько мала, что нет никакого загромождать игру всеми этими крайне маловероятными выстрелами. Таким образом, только обозначенные зенитные единицы и некоторые виды вооружения, установленного на технику, обладают зенитными свойствами.

6.7.1 Боевая нагрузка самолетов

Самолеты способны доставлять значительный боевой груз, состоящий из бомб и неуправляемых ракет, а также мин. В Картах данных самолетов указан список возможных боеприпасов. Все самолеты несут встроенное штурмовое вооружение.

В случае, когда в Карте данных самолета указаны как НАР, так и бомбы, владеющий игрок должен выбрать один из этих двух вариантов до начала сценария и записать эту информацию для справки.

Настоятельно рекомендуется использовать правило «Ограниченность боеприпасов самолета» (см. 5.16.2.6). 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.

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 не проводится бомбовый удар с пикирования (см. 6.7.2.3.2) или 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.

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.

6.7.2.3.2 Бомбовый удар с пикирования

Самолет, выполняющий бомбовый удар с пикирования (в разделе «Примечания» карты данных авиации указывается наличие данной возможности), использует специальное комбинированное движение.

Самолет входит на игровое поле, используя большие высоты (все пикирующие бомбардировщики летят, используя низкую скорость). После завершения атаки, он покидает карту, используя малые высоты.

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.

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 С.

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.

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 удваемого 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.

Как только пикирующий бомбардировщик завершит атаку, он может захватить новую цель, используя данные о малых высотах.

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 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 находиться 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.

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. вершухе 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 С.

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.

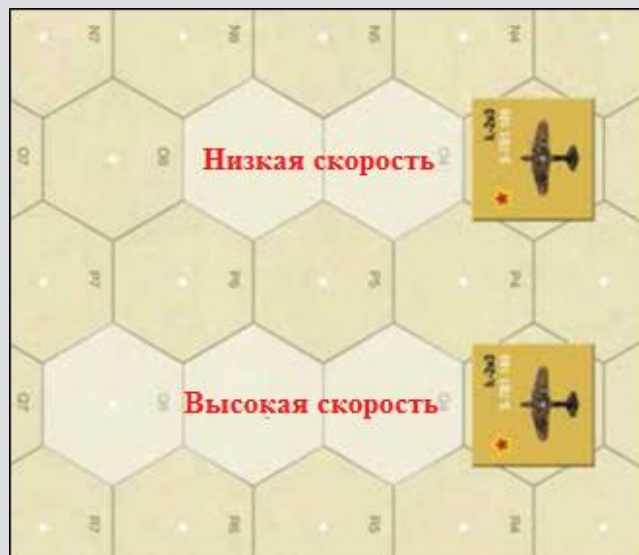
Если используются средние высоты, линия видимости блокируется, если цель прилегает к гексу густого леса.

6.7.3.2 Атака с бреющего полета

Все самолеты вооружены определенным количеством встроенных пулеметов и/или пушек. 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. Все атаки из вооружения, относящегося к стрелковому, рассматриваются как производимые с дистанции р («В упор»).

Если самолет выполняет атаку с бреющего полета, используя низкую скорость, он атакует целевой гекс, прилегающий непосредственно к носовой части самолета и один последующий гекс. Если самолет атакует, используя высокую скорость, он атакует целевой гекс, прилегающий непосредственно к носовой части самолета и два 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 С.

6.7.3.3 Бомбы

Бомбы сбрасываются с малых, средних и больших высот и поражают целевой гекс, прилегающий непосредственно к носовой части самолета. Бомбовый удар с пикирования выполняется с малых высот. Атаки, не связанные с пикированием, выполняются со средних и больших высот. Опциональное правило (см. 7.26) добавляет шанс смещения бомб.

Бомбы являются оружием общего назначения, использующим определенную площадь взрыва, основанную на ее типе и уровне высоты самолета. Бомбовый удар с пикирования позволяет атаковать только непосредственно целевой гекс. Бомбы, сброшенные со средних высот, воздействуют на целевой гекс и один прилегающий к нему. Бомбы, сброшенные с больших высот, воздействуют на целевой гекс, один прилегающий к нему, и два соседних гекса.

Площадь бомбового удара:



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. 5.16.2.6) 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. 6.7.3.5). Эти модификаторы указываются в индивидуальных Картах данных, а также в таблице «Модификаторы зенитного огня/Авиации» (AA/Aircraft Modifiers Table) приведенной в Карте игровой информации С.

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. Они влияют только на гекс цели.

Ракеты должны быть запущены с малых высот. Подобно наземному вооружению ОН, у ракеты есть значение дальности и значение БОН. Их дальность составляет – 2-10 гексов.

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.

6.7.3.8 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 и использованию НАР. При определении модификатора за подготовку единицы в ходе атаки с бреющего полета используйте экстремальную дистанцию.

Атака самолета с малых высот

Если самолет атакует с малых высот (атака с бреющего полета, пикирование или бомбардировка), используйте модификатор +20.

Площадь взрыва НАР:



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 Зенитный огонь

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».

6.7.4.1 Обнаружение в ходе зенитного огня

Из-за относительно высокой скорости должна быть взята на сопровождение (обнаружена), прежде чем зенитные единицы смогут атаковать.

При выполнении сопровождения авиации, все зенитные единицы имеют область видимости в 360°. Они могут сопровождать только те самолеты, с которыми имеют незаблокированную линию видимости.

6.7.4.1.1 Сопровождение цели в ходе зенитного огня

Для выполнения сопровождения, зенитным единицам необходимо, чтобы воздушная цель прошла определенное количество гексов. При этом зенитная единица должна иметь незаблокированную линию видимости к воздушной цели в течение всего периода сопровождения. Поворот не влияет на сопровождение.

Дистанции, необходимые для выполнения сопровождения, основаны на скорости и высоте самолета, и указаны в столбце «Track» таблицы «Обнаружение зенитными единицами/авиацией» (AA/Aircraft Spotting Table) на Карте игровой информации С.

Самолет летит с высокой скоростью, используя средние высоты. Для успешного сопровождения, зенитная единица должна иметь незаблокированную линию видимости с самолетом на протяжении 6 гексов его движения.

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 удвоенного количества гексов вычитается число гексов, уже накопленное в ходе сопровождения.

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 незаблокированную 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. 6.7.3.1.3).

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. Будучи объявленным после того, как авиационная единица объявила свою атаку, зенитный огонь проводится после того, как будут определены результаты атаки авиации.

Зенитные единицы *внутри* строений или улучшенных позиций не могут сопровождать или атаковать воздушные цели.

6.7.4.1.2 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, техника без башни, с возможностью круговой стрельбы, а так же техника оснащённая зенитными пулеметами (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).

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».

6.7.4.2 Процедура зенитного огня

Зенитный огонь использует процедуру огня ОН (см. 6.5.4), за исключением того, что модификаторы для реагирующего огня ОН не применимы.

