

LOCK 'N LOAD TACTICAL

CORE RULES



RULESET v5.1
LOCK 'N LOAD PUBLISHING

КАУНТЕРЫ НЕСКОЛЬКИХ БОЙЦОВ [MMCs]

Отделение

Лицо

Оборот

Шеврон
(IB, 1.1)

Боевой дух (1.5)

Подавлен (5.1)



Дальность

Фактор
движения (MF)



Нет IFP и дальности
MF ополовинен

Огневая мощь
(IPF)



Красный цвет вокруг MF
– возможность
Штурмового движения /
огня (6.1 / 6.1.1)



Желтый цвет вокруг MF –
возможность Скрытного
движения / огня (6.4 / 6.4.1)



Черный цвет
вокруг красной
дальности –
Увеличенная
дальность (5.4)



IFP с индексом
«А» - Штурмовики
(5.6)



IFP с индексом «М» -
Специалисты
ближнего боя (8.5)

Полуотделение

Экипаж

Лицо

Оборот

Лицо

Оборот

IB

Боевой дух (1.5)



IFP Дальность MF



IFP Дальность MF



КАУНТЕРЫ ОДИНОЧНЫХ БОЙЦОВ

[SMCs]

Командир (11.1)



Модификатор
лидерства
Фактор
движения



Модификатора
лидерства нет
если подавлен

Герой (11.2)



Имя героя

Ранен
Подавлен
Не может
лечить

Медик (11.3)



Снайпер (11.4)



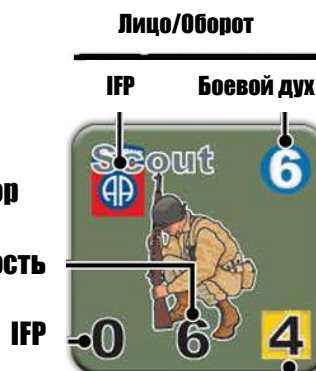
Самосбор

Командир бронетехники (11.1)



Модификатор
лидерства
Дальность

Разведчик (11.4)



Желтый цвет вокруг MF –
возможность Скрытного
движения / огня (6.4 / 6.4.1)



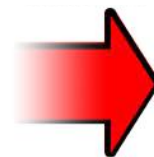
ВЕРХОВЫЕ ОТРЯДЫ

Отделение мотоциклистов
Лицо Оборот



Красный MF – возможность «Бей-беги»

Спешенное



Отделение

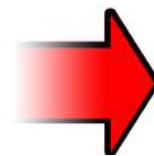


Полуотделение кавалеристов

Лицо Оборот



Спешенное



Полуотделение



ТЕХНИКА [15.0]

АТГМ техника

Лицо

Оборот

Может стрелять дважды за импульс
(15.0)

Фугасный эквивалент

Кумулятивные боеприпасы (14.2)

АТГМ Огневая мощь (14.4)

Курсовой пулемет

Боевой дух

Направление

АТГМ боеприпасы #
(14.4.1)

Лоб корпуса/башни

Борт корпуса/башни

Корма корпуса/башни

Броня

Вместимость
Пассажиров
внутри
(16.1)

Наименование

Фактор и Тип
Движения
(15.0)



Дальность

Попадание

Пробиваемость

Таблица попаданий
Черный # - основное орудие
Красный # - АТГМ

ТЕХНИКА [15.0]

Бронетехника

Лицо

Оборот



Небронированная техника

Лицо

Оборот



Расчеты вооружений [WTs, 1.7]

Огонь прямой наводкой (5.0)

Лицо

Оборот

Weapon Name



IFP Дальность MF



Самостоятельный сбор (3.0)

Орудийные расчеты (1.7.1, 14.1)

Лицо

Оборот

Сектор огня (14.1)

Фугасный эквивалент

Боевой дух



Таблица попаданий

Дальность
Попадание
Пробиваемость

Расчеты ПВО (19.1.1)

Лицо

Оборот

Сектор огня

Фугасный эквивалент



Фактор движения



Синяя
таблица
попаданий
- ПВО

(19.1.1)

Расчеты ПВО (19.1.1)

Лицо

Оборот

Сектор огня (14.1)

Фугасный эквивалент



Фактор движения



Сдвоенная
таблица
попаданий:
Черный –
наземные
части,
Синий - ПВО

Может
стрелять
2 раза за
импульс

Расчеты ATGM (14.4)

Лицо

Оборот

Фугасный эквивалент

Истощение

Кумулятивные боеприпасы (14.2)



Фактор движения



Таблица попаданий

Оружие поддержки [SWs, 1.6]

Оружие поддержки прямой наводкой (5.0)

Пулемет
Наименование



Огневая мощь (FP) Дальность

Огнемёт
Наименование



Огневая мощь (FP) Дальность

Подрывной заряд
Наименование



Огневая мощь (FP) Дальность

Артиллерийское оружие поддержки (1.6.4, 14.1)

Лицо

Оборот

Наименование

Кумулятивные снаряды



Фугасный эквивалент Таблица попаданий



Дальность
Попадание
Пробитbt

Оружие поддержки ПВО (1.6.6, 19.1.1)

Лицо

Оборот

Weapon Name



Синяя таблица попаданий – только ПВО



Дальность
Попадание
Пробитbt

Оружие может заклинить (1.6.2)

Лицо

Оборот

Наименование

Заклинившая сторона



Индекс J



Минометы поддержки (1.6.5)

Лицо

Оборот

Наименование

Разобранная сторона



Огневая мощь

Мин дальность 2
Макс дальность



Станковое оружие

Лицо

Оборот

Наименование

Разобранная сторона



АВИАЦИЯ [19.0]

Самолеты (19.1)

Лицо		Оборот	
Бомбы/Фугасный эквивалент ФР пушек (19.1.2) Боевой дух		Кол-во гексов для атаки бомбами/фугасным эквивалентом, необязательно соседних	
Кол-во гексов для атаки пушками			
Броня	Наименование	Броня	Наименование