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. Боевые модификаторы зенитного огня указаны в таблице «Модификаторы зенитного огня/Авиации» (AA/Aircraft Modifiers Table) приведенной в Карте игровой информации С.

Изучите германский PzKpfw IIIМ (Карта данных G-1A), он имеет модификатор -20, для своего среднего пулемета.

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 использует малые высоты, используйте модификатор +10.

6.7.4.2.1 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. 6.5.4.3), 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. Поместите маркер «Dmgd» рядом с фишкой. Поврежденные авиационные единицы получают ограничение в ходе боя (см. 6.5.4.3). В случае повторного повреждения цель удаляется.

Кроме 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.

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.

Каждая наземная единица и объект местности, занимающие 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.

6.8 ФАЗА РЕГУЛИРОВАНИЯ В РАСШИРЕННОЙ ИГРЕ

К Фазе Регулирования в расширенной игре добавляются этапы «Разворот», «Корректировки полного укрытия» и «Регулировка/Удаление состояния подавления». Этап «Регулировка/Удаление маркеров» расширяется. Игроки одновременно выполняют этапы регулировки в указанной последовательности.

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 «Корректировка полного укрытия»

В любом порядке, спешенные пехотные (включая мотоциклетные, велосипедные и кавелерийские) и буксируемые единицы свободно изменяют занимаемое состояние полного укрытия, независимо от их приказов.

Измените маркеры «HASTY ENTRENCHMENT» по мере необходимости.

6.8.3 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 В.

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).

6.8.3.1 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.

6.8.3.1.1 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.

6.8.3.1.2 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 стрелковое 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:

- любой приказ, кроме «Отсутствие приказа»: +20
- воздействия огня: +10

Советский 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».

6.8.6 Этап «Регулировка/Удаление маркеров»

Удалите маркеры «Under Fire», «Smoke/Off» и любые маркеры «Smoke/DS» (7.9), находящиеся под техникой. Замените все маркеры «Smoke/On», «Suppression/On», «Hesitation/On» (OR) и «Break/On» (OR) на соответствующие маркеры «OFF» и поместите любой маркер «Smoke/DS» (OR) под технику, которая их вызвала.

Credits

Design and Development: James M. Day

Art Director, Cover Art & Package Design:
Rodger B. MacGowan

Maps: Charles Kibler

Counters: James M. Day, Pascal Da Silva and Mark Simonitch

Rulebooks: Charles Kibler

Scenario Book: Mark Simonitch

Playtesters: Jay Wissmann, Michael Craighead, Rob Doane, Craig Taylor, Jeff Billings, and many others

Proofreaders: Hans Korting, Jay Wissmann, Bob Schindler, and Robert Delwood

Production Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley, and Mark Simonitch



Словарь

(-):	Ослабленное подразделение		дружественные единицы
(+):	Усиленное подразделение	DCR:	Танковая дивизия резерва (фр: Division Cuirassée de Réserve)
(r):	Русская (Russische)	DF:	Огонь прямой наводкой
(t):	Чехословацкая (Tschechowsakisch)	DI:	Пехотная дивизия (фр: Division d'Infanterie)
A/ATG:	Зенитное/Противотанковое орудие	DIM:	Моторизованная пехотная дивизия (фр: Division d'Infanterie Motorisée)
A:	Ограниченность боеприпасов	Div:	Дивизия
AAA:	Зенитная артиллерия	DLC:	Легкая кавалерийская дивизия (фр: Division Légère de Cavalerie)
AAG:	Зенитное орудие	DLM:	Легкая механизированная дивизия (фр: Division Légère Mécanique)
AAMG:	Зенитный пулемет	DMGD:	Попадание, приведшее к повреждению
Abteilung:	Отряд (нем.)	E:	Экстремальная дальность
Active Unit:	Боевые единицы, считающимися активными при определении боевого управления	Elements:	Присутствует только часть единиц
AG:	Компоненты или правила Расширенной игры	Engineer:	Специальное свойство единицы
AMC:	Бронемашина (фр: Automitrailleuse de Combat)	F:	Значение общего вооружения
AMD:	Бронемашина (фр: Automitrailleuse de Découverte)	F:	Быстрый темп огня
AP:	Бронестойкие боеприпасы (ББ)	FlaK:	Зенитное орудие (нем: Fliegerabwehrkanone)
APC:	Бронетранспортер (БТР)	Flakpanzer:	Бронированная зенитная самоходная установка (нем.)
APC:	Бронестойкий наконечник	FO:	Передовой наблюдатель, специальное свойство единицы
APCR:	Подкалиберный снаряд с сердечником	Full Cover:	Повышенная защита для пехотных и буксируемых единиц
APDS:	Подкалиберный снаряд с отделяющимся поддоном	Fusilier:	Пехотные или разведывательные подразделения
Arm Car:	Бронеавтомобиль	Gepanzert:	Бронированный (нем.)
ATG:	Противотанковое орудие	GMC:	Самоходная артиллерийская установка
ATR:	Противотанковое ружье. Ручное противотанковое оружие.	GP Defense:	Буквенно-цифровая классификация оборонительных средств
A-Type:	Бронированный тип техники	GP Factor:	Цифровое значение огневой мощи вооружения общего назначения
Aufklärung:	Разведывательные войска (нем.)	GP:	Боеприпасы общего назначения (БОН)
B/C:	Велосипед	GPD:	Защита от общего вооружения
BA:	Бронеавтомобиль (БА)	Grenadier:	Пехотные подразделения (нем.)
Bat:	Батальон	GrW:	Миномет (нем: Granatenwerfer)
Battle Group:	Общевойсковая боевая группа	Gun Tube:	Отдельное артиллерийское орудие
Bgd:	Бригада	H:	Полугусеничный режим движения
BHQ:	Штаб батальона	Half-Track:	Полугусеничная техника
Bis:	Вторая версия	HD:	Корпус, скрытый за уровнем местности
Block:	Блокирование линии видимости	HE:	Фугасный снаряд
BM:	Батальонный миномет (БМ)	HEAT:	Кумулятивный снаряд
Broken:	Состояние морали единицы	Heer:	Германская армия (нем.)
BT:	Быстроходный танк (БТ)	Hesitation:	Состояние морали единицы
Bty:	Батарея	Hinder:	Модификатор боевых эффектов
BU:	Цель для модификатора «дым от горящей техники»	HMC:	Гаубичная самоходная установка
BU:	Попадание, вызвавшее пожар	HMG:	Крупнокалиберный (тяжелый) пулемет
CC:	Боевое управление - CCA, CCB, CCR	HOW:	Гаубица
CE:	Боеприпасы химического действия или бронированиепротив них	HQ:	Штаб
CGMC:	Самоходная артиллерийская установка со смешанным вооружением	HT:	Полугусеничный
Char:	Танк (фр: Char d'Assaut)	HVAP:	Бронестойкий снаряд с высокой начальной скоростью
CHQ:	Штаб роты	HVSS:	Подвеска с горизонтальной спиральной буферной пружиной
cm:	Сантиметр	IF:	Огонь с закрытых позиций
Coax MG:	Спаренный пулемёт	IG:	Пехотное орудие
Combat Unit:	Любая вооруженная единица. Невооруженные единицы не являются боевыми единицами.	IL:	Осветительные боеприпасы
Command:	Специальное состояние единицы	IMP POS:	Подготовленные позиции
Cover:	Защитные свойства местности	Jagdpanzer:	Истребитель танков (нем.)
Coy:	Рота	Jäger:	Егеря - Легкая пехота (нем.)
CP:	Очко сплоченности	Kampfgruppe:	Боевая группа (нем.)
Danger Close:	Огонь с закрытых позиций, влияющий на	KE:	Боеприпасы или бронирование, использу-

	ющие кинетическую энергию	RM:	Ротный миномет (PM)
KG:	Боевая группа (нем: Kampfgruppe)	ROF:	Темп огня
KO:	Попадание, приведшее к выходу из строя	Roll (10):	Выполните бросок одним десятигранным кубиком
KV:	Семейство советских танков «КВ» (Климент Ворошилов)	Roll (100):	Выполните бросок двумя десятигранными кубиками
KwK:	Танковое орудие (нем: Kampfwagenkanone)	RPzB 43/54:	Немецкий гранатомет «Panzershreck». Ручное противотанковое оружие.
L:	Пехотный тип движения	RPzB:	Противотанковая ракета (нем: Rakete Panzerbüchse)
L:	Большая дистанция	s:	Тяжелый (нем: Schwere)
le:	Осветительные боеприпасы (нем: Leichte)	S:	Малая дальность
Leg:	Собирательный термин для обозначения пехотных единиц	Sapper:	Сапер
M/C:	Мотоцикл	Sb:	Значение стабилизации
M:	Значение движения	Schwere:	Тяжелый (нем.)
M:	Средняя дальность	SdKfz:	Специального назначения (нем: Sonderkraftfahrzeug)
Mechanized:	Собирательный термин для обозначения перевозимых единиц	Sec:	Секция
Mecz:	Механизированный	SHEAF:	Площадь попадания огня с закрытых позиций
MGMC:	Многоствольная самоходная установка	SMG:	Пистолет-пулемет
mm:	Миллиметр	Smk:	Дым
MMC:	Минометный транспортер	SP:	Самоходный
MMG:	Средний пулемет	SPW:	БТР (нем: Schützenpanzerwagen)
Mot:	Мотоизованная	sPzB:	Тяжелое противотанковое ружье
Motorized:	Единицы, перевозимые колесной техникой	Sqd:	Отделение
N:	Нормальный темп огня	Sqn:	Батальон (Эскадрон)
O:	Оптический прицел	St:	Тип прицела прицела
OB:	Боевой состав	StuG:	Самоходное орудие (нем: Sturmgeschütz)
Observer:	Единица, способная вызвать огонь с закрытых позиций	StuH:	Самоходная гаубица (нем: Sturmhaubitze)
OML:	Дульнозарядное вооружение	S-Type:	Слабобронированный тип техники
OQF:	Скорострельное вооружение	SU:	Самоходное орудие (СУ)
OR:	Опциональный компонент или правила	T:	Режим движения на гусеницах
P:	Дальность выстрела «В упор»	Task Force:	Оперативная группа (Тактическое формирование)
P:	Значение бронепробиваемости	TF:	Оперативная группа
PaK:	Противотанковое орудие (нем: Panzerabwehrkanone)	TK:	Попадание по гусеницам
Panzer:	Танк (нем)	TO&E:	Организационно-штатное расписание и табель имущества
Panzerfaust:	Немецкий гранатомет «Panzerfaust». Ручное противотанковое оружие	TR:	Транспорт
Panzerjäger:	Истребитель танков (нем)	Trp:	Группа
PIAT:	Британский гранатомет «PIAT». Протектор пехотного противотанка. Ручное противотанковое оружие.	Tt:	Значение скорости разворота башни
Pionier:	Саперы	Under Cover:	Повышенная защита для перевозимых единиц
Plt:	Взвод	Unl:	Неограниченный
PSW:	Бронеавтомобиль (нем: Panzerspähwagen)	Vierling:	Четырехствольная установка (нем.)
PTRD:	Противотанковое ружье ПТРД. Ручное противотанковое оружие.	VP:	Очки победы
PTS:	Очки	W:	Колесный режим движения
P-Type:	Защищенный тип техники	Wt:	Вес в тоннах
PzB:	Противотанковое ружье (нем: Panzerbüchse). Ручное противотанковое оружие.	Zgkw:	Тягач (нем: Zugkraftwagen)
PzKpfw:	Танк (нем: Panzerkampfwagen)		
Q:	Высокий темп огня		
R:	Отсутствие радиостанции		
R:	Дистанция		
R:	Повышенный темп огня		
Range Factor:	Для огня ББ или БОН. P, S, M, L, или E		
RCT:	Полковая боевая группа – тактическое формирование		
Recce:	Разведывательное подразделение (фр.)		
Recon:	Разведывательный, специальное свойство единицы		
Reg:	Полк		
RHQ:	Штаб полка или бригады		

Индекс

Примечание: Темы с несколькими записями могут иметь одну или несколько первичных частей, выделенных полужирным шрифтом.

Основные ссылки раздела, например, 4.6, 5.9.1, 6.10, или 6.7.3.1, а также некоторые выделенные первичные части, как правило, имеют дополнительные ссылки на темы в подразделах сразу же после вступления.

А

Амфибийное движение: 7.34

Артиллерийская разведка огнем: см. Огонь с закрытых позиций, Разведка огнем

Артиллерийские единицы, Входящие в состав подразделений: 6.5.1.1.2; **6.5.1.3.2**; 6.5.1.3.3; 7.28

Артиллерийские единицы, Подчиненные: 6.5.1.1.2; **6.5.1.3.1**; 6.5.1.3.3; 7.28

Артиллерийские единицы, Самостоятельные: 6.5.1.1.2; 6.5.1.3.1; **6.5.1.3.3**; 7.28

Артиллерийские единицы: **5.3**; 5.8.3; 6.5.1.2

Артиллерийский веер: 6.1.4.3.10; **6.5.1.5**; 6.5.1.6.1; 6.5.1.6.2; 6.5.1.7; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.11.1; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.1.13; 6.5.2.4 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.2.4 (Заградительный огонь – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4; 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Заградительный огонь – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Огонь закрытых позиций с расширяющимся веером); 6.6.6; 7.9; 7.22.1; 7.27; 7.31.3.1; 7.35; 7.37

Б

Ближний бой, Модификаторы: 6.6.1.1.2

Ближний бой: 5.1.3.5; **6.6.1.1**; 6.6.2; 6.6.4.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.6; 7.19; 7.35