Вертолеты (19.2)

Лицо		Оборот	
Фугасный эквивалент ФР «со звездочкой» - пулемет 360° Боевой дух		Талица попаданий (14.1)	
Кол-во выстрелов в одном импульсе			
Броня	Наименование	Режим зависания (19.2.1)	
Пассажировместимость (19.2.6)			

Лицо		Оборот	
ФР «со звездочкой» - пулемет 360° Боевой дух		Режим зависания (19.2.1)	
Режим полета (19.2.1)			
Броня	Наименование	Режим зависания (19.2.1)	
Пассажировместимость (19.2.6)			

1.0 Основная концепция

1.1 Масштаб и каунтеры



1.2

Игровая система **Lock 'n Load Tactical (LnLT)** играется на карте (или картах), состоящей из гексов. Каждый гекс имеет ширину примерно 50 метров. Большинство модулей используют стандартные геоморфологические карты размером 8 x 14 гексов, хотя некоторые модули включают более крупные карты, основанные на исторических данных. Памятка игрока (РАС, 1.9) каждого модуля содержит изображения и подробную информацию о различных типах местности.

В **LnLT** есть три размера каунтеров: 5/8", 3/4" и 7/8". Каунтеры представляют боевые единицы и технику, а также используются в качестве административных или сервисных маркеров.

Каунтеры нескольких бойцов (MMC) включают отделения, полуотделения, экипажи техники и орудийные расчёты. (Верховые отряды (MU) также считаются MMC, но используются ограниченно и подробно обсуждаются в разделе 6.6.) Три числа в нижней части лицевой стороны каунтера представляют, слева направо, его собственную огневую мощь (IFP), дальность и фактор движения (MF). Фактор движения представляет собой количество очков движения отряда.

Его боевой дух — это число в круге в правом верхнем углу.

Шевроны: Все отделения, полуотделения и каунтеры одиночных бойцов (SMC) имеют опознавательный шеврон (IB) в левом верхнем углу своего жетона. IB обычно представляет собой флаг, медальон или эмблему боевого формирования.

Отделение состоит из 8–12 человек и обозначается фишкой размером 5/8 дюйма, на которой изображены два человека. Полуотделение или экипаж состоит из 4–6 человек и обозначается фишкой размером 5/8 дюйма, на которой изображен один человек.



Отделение Полуотделение Экипаж



Расчеты вооружений (WT) состоят из 3–5 человек и тяжелого оружия и обозначается фишкой размером 3/4 дюйма, на которой изображено оружие и два человека. Расчеты вооружений рассматриваются в разделе 1.7.



Каунтеры одиночных бойцов (SMC)

Символизирует одного мужчину или женщину и изображается в виде фишки с изображением человека или лица. У командиров на фишке указан ранг и имя, а у героев — имя.

Командиры отличаются от других SMC и MMC тем, что у них нет своей огневой мощи IFP или дальности на каунтере; у них есть модификатор лидерства LM справа между боевым духом и фактором движения. SMC, включают командиров, командиров бронетехники, героев, снайперов, медиков/санитаров и разведчиков, и это лишь некоторые из них, они рассматриваются в разделе 11.0.

MMC, включая расчеты вооружений WT и SMC, также иногда упоминаются как пехота в правилах и в Таблице эффектов местности (ТЕС), которая определяет стоимость очков движения для входа в каждый тип гекса местности или пересечения гекса местности.



Оружие поддержки (SWs) — это индивидуальное оружие, которым пользуется отделение, полуотделение, экипаж или соответствующий SMC.

Оружие поддержки рассматриваются в разделе 1.6.



Техника, самолеты и вертолеты изображены на каунтерах размером 7/8 дюйма, которые представляют собой одну единицу техники или самолет.

Техника рассматриваются в разделе 15.0, а авиация, включая вертолеты, рассматриваются в разделе 19.0.

Продолжительность ходов составляет около 2–4 минут; однако игрокам следует учитывать, что, по сути, все действия во время хода происходят приблизительно одновременно.

Заметки разработчика: В правилах присутствуют ссылки на Таблицу огня прямой наводкой (DFT) и Таблицу артиллерийского огня (OFT). Обе они находятся в РАС (1.9), как и ещё один часто упоминаемый элемент – Таблица эффектов местности (ТЕС). Атаки DFT (5.0) производятся оружием, не стреляющим артиллерийскими снарядами, например, личным стрелковым оружием (IFP), а атаки OFT (14.1) производятся оружием поддержки, орудийными расчетами или техникой. Для оружия/отрядов, стреляющих артиллерийскими снарядами, на обратной стороне каунтера есть таблица попаданий. Модификаторы для обоих типов атак указаны в РАС, а DCT отображает серьёзность всех атак по отрядам после проведения проверки повреждений (DC).

1.1.1 Обозначения отделений и полуотделений



По мере развития системы **Lock 'n Load Tactical (LnLT)** росло и количество отделений (и полуотделений), которые она отображает. Таким образом, в Условиях сценарии (ООВ) отделения (ООВ), отделения и полуотделения определяются следующим образом: Собственная огневая мощь - Дальность - Фактор движения - Боевой дух и Подавленный боевой дух (если отличается). Например, отделение армии США, в данном примере, имеет обозначение 2-6-4-5.

Если у стороны есть отряды с одинаковым фактором движения, но с другой способностью, например, с «Штурмовым движением» (6.1), к обозначению отряда в ООВ добавляется (АМ), например, 2-6-4(АМ)-5.

1.2 Кубики

В игре используется пара шестигранных игровых кубиков. 1d6 означает, что бросается один кубик. 2d6 означает, что бросаются два кубика.

1.3 Стекинг

В гексе каждая сторона может иметь:

- Три отделения (или их эквивалент)
- Две единицы техники
- Два SMC

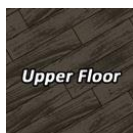
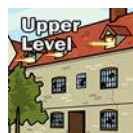
И эти условия применяются:

- Один расчет вооружения (1.7) или два полуотделения/экипажа эквивалентны отделению.
- Расчеты ATGM эквивалентны полуотделению.
- Самолеты (19.1) не учитываются при расчете ограничений по стекингу.
- Летящие/зависшие вертолеты (19.2) не учитываются при наземном стекинге.
- Только один вертолет или самолет на гекс.
- Каждый маркер разбитой техники/летательного аппарата считается одной единицей техники при стекинге.
- Только один маркер разбитой техники может быть в гексе.
- Игрок не может перемещать отряды через гекс, если сумма движущихся и неподвижных отрядов в гексе превышает ограничения по стекингу.
- Пассажиры (MMC/SMC сверху техники или внутри нее; 16.0) являются частью техники и не могут высадиться, если их присутствие на земле превысит пределы стекинга; и они должны быть уничтожены для соответствия ограничениям стекинга в случае требуемой эвакуации (16.1.1).
- Эти ограничения по суммированию применяются ВСЕГДА, если иное не указано в особых правилах сценария (SSR).

- Вы всегда можете посмотреть на стеки своего оппонента.

Заметки разработчика: Верховые отряды (MU) считаются ММС, но имеют различные ограничения по стекингу, которые рассматриваются в разделе 6.6.

Некоторые типы местности изменяют лимит стекинга в гексе; другие, такие как многоэтажные здания и бункеры, создают существование второго гекса внутри гекса (10.4.1) со своим собственным лимитом стекинга.



Пример стекинга:

Гекс, содержащий Здание с двумя этажами может вместить три Отделения на одном этаже и три – на другом. Два стека разделяются маркером Upper Level/Floor.

Заметки разработчика: вы заметите, что маркеры Upper Floor имеют размер маркера техники. Это позволит вам видеть и различать отряды на первом этаже и на верхнем этаже. Теперь вы также заметите, что название «Upper Level» был изменен «Upper Floor». Оба термина могут использоваться взаимозаменяемо.

Не вся техника может въехать (чтобы попытаться разрушить) во все здания. Подробности см. в разделе 15.1.2 и в Таблице эффектов местности (ТЕС).

Техника, очевидно, не может занимать второй этаж многоэтажного здания или располагаться в здании.

1.4 Гексы

Как указано в пункте 1.1, ширина гекса составляет приблизительно 50 метров. Если в особых правилах сценария (SSR) не указано иное, полугексы вдоль края карты являются игральными и имеют те же ограничения по количеству игроков в стеке и стоимость перемещения, что и полные гексы. Если две или более карты объединены для создания более крупной игровой зоны, любая пара соединённых полугексов, где карты встречаются, считается полным гексом. Практически во всех случаях эти соединённые гексы являются свободными или дорожными.

Местность вокруг центральной точки гекса определяет уровень (высоту) и тип местности гекса. См. Таблицу эффектов местности (ТЕС) для изображений, примеров, эффектов движения и модификаторов цели (ТМ).

1.5 Боевой дух



В LnLT в правом верхнем углу каждого отряда отображается его боевой дух. Боевой дух отряда отражает его подготовку и готовность сражаться.

Существует два состояния боевого духа: «Норма» (GO) и «Подавлен» (Shaken). Отряды в состоянии нормы сплочены, сильны и готовы к бою. Они обозначены на лицевой стороне каунтера отряда.



Подавленные отряды напуганы и дезорганизованы. Это отражено на обратной стороне каунтера.

Многие вещи могут подрывать уверенность отряда, но главным фактором является плохой результат по Таблице урона (DCT).

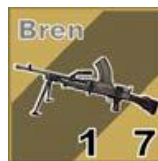
1.5.1 Проверка боевого духа

Большинство проверок боевого духа (МС) затрагивают Подавленные отряды и проводятся во время фазы сбора (3.0), но другие действия, такие как ближний бой с техникой (17.1), требуют проверки боевого духа отряда в норме во время оперативной фазы (4.0).

Проверки боевого духа проводятся следующим образом:

- Бросьте 2d6, сложите результаты и примените любые модификаторы.
- Единственными модификаторами, которые можно применить к пехотной проверке боевого духа (включая попытку сбора), являются модификаторы лидерства (LM, 11.1.1) командира (11.1), Капеллана (11.8), Медсестры (11.10) или Волынщика (11.11) и -2 за нахождение в гексе с положительным модификатором цели (ТМ, см. ТЕС, 1.9).
- Если результат равен или меньше рейтинга боевого духа отряда, он проходит проверку; Переверните каунтер со стороны «Shaken» обратно на сторону нормы, **если это была попытка сбора**.

1.6 Оружие поддержки.



Оружие поддержки (SW) — это фишки размером 5/8 дюйма с изображением оружия, например, пулемета, базуки, огнемёта или подрывного заряда.

У них нет экипажа, и они должны переноситься и использоваться ММС (но не расчёт вооружений) или подходящим SMC — Командирами (11.1), Героями (11.2),

Разведчиками (11.6), Комиссарами/Замполитами (11.7) или Советниками (11.9). Сторона использует оружие поддержки того же цвета, что и ее отряды; в некоторых случаях оружие поддержки используется совместно дружественными сторонами, например, Северным Вьетнамом и Вьетконгом. Большинство оружия поддержки используется во время стрельбы прямой наводкой (5.0), а числа на лицевой стороне каунтера обозначают, слева направо, огневую мощь (FP) и дальность.

Пример оружия поддержки 1: изображенный пулемет Bren имеет FP 1 и дальность 7.