Блок: см. Местность, Блок

Боевое управление взводом и секцией: 7.3

Боевое управление: 5.8.2; 5.14; 6.2.1; 6.6.11; 7.3

Боевой дух, Восстановление: 7.1.6

Боевой дух, Колеблется: 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (Наблюдатель колеблется); 6.5.2.4 (Стрелок колеблется); 6.5.4.3 (Стрелок колеблется); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Против единиц с колеблющимся боевым духом); 6.6.1.2; 6.6.1.2.2 (Обороняющийся колеблется); 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.6.7.1.2; 6.6.10; **7.1**; 7.22

Боевой дух, Обычная проверка: **7.1.2**; 7.1.5

Боевой дух, Подавлен: 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (Передовой наблюдатель подавлен); 6.5.2.4 (Стрелок подавлен); 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Против подавленной техники); 6.6.1.2.2 (Обороняющийся подавлен); 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.6.7.1.2; 6.6.10; **7.1**; 7.22

Боевой дух, Принудительная проверка: **7.1.3**; 7.1.5

Боевой дух: 5.8.2; 5.8.3; 6.2.1.1.3 (Приказ «Отсутствие приказа»); 6.5.2.4 (Боевой дух стрелка колеблется и Боевой дух стрелка сломлен); 6.5.4.3 (Боевой дух стрелка колеблется и Боевой дух стрелка сломлен); 7.1; 7.4.4; 7.6

Боеприпасы СЕ (Химического действия): 5.1.3.4; **6.5.2.3.4**; 6.5.4.3 (Боеприпасы химического действия); 7.10; 7.12; 7.15

Боеприпасы КЕ (Кинетического действия): **6.5.2.3.4**; 7.12

Брод: см. Местность, Ров, Брод и Река

Бронепробиваемость, Изменяемая: **7.12**

Бронепробиваемость: **4.4.3.2.5**; 7.12

Буксируемые единицы, «Эффективный» результат огня БОН: **6.5.4.4.3**; **6.6.10.2**; 7.18; 7.31.2.2; 7.31.3

Буксируемые единицы, Движение (Перемещение вручную): 6.1.4.3.1; **6.6.5**

Буксируемые единицы, Значение «Защита от вооружения ОН»: **6.5.4.2.2**; 6.5.4.2.3

Буксируемые единицы, Направленность: 5.5

Буксируемые единицы, Подавлены: 6.1.3.1; 6.5.2.4 (Стрелок подавлен); 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.5.4.4.3; 6.6.1.2.3; 6.6.2; 6.6.7.1.1; 7.18; 7.31.2.2

Буксируемые единицы, Размер: 6.1.3

Буксируемые единицы: **5.2**; 5.5; 5.13; 5.15; 5.16.2.4; 6.1.3; 6.1.3.2; 6.1.4.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.6; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Пехотные или буксируемые единицы как цель огня через сторону гекса со стеной и Необорудованные окопы); 6.5.4.4; 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.5; 6.6.7.1; 6.6.7.1.1; 6.6.8; 6.6.10; 6.7.4.1.2; 6.8.1; 7.14; 7.15; 7.18; 7.22; 7.30; 7.31.2.2; 7.34

В

Ведение огня перевозимыми единицами: 6.5.2.4 (Огонь перевозимых единиц); 6.5.4.3 (Огонь перевозимых единиц); **6.6.7.2**

Велосипеды: 6.6.4.4

Возгорание: см. Техника, Горящая

Г

Гребни: см. Местность, Склоны и Гребни

Д

Движение по-пластунски: 6.6.4.3

Движение через заградительный огонь: 6.6.6

Движение, Без выполнения движения: 4.5.1.1.8

Движение, За пределами карты: 4.5.1.1.9

Движение, За пределами карты: 4.5.1.1.9

Движение, Значение: 1.7.1; **4.5.1.1.1**; 6.6.2; **6.6.4.1**; **6.6.5**; 7.2.2.2

Движение, По дорогам и тропам: 4.5.1.1.1; 4.5.1.1.2; **4.5.1.1.5**; 6.2.1.1.3; 7.20; 7.30; 7.36.2

Движение, Поворот: см. Техника, Поворот

Движение, Стоимость: 4.5.1.1.2

Движение, Чрезмерная стоимость: 4.5.1.1.3

Двойной огонь: **5.14**; 6.5.2.4 (Двойной огонь); 6.5.4.3 (Двойной огонь); 6.6.7.2

Двойные органы управления: 7.33

Дистанция в гексах: 3.5.1

Дистанция, Максимальная: 3.5.2

Дистанция, Минимальная: 5.1.3.1; **5.6**; 6.5.1.13; 6.6.10.1

Длинноствольные орудия: 7.20

Дороги: см. Движение, По дорогам и тропам

Дым, Горящая техника: 4.1.4.1.8; **4.1.4.1.9**; 4.4.3.2.2 (Дым от горящей техники); 4.4.3.2.6; 4.5.1.1.2; 6.5.1.12.1

(Наблюдение затруднено); 6.5.4.3 (Дым от горящей техники)

Дымы, Дымовые гранатометы: 6.5.2.4 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.8.4; **7.9**

Дымы, Использование пехотой: 6.8.4; **7.22**

Дымы, Огонь прямой наводкой: 5.16.2; **6.1.4.3.10**; 6.5.1.5; 6.5.2.4 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.8.4

Дымы, Огонь с закрытых позиций: **6.1.4.3.10**; 6.5.1.6.1; 6.5.1.8.1; 6.5.1.11.1; 6.5.1.11.4; 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.1.13; 6.5.2.4 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.8.4; 7.31.3.1

Дымы: 5.11; 5.16.2; 6.1.4.3.10; 6.5.1.12 (Наблюдение затруднено); 6.5.2.4 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.8.4

Дымы: 5.11; **6.1.4.3.10**; 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.2.4 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер); 6.5.4.3 (Целевая техника движется (огонь прямой наводкой/с закрытых позиций)); 6.5.4.3 (Дымы – расширяющийся/сходящийся веер)

Ж

Живая изгородь: см. Местность, Живая изгородь

З

Запрос огня с закрытых позиций: см. Огонь с закрытых позиций, Запрашиваемый

Застревание: 6.6.9; **7.29**; 7.36.3

Зенитный огонь, Обнаружение: 6.7.4.1

Зенитный огонь, Подавление стрелка: 6.7.4.1.1

Зенитный огонь, Результаты: 6.7.4.2.1

Зенитный огонь: 6.7.4.2

Значение сплоченности: **7.1.1**; 7.1.2

И

Игровое поле, Геоморфное: **1.3**; 4.1.4.1

Игровое поле: **1.2**; 4.1.4.1

Изменяемое повреждение гусениц: 7.21

Инженерные единицы: **5.9.3**; 6.6.1.1; 7.19; 7.31.3.3

Инициатива, Скользящая: 7.42

Инициатива: **4.3**; 4.4; 4.5; 5.8.1; **6.3**

К

Кавалерия: 6.6.4.5

Карты «Дорожка хода, Перевозка и объединение, Скрытые единицы»: 1.8; 7.2

Карты, «Расшифровка данных»: 1.5

Карты, Данных: 1.6

Карты, Игровой информации: 1.4

Колючая проволока: see Местность, Колючая проволока

Командные единицы: **5.9.1**; 6.2.1.1.2; 6.5.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.12.1 (Командно-разведывательные единицы-передовые наблюдатели); 7.1.2; 7.1.3; 7.1.4 (Командная единица с несломленным боевым духом в командном радиусе); 7.3; 7.4.4

Командный диапазон: 6.2.1.1; **6.2.1.1.2**; 6.2.1.1.3; 6.2.1.1.4; 6.5.1.1.4; 6.5.2.1; 6.5.2.2.1; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.4 (Командная единица с несломленным боевым духом в командном радиусе); 7.1.4 (Единица со сломленным боевым духом из того же подразделения в командном радиусе); 7.2.2.1; 7.3; 7.4.2

Командный радиус: 7.52

Контрбатарейный огонь: см. Огонь с закрытых позиций, Контрбатарейный

Контроль целевых гексов: 3.6

Корректировка огня с закрытых позиций: см. Огонь с закрытых позиций, Корректировка

Крупнокалиберные пулеметы: 5.1.3.2

Л

Леса: см Местность, Леса

Линия видимости: 1.2; **4.1.4**; 4.4.3.2.2 (Дым от горящей техники); 4.4.3.2.4; **6.1.4**; 6.5.1.9; 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.2.2; 6.5.4.2 (Дымы, Заградительный огонь, В огне); 6.5.4.3 (В огне, Дым от горящей техники, Дым, Заградительный огонь); 6.7.3.1; 6.7.4.1; 7.8.3; 7.37

М

Марево: 6.5.1.12.1 (Передовой наблюдатель в мареве); 6.5.2.4 (Марево); 6.5.4.3 (Марево)

Маркеры, Информационные: 1.7.3

Маркеры, Объектов местности: **1.7.4**; 4.1.4.1; 6.1.4.3

Маркеры, Приказов: **1.7.2**; 4.2.1; 4.4.1; 4.4.3.2; 4.5.1

Маскировка: 7.24

Мелкокалиберное оружие: 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; **5.7**; 6.1.3; 6.5.4.3 (Огонь на подавление); 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3; 6.6.7.2; 6.7.3.2; 7.8.3; 7.18; 7.21; 7.22.1; 7.35.1

Местность, «Эффективный» результат огня БОН: 6.5.4.4.3; 7.19

Местность, Блок: **6.1.4.3.3**; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Блоки, Мины или Колючая проволока)

Местность, Блокирующая: **4.1.4.1.2**; 4.1.4.1.3; 4.1.4.3.4; 4.1.4.1.5; 4.1.4.1.7; 4.1.4.2.5; 4.1.4.2.6; 6.7.3.1.3

Местность, В огне: 3.6; 5.11; **6.1.4.3.5**; 6.5.2.4 (В огне); 6.5.4.3 (В огне); 6.5.4.4.3 (Строения); **7.35**

Местность, Время суток и погодные условия: **7.36**

Местность, Живая изгородь: 4.5.1.1.2 (Стороны гекса со стеной и живой изгородью); 6.6.4.4; 6.6.4.5

Местность, Значение «Защита от вооружения ОН»: 6.5.4.2.5

Местность, Колючая проволока: **6.1.4.3.11**; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Блоки, мины и колючая проволока)

Местность, Леса: **4.1.4.1.7**; 4.1.4.2.5; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 6.7.3.1.3; 7.20; 7.30; 7.35.4

Местность, Мины: **6.1.4.3.8**; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Блоки, мины и колючая проволока); **7.31**

Местность, Мосты: 3.6; 4.1.4.1.6; 4.5.1.1.6; 6.1.4.2; 6.1.4.3.9; 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Мост); 7.30; 7.31.1; 7.32

Местность, Неблокирующая: **4.1.4.1.1**; 4.1.4.1.6; 4.1.4.1.9; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.10

Местность, Необорудованные окопы: **6.1.4.3.6**; 6.5.4.3 (Необорудованные окопы); **6.6.8**; 6.8.2

Местность, Овраг, Брод и Река: 3.6; 4.1.4.1.1; **4.1.4.1.6**; 6.1.4.2; 6.1.4.3; 7.13.1; 7.31.1; 7.32; 7.34

Местность, Подготовленные позиции: 6.1.4.1.2; **6.1.4.3.7**; 6.5.4.3 (Целевая техника находится среднем или сильном укрытии); 6.5.4.4.3 (Подготовленные позиции); 7.1.3; 7.31.1

Местность, Ров: **6.1.4.3.4**; 7.31.1

Местность, Руины: 6.1.4.3.5; **6.1.4.3.9**; 6.5.4.4.3 (Строения, Мост и Подготовленные позиции); 7.31.1; 7.35

Местность, Склон и Гребень: **4.1.4.1.5**; 4.5.1.1.2

Местность, Стены: 4.5.1.1.2 (Стороны гекса со стеной и живой изгородью); **6.1.4.3.2**; 6.5.4.3 (Пехотные или буксируемые единицы как цель огня БОН прямой наводкой через сторону гекса со стеной); 6.6.4.4; 7.13.1

Местность, Строения: 3.6; **4.1.4.1.3**; 6.1.4.1.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.9; 6.5.4.3 (Целевая техника находится среднем или сильном укрытии); 6.5.4.2.5; 6.5.4.4.3 (Строения); 6.6.3; 6.6.4.3; 6.6.10; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 7.1.3; 7.19; 7.29; 7.30; 7.31.1; 7.35

Местность, Улица: **4.1.4.1.3**; 6.1.4.3.1; 6.6.3; 7.20; 7.31.1

Местность, Холмы: **4.1.4.1.4**; 4.1.4.1.5

Минометы: **5.1.3.1**; 6.5.1.2; 6.5.4

Мины и минные поля: см. Местность, Мины

Модификатор возгорания +2: 7.11

Модификаторы и корректировка: 3.7; **5.12**

Мосты: см. Местность, Мосты

Мотоциклы: 6.6.4.4

Н

Неисправность вооружения: 7.25

Необорудованные окопы: см. Местность, Необорудованные окопы

О

Обломки: **4.1.4.1.8**; 4.4.3.2.6; 4.5.1.1.5; 6.5.2.5; 7.30; 7.35.2

Обнаружение: 3.8; **4.1**; 4.2 (Наблюдение); 4.4.1; 4.4.2; 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; **6.1**; 6.5.1; 6.5.4.2.2; 6.6.4.3; 6.6.7.2; 6.7.3.1; 6.7.4.1; 7.1.5.2; 7.2.2.1; 7.2.2.2; 7.4.1; 7.7; 7.8.3; 7.24; 7.27; 7.36.1

Объединение: **3.8**; 4.1.3.2; 4.5.1.1.10; **5.13**; 6.2.1.1.3 (Управление техникой на дорогах и тропах); 7.30