К оружию поддержки применяются следующие условия:

- Отделение может нести до двух единиц оружия поддержки.
- Полуотделение или экипаж может нести одно оружие поддержки, а соответствующий SMC (11.0) может нести одно оружие поддержки, но при этом теряет два очка движения.
- Отряд, находящийся непосредственно над оружием поддержки, владеет этим оружием.
- Отделение может выстрелить из одного оружия поддержки и сохранить свою огневую мощь (IFP) или выстрелить из двух единиц оружия поддержки и потерять свою огневую мощь.
- Полуотделение или экипаж может выстрелить из одного оружия поддержки, теряя при этом свою огневую мощь.
- Подходящие SMC (11.0) могут стрелять из оружия поддержки, будь то захваченное или дружественное оружие, но делают это с половиной огневой мощи оружия поддержки (дробные значения округляются в большую сторону) или с модификатором броска кубика +1 (DRM) к броску на попадание, если оружие поддержки использует OFT (14.0/1).
- Два подходящих SMC, управляющих /стреляющих из оружия поддержки, стреляют из него без штрафа (с полной огневой мощностью, без OFT DRM); оба SMC должны быть в норме.
- Герои (11.2), использующие оружие поддержки, теряют свою огневую мощь.
- Отряды, которые не могут использовать свою огневую мощь, если используют оружие поддержки (герои, полуотделения и т. д.), могут выбирать из

чего стрелять в зависимости от ситуации. Таким образом, полуотделение, вооруженный базукой (оружие, не подходящее для ближнего боя), может использовать свою огневую мощь в ближнем бою, а в следующем ходу использовать базуку против техники.

- Медики/Санитары (11.3), Снайперы (11.4), Командиры бронетехники (11.5), Капелланы (11.8), Медсестры (11.10), Волынщики (11.11) и Стрелки (11.12) не могут носить или стрелять из оружия поддержки.

- Командиры (11.1), которые используют оружие поддержки, теряют свой Модификатор Лидерства (LM, 11.1.1), даже в своей собственной атаке.

- Если отделение, несущее два оружия поддержки, сокращается до полуотделения, оно должно сбросить одно по выбору своего владельца. Если отряд, несущий одно или несколько единиц оружия поддержки, уничтожается, то оно остается в гексе отряда.

- Во время фазы сбора (3.0) оружие поддержки может быть оставлено или уничтожено MMC или SMC в норме, которые в противном случае могли бы их использовать; разместите оставленное оружие поддержки в гексе, удалите уничтоженное оружие с карты.

- Во время оперативной фазы (4.0) оружие поддержки может быть оставлено отрядами в норме или Подавленными, которые покидают гекс по любой причине; разместите оставленное оружие в гексе на той же стороне.

- Во время фазы сбора MMC/SMC в норме, не заблокированные в ближнем бою (8.0/1), могут менять оружие поддержки.

- Брошенное или оставленное оружие поддержки может быть поднято либо во время фазы сбора (и только MMC/SMC в норме, которые не заблокированы в ближнем бою), либо во время оперативной фазы движущимся MMC/SMC в норме за счет двух (2) дополнительных очков движения.

- Во время сценария отряды могут захватывать и использовать вражеское оружие поддержки, но первая атака с захваченным оружием, которая не приводит к проверке урона (DC) по Таблице урона (DCT) или не наносит урона, если используется артиллерийский огонь, например, «Базука», и используется OFT, уничтожает оружие поддержки после атаки.

Таблица использования оружия поддержки приведена в одной из памяток LNLТ PAC (1.9) для удобства ознакомления с тем, какие отряды могут переносить и использовать оружие поддержки, а также с дополнительными ограничениями и исключениями.

1.6.1 Станковые пулеметы



Пулемёты, изображённые с треногой, представляют собой особое оружие поддержки. Обратная сторона такого оружия представляет состояние сошки/свернут. В этом состоянии его можно переносить как любое другое оружие поддержки. Т.о. когда отряды появляются на карте в сценарии их станковые пулеметы находятся в состоянии сошки/свернут. Такие пулеметы не могут перемещаться, если изображены развернутой стороной вверх. Таким образом, отряды, имеющие такое оружие на развернутой стороне, не могут перемещаться, не оставляя его (1.6) или не свернув его.

MMC или SMC в норме может перевернуть каунтер на сторону «развернут» или «свернут» во время фазы сбора или в свой импульс, если только MMC или SMC не заблокированы в режиме ближнего боя (8.1). Делая это в свой импульс отряд платит половину очков движения (округляя вверх) и может продолжить движение штурмовым движением/штурмовым огнем. В фазу сбора развернуть/свернуть оружие можно бесплатно, но каждое оружие может быть развернуто/свернуто только один раз за ход. -2 очка движения для одиночного SMC несущего такое оружие применяется после этого ополовинивания. Подавленные MMC /SMC могут собирать, но не разворачивать, станковое оружие во время фазы сбора.

верхнем этаже многоэтажного здания или на крыше (10.6), не может вести огонь по отрядам на нижнем уровне того же гекса здания, и наоборот.

1.6.2 Заклинивание



Некоторые пулеметы могут заклинивать и/или быть повреждены при стрельбе. У таких пулеметов над огневой мощью имеется индекс «J». Если один из этих пулеметов участвует в огневом бою (5.0) (не в ближнем бою) и результаты бросков кубиков (например, оба игрока выбрасывают 1) совпадают, пулемет заклинивает.



Переверните пулемет на сторону «Заклинило» и вычтите его огневую мощь из атаки. Во время следующей фазы сбора, если заклинивший пулемет находится в распоряжении SMC или MMC в норме, бросьте 1d6: если результат 1 (1-2, если сценарий происходит на карте, содержащей песок), пулемет заклинит до конца сценария; если результат 2-6 (3-6, если сценарий происходит на карте, содержащей песок), переверните пулемет на нормальную сторону. Если атакуют несколько пулеметов, способных заклинить, заклинит только один, определяемый случайным образом игроком-владельцем.

1.6.3 Огнеметы и подрывные заряды



Огнеметы — это уникальное оружие поддержки, которое обладает тремя особыми возможностями: их можно использовать в ближнем бою (8.0), они могут заставить атакованные отряды отступить и их можно использовать в ближнем бою против техники (17.1).