Овраг: см. Местность, Овраг, Брод и Река

Огнемёт: **5.1.3.5**; 6.6.1.1.2 (Атакующий вооружен огнемётом); 6.6.1.1.3 (Эффективный результат); 6.6.1.2.2 (Атакующий вооружен огнемётом); 7.35.1

Огонь ББ, Значение «Диапазон ББ»: **4.4.3.2.1**; 4.4.3.2.3; 6.5.2.1; 6.5.2.4 (Подготовка единицы, использующей ББ)

Огонь ББ, Значение попадания: **4.4.3.2.3**; 6.5.2.1

Огонь ББ, Количество попаданий: 6.5.2.1

Огонь ББ, Модификаторы попадания: **4.4.3.2.2**; **6.5.2.4**

Огонь ББ, Отсутствие эффекта: 4.4.3.2.5; 6.5.4.2.5

Огонь ББ, Повреждения и эффекты (Базовые правила игры): **4.4.3.2.6**

Огонь ББ, Повреждения и эффекты (Расширенные правила игры): 6.5.2.5

Огонь ББ, Темп огня: 5.16.2.1; **6.5.2.1**

Огонь ББ, Угол попадания: **4.4.3.2.4**; **6.5.2.2**; 6.5.2.5; 7.8.2

Огонь ББ: **4.4.3**; 5.15; 5.16.2.1; **6.5.2**

Огонь БОН, «Эффективный» результат: 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3

Огонь БОН, Значение: 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 5.1.3.5; 5.2; 5.15; 5.16.2.1; **6.5.1**; 6.5.3; **6.5.4**; 6.6.1.1.1; 6.6.1.1.3; 6.6.7.2; 6.6.10; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 6.7.4.2; 6.8.3.1.2; 7.8.3; 7.15; 7.17; 7.18; 7.23.1; 7.25; 7.28.2; 7.35; 7.37

Огонь БОН, Модификаторы: 6.5.4.3

Огонь БОН, Нет эффекта: 6.5.4.4; **6.5.4.4.1**

Огонь БОН, Результат «Подавление»: 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3

Огонь на подавление: 7.18

Огонь прямой наводкой дымовыми боеприпасами: см. Дымы, Огонь прямой наводкой

Огонь прямой наводкой: **4.4.1**; 4.4.2; 6.1.4.1; 6.1.4.3.2; 6.1.4.3.10; **6.5.2**; **6.5.4**; 7.1.2; 7.1.3; 7.8; 7.13; 7.15; 7.22.1; 7.23.1; 7.25

Огонь с закрытых позиций, Запланированный: 6.5.1.1; 6.5.1.9; **6.5.1.11**; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (Корректируемый огонь); 6.5.1.13; 6.5.4.3 (Целевая техника движется (огонь прямой наводкой/с закрытых позиций)); 7.5; 7.28.1

Огонь с закрытых позиций, Запрашиваемый: 6.5.1.1; 6.5.1.1.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 6.5.1.4; **6.5.1.7**; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.9; 6.5.1.10; 6.5.1.12; 6.5.1.13; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.26; 7.28.1

Огонь с закрытых позиций, Контрбатареинный: 7.28

Огонь с закрытых позиций, Корректировка: **6.5.1.8.2**; 6.5.1.10; 6.5.1.11.3; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1 (Корректируемый огонь); 7.26; 7.37

Огонь с закрытых позиций, Опасная близость: **6.5.1.10**; 6.5.1.11.3; 6.5.1.12; 6.5.1.12.1

Огонь с закрытых позиций, Определение ответа на запрос: 5.8.3; 6.5.1.1; 6.5.1.3; 6.5.1.4; 6.5.1.7; 6.5.1.8.1; 6.5.1.8.2; 6.5.1.11; **6.5.1.12**; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.26; 7.28.2; 7.37

Огонь с закрытых позиций, Осветительные снаряды: 7.27

Огонь с закрытых позиций, Передовой наблюдатель: 6.5.1

Огонь с закрытых позиций, Проверка: 6.5.1.9

Огонь с закрытых позиций, Продолжающийся запрос: 6.5.1.8.1; 6.5.1.10; 7.1.5.1; 7.1.5.2

Огонь с закрытых позиций, Разведка огнем: 7.37

Огонь с закрытых позиций, Смещение: 7.26

Огонь с закрытых позиций: 4.4.2; 5.1.3.1; 5.2; 5.3; 5.16.2.3; 6.1.4.3.10; **6.5.1**; 6.5.2.2.1; 6.5.4.2.5; 6.5.4.3 (Целевая техника движется (огонь прямой наводкой/с закрытых позиций)); 6.5.4.3 (Целевая техника находится среднем или сильном укрытии); 6.6.6; 6.8.3.1.2; 7.1.2; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.2.2.3; 7.4.3; 7.5; 7.26; 7.27; 7.28; 7.31.3; 7.37

Огонь: см. Местность, В огне

Ограничение по весу: 7.32

Ограниченное обнаружение: 7.7

Ограниченность боезапаса: 5.14; **5.16**; 6.5.1.11.4; 6.5.2.4 (Ограниченность боезапаса); 6.5.4.3 (Ограниченность боезапаса); 6.6.10.1; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 7.22.2

Опасная близость: см. Огонь с закрытых позиций, Опасная близость:

Определение действующего игрока: 3.1

Осветительные боеприпасы: 5.16; 6.5.1.6.2; 6.5.1.8.1; 6.5.1.11.1; 6.5.1.11.4; 6.5.1.13; **7.27**; 7.31.3.1

Оставление техники, Экстренное: 6.6.7.1.2

Оставление техники: **5.15**; 6.5.2.5; 6.5.2.6; 6.5.4.2.3; 6.5.4.4.2; 6.5.4.4.3; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 6.6.9; 7.23.4; 7.31.2; 7.34

Отделения и полу-отделения (Пехотные единицы): 1.7.1; 5.1; **5.1.1**; 5.14; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.6; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Пехотные или буксируемые единицы как цель через сторону гекса со стеной и Необорудованные окопы); 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Техника в неподдержанном гексе); 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.4.3; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.7.1.1; 6.6.7.2; 6.6.8; 6.6.10; 7.14; 7.15; 7.18; 7.19; 7.22; 7.31.2.2; 7.36.2

П

Перевозка: 1.8; 5.1.3.1; 5.1.3.2; 5.1.3.3; 5.1.3.4; 5.1.3.5; 5.15; 5.16.2.4; 6.1.3; 6.2.1.1; 6.5.2.4 (Огонь перевозимых единиц); 6.5.2.6.1; 6.5.2.6.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Огонь перевозимых единиц); 6.5.4.4; 6.5.4.5; 6.6.1.1.2 (Техника в неподдержанном гексе); 6.6.4.1; 6.6.3; **6.6.7**; 7.9; 7.31.2.1; 7.36.3

Передовые наблюдатели, Наведение самолетов: 6.7.3.1.2

Передовые наблюдатели, Огонь с закрытых позиций: **6.5.1**; 7.5; 7.4.3; 7.26; 7.37

Передовые наблюдатели, Подавлены: 6.5.1.12.1 (Передовой наблюдатель подавлен)