Если огнемет или атака несколькими отрядами, включающая огнемет, подавляет вражеский отряд при стрельбе по DFT, подавленный вражеский отряд должен отступить на один гекс, и применить следующие условия:

- Отступление должно увеличить дистанцию между отступающим отрядом и отрядом, применившим огнемет.
- Отступление не может уменьшить дистанцию между отступающим отрядом и любым другим отрядом противника в пределах линии видимости отступающего отряда (10.3).
- Отступающие отряды отмечаются маркером Moved и могут вызвать возможность открытия упреждающего огня (5.3).
- Если у отряда нет подходящего гекса, в который он может отступить, или если он не может двигаться (например, снайпер), он уничтожается.



Подрывной заряд — это рюкзак, начинённый тротилом. Его можно использовать следующим образом:

- В ближнем бою (8.0)
- Брошен в соседний гекс, в том числе на верхний

этаж многоэтажного здания или с верхнего или нижнего уровня холма, на любом уровне.

- При ближнем бое с техникой (17.1).

Также действуют следующие условия:

- Подрывные заряды используются один раз, а затем удаляются с карты.

- Подрывные заряды может использовать любой отряд, имеющий право использовать оружие поддержки.

- SMC, несущий подрывной заряд, не вычитает 2 из своего фактора движения.

- Лидерство (11.1.1) изменяет атаку Подрывного заряда, если только сам командир не использует Подрывной заряд.

- Атаки Подрывным зарядом не получают никаких других DFT модификаторов броска кубика атакующего отряда.

- Его огневая мощь никогда не уменьшается вдвое при использовании соответствующим SMC.

- Проведите атаку Подрывным зарядом так же, как и любую другую атаку оружием поддержки.

Пример оружия поддержки 2: Отделение 2-6-4 бросает Подрывной заряд с 6 FP в соседний гекс, это даст атаку гекса 6 FP. С другой стороны, если Отделение атакует соседний гекс стрельбой используя свою FP И бросает Подрывной заряд, это даст атаку гекса 10 FP (2 для своей FP + 2 FP для стрельбы в соседний гекс + 6 FP для Подрывного заряда).

1.6.4 Артиллерийское оружие поддержки



2	4	8
6	5	4
1	0	-1

Некоторое оружие поддержки, такое как Базука и Противотанковые ружья стреляют снарядами (14.0/1) и используют Таблицы артиллерийского огня (OFT); на обратной стороне каунтера есть таблица попаданий, а в правом нижнем углу каунтера в квадратике указано число или звёздочка. Число в квадратике соответствует фугасному эквиваленту (HE) снаряда, который используется по небронированным целям; звёздочка означает, что снаряд не может быть применён по небронированным целям.

Раздел 14.1 содержит порядок такой стрельбы.

Если в правилах, специфичных для модуля, не указано иное, то у артиллерийского оружия неограниченный боезапас — оно **не является** оружием одноразового использования.

Оружие, использующее OFT, **может** стрелять из зданий, **но не из** пещер (10.7) или бункеров (21.1).

Противотанковые ружья (ПТР), французский FLG ARAV (23.2.5) и британский PIAT (23.1.1) не подвержены подобным ограничениям. К ПТР относятся британские и французские Boys.55, советские ПТРС 14,5, итальянские Solothurn 20 мм (23.1.5), японские Type 97 и немецкие PzB39. Всеми ПТР с OFT можно стрелять с крыш (10.6), хотя британский PIAT не может стрелять по целям, находящимся на меньшей высоте.

- Атакующий, стреляющий по отряду артиллерийским оружием поддержки, которому разрешено стрелять из зданий, но не из бункеров или пещер, в здании, отмеченном как Fired, получает +1 к DFT и -1 к OFT.

1.6.5 Минометы поддержки (SW)



Минометы поддержки должны переноситься, управляться и вести огонь отделением, полуотделением, расчетом или подходящим одиночным бойцом (SMC).

У миномётов есть огневая мощь (FP) и дальность. Дальность миномётных орудий указана в виде диапазона от минимальной до максимальной.

Пример оружия поддержки 3: Британский 51 мм миномет имеет дальность 2-9, это значит, что он не может стрелять в соседний гекс.

Миномёты могут стрелять только в обнаруженные гексы, но могут атаковать одним из двух способов:

1. Миномёт поддержки может вести огонь прямой наводкой непосредственно по отрядам в обнаруженных гексах в пределах своей линии видимости. Бросьте 2d6, выберите наибольшее значение и добавьте его к ОБЩЕЙ огневой мощи атаки, в которой участвует миномёт, примените все модификаторы DFT и определите результат атаки.

Пример оружия поддержки 4: Британское отделение 1-7-4-5 с 51 мм минометом стреляет по цели на расстояние 5 гексов. Игрок за британцев бросает 2d6, выбирает больший результат, добавляет к нему три (3) (3 = IFP отделения равная 1 + FP миномета, равная 2) и проводит атаку, согласно п. 5.0.

2. Миномёт поддержки может вести огонь с закрытых позиций и не нуждается в линии видимости (LOS) к обнаруженному гексу, если отряд, управляющий миномётом, находится рядом с дружественным отрядом, у которого она есть. Для атак с закрытых позиций применяется следующее:

- Направлять огонь миномета поддержки могут только отделения, полуотделения, экипажи, советники, командиры, герои и разведчики, еще не отмеченные маркерами Moved, Fired, Ops Complete, Assault Move, Low Crawl, Stealh, Hit & Run (H&R) или Melee.
- При стрельбе не прямой наводкой отряд, стреляющий из миномета, НЕ добавляет свою огневую мощь к атаке.
- Модификатор лидерства командира (LM, 11.1.1) НЕ влияет на FP миномёта при стрельбе с закрытых позиций, и ухудшающая местность не снижает его. Это также справедливо для миномёта, стреляющего в одиночку (без объединения показателей FP с другими отрядами) прямой наводкой.
- Отряды, которые наводят огонь миномета, отмечаются маркером Ops Complete (4.1).

Пример оружия поддержки 5: Японское отделение 1-5-4 с минометом имеет заблокированную линию видимости к гексу с американским отрядом, на расстоянии 5 гексов, но сержант Хиро (7-1-6), находящийся в соседнем гексе, имеет линию видимости к американскому отряду; поэтому японское отделение может атаковать минометом с закрытой позиции. Отделение не добавляет свою FP к атаке и сержант Хиро не добавляет свой модификатор лидерства к FP миномета. При этом блокирующая линия видимости местность не влияет на FP миномета. После атаки отделение отмечается маркером Fired, а сержант Хиро – маркером Ops Complete.

Следующие правила также применяются к минометам поддержки:

- Минометам поддержки НЕЛЬЗЯ вести огонь из зданий, бамбуковых хижин, густых джунглей, густых пальм или лесных гексов, а также из бункера (21.1).
- Отряд может обнаружить гекс и при этом навести огонь миномета в том же импульсе.
- Огневая мощь миномета поддержки никогда не уменьшается вдвое в ходе Атаки несколькими

отрядами (но уменьшается вдвое, дроби округляются в большую сторону, если огонь ведется одним SMC).

- НЕ ставьте маркер FFE в гексе цели после выстрела из миномета поддержки; это оружие уровня отделения редко расходует необходимое количество боеприпасов для создания заградительного огня.

- Минометы поддержки не могут вести упреждающий огонь.

- Минометы полддержки не подходят для ближнего боя.

- Минометы поддержки нельзя перемещать, когда развернутая сторона (показаны FP и дальность) находится сверху.

- MMC или SMC в норме могут перевернуть каунтер в фазе сбора. Если миномёт вынужден отступить из гекса из-за атаки сходу (15.3), огнемёта (1.6.3) или коктейля Молотова (1.6.7), он будет оставлен в гексе.

- Минометы поддержки могут быть добровольно оставлены во время оперативной фазы, если владеющий/управляющий MMC или SMC решит покинуть гекс.

- Атака, включающая в себя более одного Миномета поддержки, суммирует огневую мощь каждого Миномета и по-прежнему бросает только раз 2d6, выбирая больший результат.

- На атаки минометов поддержки не влияют холмы, местность по краям гексов (например, стены, живые изгороди и т. д.), гексы ухудшающей местности (максимум 2 таких гекса), если только они не ведут прямой огонь с другим отрядом.

- Минометы должны выбирать свою цель (технику или пехоту) в гексе; они не влияют на весь гекс, как минометы с расчетом и артиллерия вне карты (17.4). Эта цель должна совпадать с целью отряда, ведущего прямой огонь из миномета поддержки, если таковое имеется.

Пример оружия поддержки 6: Британское отделение 1-7-4-5 имеет два 51 мм миномета поддержки (FP каждого равно 2). Отделение не добавляет свою FP если ведет огонь из двух минометов и проводит атаку, бросая 2d6, выбирая наибольший результат и добавляя к нему 4 FP.

Примерами минометов поддержки являются

британский 51-мм миномет, японский 50-мм миномет и итальянский миномет Brixia 35 (45 мм).

1.6.6 Оружие поддержки ПВО



20	45	70
6	6	5
5	5	5

Примерами оружия поддержки ПВО являются Blowpipe, Stinger и SA-7. Синие или зелёные цифры в таблице попаданий на

обратной стороне каунтера указывают на то, что это оружие ПВО.

Порядок стрельбы оружием поддержки ПВО см. в разделе 19.1.1.

К оружию поддержки ПВО применяются следующие правила:

- Оружие поддержки ПВО можно применять только по самолетам и вертолетам (19.1/2).
- Оружие поддержки ПВО не может быть использовано из зданий, хижин или бункеров.
- Оружие поддержки ПВО не может вести огонь, если у него нет линии видимости к цели; таким образом, во время ночного боя (20.0) цель должна находиться в пределах двух гексов от стреляющего отряда или в пределах гексов, освещенных осветительными ракетами (20.2).

1.6.7 Коктейли Молотова



Коктейли Молотова - одноразовое Оружие поддержки с уникальными характеристиками, включая дальность 1 гекс и огневую мощь, равную 1.

Следующие правила относятся к использованию Коктейлей Молотова:

- Коктейли Молотова можно использовать всякий раз, когда отряд имеет право использовать оружие поддержки.
- SMC, несущий коктейль Молотова, не вычитает 2 из своего фактора движения.
- Они используются один раз, а затем удаляются из игры.
- Их могут использовать MMC или SMC во время атак прямой наводкой по пехоте (5.0) и технике (17.2/3).

- Их можно использовать в ближнем бою (8.0).
- Их огневая мощь добавляется к огневой мощи отряда при ближнем бое с техникой (17.1).
- Если коктейль Молотова или атака несколькими отрядами (5.2), включающая коктейль Молотова, подавляет вражеский отряд при стрельбе по DFT (не при использовании в ближнем бою), вражеский отряд должен отступить на один гекс, как описано в

1.6.3 для огнеметов.

- Если коктейль Молотова или атака несколькими отрядами (5.2), включающая коктейль Молотова, подавляет технику при стрельбе по DFT (17.2/3), экипаж должен покинуть технику и отступить на один гекс, как описано в пункте 1.6.3.

- Модификаторы лидерства (LMs, 11.1.1) влияют на атаки с коктейлем Молотова, если только Командир не бросает его сам.

- Коктейли Молотова не получают никаких других модификаторов DFT, хотя отряд, использующий свою огневую мощь в дополнение к броску коктейля Молотова, получает модификаторы DFT, если это применимо.

- Огневая мощь коктейля Молотова НЕ уменьшается вдвое, если его использует подходящий SMC (командир, герой, разведчик, советник).