Передовые наблюдатели: 5.1.2; **5.9.4**; 6.2.1.1; 6.5.1; 6.5.1.1.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.2; 7.37

Перемещение вручную: см. Буксируемые единицы, Движение

Пехота, «Эффективный» результат вооружения ОН: 6.5.4.4.3; 6.6.10.2; 7.18; 7.31.2.2

Пехота, Движение: 6.1.4.3.1; **6.6.4**

Пехота, Значение «Защита от вооружения ОН»: **6.5.4.2.2**; 6.5.4.2.3

Пехота, Направленность: 5.5

Пехота, Подавление: 5.1.1; 5.14; 6.1.3.1; 6.5.2.4 (Стрелок подавлен); 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.5.4.4.3; 6.6.1.1; 6.6.1.1.2 (Против подавленной техники); 6.6.1.2; 6.6.1.2.2 (Обороняющийся подавлен); 6.6.1.2.3; 6.6.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.7.1.1; 6.8.3; 7.1.4; 7.18; 7.31.2.2

Пехота, Размер: **6.1.3**; 6.5.1.12.1 (Передовой наблюдатель в мареве); 6.5.2.4 (Мареве); 6.5.4.3 (Мареве)

Пехотные единицы: см. Отделение, Полу-отделение и Секция

Поворот: 6.1.4.3.1; 6.6.6; **6.8.1**; 7.16

Повреждение радио: **7.4**; 7.23.2

Повреждения: см. Авиация, Результаты или Техника, Повреждение

Подавление: **5.10**; 5.15; 6.2.1.1; 6.5.4.4; 6.5.4.5; 6.8.3: так же смотри, Подавление самолетов, пехотных и буксируемых единиц, а так же техники

Подбита: см. Техника, Подбита

Подготовка, Войск: **5.8.1**; 6.3

Подготовка, Единиц: **5.8.3**; 6.5.1.7 (Ответ на запрос огня с закрытых позиций); 6.5.1.12 (Подготовка наблюдателя); 6.5.2.1 (Темп стрельбы «Q», «R» и «F»); 6.5.2.4 (Подготовка единицы, использующей ББ); 6.5.2.6.1; 6.5.2.6.2; 6.5.4.3 (Подготовка единицы, использующей ББ);

6.6.1.1.2 (Подготовка атакующей единицы); 6.6.1.2.2 (Подготовка единицы); 6.6.4.2; 6.7.3.5; 6.8.3; 7.1.4; 7.1.6.2; 7.6; 7.7.1; 7.7.2; 7.22; 7.26

Подготовка, Подразделений: **5.8.2**; 6.2.1.1; 6.2.1.1.2; 7.1.1.1; 7.4.2

Подготовленные позиции: см. Местность, Подготовленные позиции

Пожары: 6.5.2.4 (В огне); 6.5.4.3 (В огне); **7.35**

Полное укрытие: 5.1.3.1; 6.1.3.2; **6.1.4.2**; 6.5.4.2.2; 6.6.4.3; 6.6.8; 6.8.2; 7.2.2.2

Попадание в гусеницы: см. Техника, Попадание в гусеницы

Попадание в нижний броневой лист: 7.13

Потеря приданого вооружения: 7.17

Правило «5» и «10»: **6.5.4.4.2**; 6.6.1.1.3

Предел прочности: **7.1**; 7.1.4; 7.6

Приданое групповое вооружение; 5.1.1; 5.1.2; **5.1.3**; 5.14; 5.16.2.4; 6.1.4.2

Приказы, Совместное использование: 5.14; **6.2.1.1.3**; 6.5.2.2.1; 6.6.11

Приоритет огня: 7.14

Проверка огня с закрытых позиций: см. Огонь с закрытых позиций, Проверка

Продолжающийся запрос огня с закрытых позиций: см. Огонь с закрытых позиций, Продолжающийся запрос

Прорыв: 5.14; 6.5.4.3 (Прорыв); 6.6.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.10; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.23.1; 7.30

Противотанковые ружья: **5.1.3.3**; 6.6.7.2

Процентильные кубики: **1.10**; 3.2

Р

Разведывательные единицы: **5.9.2**; 6.2.1.1; 6.2.1.1.3 (Командные разведывательные единицы); 6.5.1; 6.5.1.1.2; 6.5.1.1.3

Ракурс попадания, Базовая игра: **4.4.3.2.4**

Ракурс попадания, Расширенная игра: **6.5.2.2**; 6.5.2.5; 7.8.2

Рвы: см. Местность, Рвы

Реагирующий огонь: **4.4.2**; 4.4.3.2.2 (Реагирующий огонь и Реагирующий огонь, требующий наведения); 4.5; 6.2.1.1.4; 6.5.1; 6.5.3; 6.5.4.3 (Реагирующий огонь и Реагирующий огонь, требующий наведения); 6.6.1.1; 6.6.1.2; 6.6.10; 6.7.4.1.1; 6.7.4.2; 7.6; 7.8.4; 7.16

Река: см. Местность, Овраг, Брод и Река

Руины: см. Местность, Руины

Рукопашный бой, Модификаторы: 6.6.1.2.2

Рукопашный бой: 5.1.3.5; 6.1.4.2; **6.6.1.2**; 6.6.4.2; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.11; 7.1.2; 7.1.3; 7.1.5.1; 7.1.5.2; 7.17; 7.35.1

Ручное противотанковое вооружение: **5.1.3.4**; 7.10; 7.15; 7.35.3

С

Самолеты, Атака с бреющего полета: **6.7.3.2**; 6.7.3.5

Самолеты, Боевая нагрузка: 6.7.1

Самолеты, Бомбы: **6.7.3.3**; 6.7.3.5; 7.26; 7.31.3; 7.35

Самолеты, Высота: **6.7.2.2**; 6.7.2.3.2; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.3; 6.7.3.2; 6.7.3.3; 6.7.3.4; 6.7.3.5; 6.7.4.1.1; 6.7.4.1.2; 6.7.4.2; 6.7.4.2.1 (Effective Result Eliminated); 7.26

Самолеты, Движение: 6.7.2

Самолеты, Значение «Защита от вооружения ОН»: 6.5.4.2.4
 Самолеты, Направление: 5.5
 Самолеты, НАР: **6.7.3.4**; 6.7.3.5; 7.31.3; 7.35
 Самолеты, Обнаружение: 6.7.3.1
 Самолеты, Передовые наблюдатели: 6.7.3.1.2
 Самолеты, Поворот: 6.7.2.3.1
 Самолеты, Подавление: 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.7.3.1.1; 6.7.3.5; 6.7.4.2.1; 6.8.3; 7.26
 Самолеты, Размер: 6.1.3
 Самолеты, Скорость: **6.7.2.2**; 6.7.2.3.1; 6.7.2.3.2; 6.7.3.1.1; 6.7.3.1.3; 6.7.3.2; 6.7.3.5; 6.7.4.1.1; 6.7.4.2; 6.7.4.2.1
 Самолеты: **5.4**; 5.5; 5.13; 6.1.4.2; 6.5.4.2.4; 6.7
 Саперы против объектов местности: 7.19; 7.31.3.3
 Сведения о подразделении: 1.9
 Сектор стрельбы: **4.4.3.1**; 5.1; 6.7.4.1.2; 7.16
 Секции (Пехотные единицы): 1.7.1; 5.1; **5.1.2**; 5.14; 6.1.4.2; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.6; 6.1.4.3.7; 6.1.3.4.9; 6.1.4.3.11; 6.5.2.6; 6.5.4.2.2; 6.5.4.2.3; 6.5.4.3 (Пехотные или буксируемые единицы как цель огня через сторону гекса со стеной и необорудованные окопы); 6.5.4.4; 6.6.1.1; 6.6.1.2; 6.6.4.1; 6.6.4.2; 6.6.4.3; 6.6.4.4; 6.6.4.5; 6.6.7.1.1; 6.6.7.2; 6.6.8; 6.6.10; 7.14; 7.15; 7.18; 7.19
 Скаты: см. Местность, Скаты и Гребни
 Скрытые единицы: 1.8; **7.2**; 7.37
 Скрытый корпус, частично: **6.1.4.1.2**; 6.5.2.2.3; 6.5.4.4.2; **6.6.9**; 7.13.2
 Скрытый корпус: **6.1.4.1**; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.2; 6.1.4.3.7; 6.5.2.2.3; 6.5.4.4.2; 6.6.9; 7.13.2; 7.29
 Советские системы связи начала войны: 7.5
 Совместное расположение: 4.5.1.1.10
 Стена: see Местность, Стены
 Строения: см. Местность, Строения

Т

Танкобоязнь: 7.6
 Темп огня: см. Огонь ББ, Темп огня
 Техника, «Эффективный» результат огня ОН: 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.3; 7.8.3; также см. Техника, Подбита и Техника, Горящая
 Техника, Бронирование: **4.4.3.2.5**; **6.5.2.3**
 Техника, Горящая: 4.1.4.1.8; 4.1.4.1.9; 4.2.1; 4.4.3.2.2 (Дым от горящей техники); **4.4.3.2.6**; 4.5.1.1.2 (Дым от горящей техники); 5.15; 5.16.2.4; 6.2.1.1; **6.5.2.5**; 6.5.2.6; 6.5.4.3 (Дым от горящей техники); 6.5.4.4.2; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 7.1.1.2; 7.1.2; 7.11; 7.34
 Техника, Движение в строениях: **6.6.3**; 6.6.10
 Техника, Движение задним ходом: **4.5.1.1.7**; 7.33

Техника, Движение: 1.7.1; **4.5.1**; 6.1.4.3.1; 6.1.4.3.3; 6.1.4.3.4; 6.1.4.3.5; 6.1.4.3.8; 6.1.4.3.11; 6.2.1.1.4; 6.5.2.2.1; 6.6.2; 6.6.3; 6.6.9; 6.6.10; 7.1.5.2; 7.2.2.2; 7.20; 7.23.4; 7.29; 7.30; 7.33; 7.34; 7.36
 Техника, Значение «Защита от вооружения ОН»: 6.5.4.2.1
 Техника, Направленность: **3.3**; 4.5.1.1; 4.5.1.1.5
 Техника, Нет урона: **4.4.3.2.5**; 5.15; **6.5.2.5**; 6.5.2.6.1; 6.5.2.6.2; 7.23
 Техника, Поворот: 4.5.1.1.3; **4.5.1.1.4**
 Техника, Повреждения: 3.7; 4.4.3.2.2 (Стрелок поврежден); **4.4.3.2.6**; 4.5.1.1.1; 6.2.1.1; 6.5.1.12.1 (Наблюдатель поврежден); **6.5.2.5**; 6.5.2.6; 6.5.4.3 (Стрелок поврежден); 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.3; 6.6.2; 6.6.3; 6.6.10; 7.1.1.2; 7.1.4 (Подавленная или поврежденная); 7.34
 Техника, Подавлена: 5.14; 6.1.3.1; 6.5.2.4 (Стрелок подавлен); 6.5.2.5 (BU – «Пожар»); 6.5.4.3 (Стрелок подавлен); 6.5.4.4.2; 6.6.1.1.2 (Против подавленной техники); 6.6.1.1.3; 6.6.2; 6.6.7.1.1; 6.6.10; 6.6.10.2; 7.1.4 (Подавленная или поврежденная)
 Техника, Подбита: 4.1.4.1.8; 4.2.1; **4.4.3.2.6**; 5.15; 5.16.2.4; 6.2.1.1; **6.5.2.5**; 6.5.2.6.2; 6.5.4.4.2; 6.5.4.5; 6.6.1.1.3; 7.1.1.2; 7.11; 7.34
 Техника, Поиск укрытия корпуса: **6.6.9**; 7.29
 Техника, Попадание в гусеницы: 5.15; 6.1.4.3.1; **6.5.2.2.1**; 6.5.2.6; 6.5.4.4.2; 6.6.3; 7.21; 7.34
 Техника, Попадание в крышу: 6.5.2.2.2
 Техника, Размер: 4.1.3.1; 4.4.3.2.2 (Размер цели); 6.5.1.12.1 (Наблюдение затруднено); 6.5.2.4 (Марево); 6.5.4.3 (Марево); 6.6.9
 Техника, Сопутствующие повреждения: 7.23
 Точки предварительной пристрелки: **6.5.1.4**; 6.5.1.12.1 (Точки предварительной пристрелки)
 Тропы: см. Движение, По дорогам и тропам

У

Узкие дороги и тропы: 7.30
 Улица: см. Местность, Улица
 Уровень доступности: **6.5.1.3**; 6.5.1.7; 6.5.1.12

Ф

Фаза Регулирования и конца хода: **4.6**; 6.1.4.2; **6.8**; 7.1.6; 7.8.1; 7.8.3; 7.35.1

Фишки единиц: 1.7.1

Форсированный марш: 6.6.4.2

Х

Холмы: см. Местность, Холмы

Свойства местности



Деревянные строения



Кирпичные строения



Каменные строения



Густой лес



Лес



Редколесье



Низкий кустарник



Сельхозугодия



Кустарник



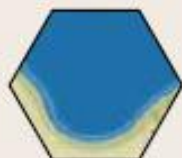
Открытая местность



Пересеченная местность



Воронки



Вода



Овраг



Река



Мост



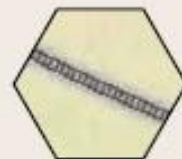
Брод



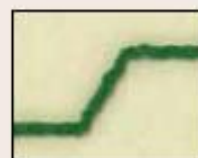
Дорога



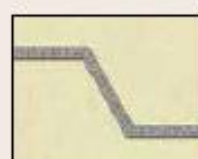
Тропа



Железнодорожные пути



Живая изгородь



Стена



Гребень



Склоны



Холм



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com