1.6.8 Захваченное оружие поддержки

Существует два типа захваченного оружия поддержки: назначенное и подобранное.

Назначенное: Некоторые игры в рамках системы LnLT подразумевают захват вражеского оружия поддержки. Это оружие назначается в Условиях сценария (OOB, 22.0) и имеют тот же цвет фона, что и сторона, которой они назначены. Отряды, обладающие этим оружием, считаются обученными владеть им и не получают штрафов за его использование.

Подобранное: Покинутое или брошенное вражеское оружие поддержки (и дружественное) может быть подобрано во время сценария либо во время фазы сбора (3.0) — и только MMC/SMC в норме, не заблокированными в ближнем бою (8.0/1), либо во время оперативной фазы (4.0) движущимся MMC/SMC в норме за дополнительные 2 очка движения. Захваченное вражеское оружие поддержки, подобранное во время сценария, можно

использовать, но со следующими условиями:

- Первая атака, которая не вызывает проверку урона (DC, 5.0) по Таблице урона (DCT) или не приносит результата при стрельбе из артиллерийского оружия поддержки, таких как Базука, и использовании OFT (14.0), удаляет это оружие поддержки после атаки.
- Если используется в ближнем бою (8.0), и враг не уничтожен, захваченное оружие поддержки удаляется из игры в административной фазе (9.0).
- При использовании в ближнем бою против техники захваченное оружие поддержки удаляется из игры, если ему не удалось уничтожить технику в ближнем бою.

1.7 Расчеты вооружений



Расчеты вооружений (WT) — это MMC, представляющие тяжёлое или специализированное оружие вместе с его расчётом. Они изображены на фишках размером 3/4 дюйма, на которых изображен расчёт, стреляющий из этого оружия, например, из крупнокалиберного пулемёта, противотанкового орудия или миномёта.

Расчет этого оружия часто состоит из лучших бойцов роты и, следовательно, обладает более высоким боевым духом, способностью к самостоятельному сбору (SR) и другими уникальными преимуществами. Расчеты не могут переноситься или использоваться другими отрядами; у них есть собственный фактор движения (MF), своя огневая мощь или фугасный эквивалент, в зависимости от типа оружия. Расчеты вооружений имеют следующие ограничения:

- Только пулеметные расчеты могут располагаться или входить в здания (хижины, каменные/тяжелые и деревянные/легкие постройки), крыши (10.6), пещеры (10,7) и бункеры (21.1), а также пересекать территорию сторон гексов.
- Только пулеметы и минометы могут устанавливаться в пещере или входить в нее (10.7).
- Расчеты не могут обладать и стрелять из оружия поддержки.
- Расчеты стреляют отдельно от других отрядов в своем гексе, даже если стреляют во время одного и того же импульса.
- Расчет может атаковать цель, отличную от цели

других отрядов в своем гексе в том же импульсе, но при этом они должны атаковать один и тот же гекс.

- Расчеты не могут вступать в ближний бой (8.0). Вступая в ближний бой, расчеты вооружения, не являющиеся пулеметчиками, защищаются с номинальным показателем FP, равным одному (1), и не могут контратаковать. Расчеты пулеметчиков, могут защищаться и контратаковать с полным показателем FP. Для ясности, расчеты пулеметчиков, не могут вступать в ближний бой (т.е. перемещаться в гекс ближнего боя), но могут защищаться и контратаковать с полным показателем FP.

- Если расчет уничтожен, его оружие считается уничтоженным и не может быть захвачено или переукомплектовано другими, как у оружия поддержки.

- Некоторые расчеты (указанные в каждом модуле) не могут двигаться; они используют свой фактор движения для поворота внутри своего гекса.

- Расчеты не могут использовать «Беглый марш» (6.2) или «Движение ползком» (6.3).

- Расчеты, не владеющие пулеметами/ПТРК, не могут быть пассажирами (16.0) на технике, если иное не указано в правиле, специфичном для модуля или особых правилах сценария (SSR).

- Расчеты не могут проводить ближний бой с техникой (17.1).

- Пулеметные расчеты на верхнем этаже Многоэтажного здания или на крыше (10.6), Пещеры (10,7) не могут стрелять по отрядам на нижнем этаже того же гекса здания, и наоборот.

- В разделе 18.1 рассматриваются вопросы минометных расчетов.

- Русские АГС-17 и КПВ являются исключениями из общего правила, разрешающего только пулеметным расчетам устанавливаться или входить в здания (хижины, каменные/тяжелые здания и деревянные/легкие здания), крыши (10.6) и бункеры (21.1), или пересекать территорию сторон гекса.

1.7.1 Орудийные расчеты



Расчеты вооружений (WT) с таблицей попаданий на задней части своих каунтеров стреляют из артиллерии (14.0).

У них также есть красная стрелка в верхнем левом углу каунтера, и они могут стрелять только в направлении, указанном стрелкой, как поясняется в разделе об артиллерийском оружии (14.0/1). Им необходимо изменить направление, чтобы стрелять по врагам, находящимся за пределами их сектора обстрела.

Они могут менять направление в пределах своего гекса, тратя 1 очко движения за поворот на каждые две вершины гекса.

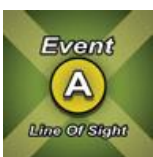
Расчеты, поворачивающиеся в своем гексе, подвергают себя упреждающему огню, если только они сами не ведут упреждающий огонь.

Во время импульса все орудийные расчеты, ведущие огонь из артиллерии, могут поворачиваться/разворачиваться, вплоть до своего полного фактора движения, и вести огонь, что влечет за собой штраф +1 по OFT и могут вести упреждающий огонь (5.3) с тем же штрафом +1, или они могут повернуться в любом направлении после входа в новый гекс. Поместите маркер Moved на расчет, который поворачивается, и маркер Fired на тот, который стреляет или поворачивается и стреляет. Раздел 14.1 содержит процедуру стрельбы артиллерии. Если расчет стреляет из артиллерии, у него есть значение в рамке рядом с его боевым духом; это фугасный эквивалент, и это огневая мощь, которую орудийный расчет (пушка) использует для атаки целей, не являющихся техникой, по которым он смог попасть.

Звездочка (*) в поле означает, что у оружия нет фугасного эквивалента. Если перед фугасным эквивалентом стоит «N x», «N» — это количество выстрелов, которые может произвести орудийный расчет за один свой импульс

Орудийный расчет, способный стрелять из пушки более одного раза, может обстреливать более одной цели за один импульс, но цели должны находиться в одном или смежном гексе.

1.8 Маркеры событий



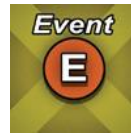
Некоторые сценарии включают маркеры событий. Активация этих маркеров инициирует особые события (например, неожиданное подкрепление, элементы повествования и т. д.), которые оживляют сценарий.

В LnLT есть два типа маркеров событий: захват и линия видимости.



Маркеры захвата активируются, когда сторона, указанная в сценарии, занимает гекс с маркером. Если сторона не указана, активировать маркер могут обе стороны.

Маркеры линии видимости активируются, когда сторона, указанная в сценарии, имеет линию видимости с гексом маркера. При активации маркера события прочитайте указанный абзац из раздела «Параграфы» сценария (22.0).



Эти новые маркеры событий будут использоваться в будущих модулях для расширения типа событий в будущих играх.

Не стоит читать заранее — это портит все удовольствие!

1.8.1 Маркеры победы и цели



Некоторые сценарии включают в себя победные локации, а другие — цели. Эти каунтеры теперь доступны игрокам для размещения на карте, чтобы отслеживать локации.

Каунтеры имеют размер, соответствующий расчетам вооружений, поэтому они более заметны на карте, и их будет легче заметить, если отряды находятся в группе на победной локации или на локации цели. Маркеры победы используются для обозначения победных локаций победы на карте, и игроки сами решают, каким цветом их отображать.



Маркеры целей обозначены на обратной стороне как A-D и используются для обозначения скрытых переменных победных очков или особых условий, которые действуют, когда та или иная сторона владеет маркером целей, как предписано правилами модуля и особыми правилами сценария.

1.9 Памятка игрока (PAC)

Каждая полная игра в системе LnLT поставляется с набором карточек-памяток игрока (PAC).

- Таблица эффектов местности (TEC)
- Трек записи хода - Turn Record Track
- Справочник навыков - Skills Reference
- Таблицы боя 1–4 (LnLT PAC 01-04)

- Оружие, боеприпасы и цели 1 и 2 (LnLT PAC 05-06)

- Таблицы ближнего боя (LnLT PAC 07)

- Обзор артиллерии вне карты (LnLT PAC 08)

- Справочные таблицы 1 и 2 (LnLT PAC 09-10)

- Таблицы хода игры 1 и 2 (LnLT PAC 11-12)

Каждая игра LnLT имеет свой уникальный ландшафт, и вся необходимая информация о нём представлена в Таблице эффектов местности (ТЕС). ТЕС постоянно упоминается в правилах и станет вашим лучшим другом и ресурсом во время игры; она также содержит информацию, отсутствующую в правилах. ТЕС разделен на строки и столбцы; слева направо отображаются изображения местности, названия местности, тип местности (открытая, ухудшающая или блокирующая), стоимость движения (существует три типа техники + пехота), модификаторы цели (ТМ), высота препятствий и любые примечания, если применимо.

Трек записи хода является односторонней таблицей и содержит вышеупомянутый трек хода, на котором размещается и продвигается маркер хода/инициативы; сторона с инициативой имеет свой флаг или символ, обращенный вверх.

В Треке записи хода также содержатся сокращения шагов отделения до полуотделения, дополнительные параметры DRM размера техники и таблицы дополнительных модификаторов скорости (15.6). также в нем есть ячейки для размещения потерь сторон.

Справочник навыков — это односторонний или двусторонний информационный лист, содержащий информацию обо всех навыках (12.0) конкретной игры. Те, кто хочет освободить место на игровом столе или предпочитает использовать игральные карты, могут заказать колоды карт навыков в Wargame Vault. Подробнее об этом можно узнать в разделе «Ресурсы серии» данного руководства по игре.

Таблицы боя представляют собой два двусторонних листа и включают в себя таблицу расчетов проверки повреждений, таблицу урона, модификаторы броска кубика для таблицы огня прямой наводкой и модификации броска кубика для таблицы артиллерийского огня.

Оружие, боеприпасы и цели — это двусторонний информационный лист, содержащий сводку по

стрелковому оружию, боеприпасам и модификаторам.

Таблица ближнего боя имеет все необходимое для ближнего боя и представляет собой односторонний лист.

Обзор артиллерии вне карты представляет собой односторонний лист, содержащий все различные типы огневых задач и их эффекты.

Справочные таблицы содержат краткое описание почти всех игровых действий на одном двустороннем листе.

Ход игры — это двусторонний информационный лист, содержащий подробное описание игры, а также сводки действий, выполняемых в ходе игры, таких как стрельба прямой наводкой (5.0), обнаружение противника (10.1), ближний бой (8.0), ближний бой с техникой (17.1) и атака сходу (15.3).

Модули расширения содержат трек записи хода и, в некоторых случаях, другие необходимые таблицы, которые содержат соответствующую информацию.

2.0 Ход игры

Каждый игровой ход состоит из трех фаз: фазы сбора, оперативной фазы и административной фазы.

В фазе сбора (3.0) можно собрать отряды в состоянии Подавлен и объединить полуотделения. Кроме того, если в гексе нет вражеских отрядов, подходящие отряды в норме могут подобрать брошенное/оставленное оружие поддержки или обменяться им с другими Подходящими отрядами в норме.

В оперативной фазе (4.0) игроки чередуют импульсы. В импульсе один гекс и все находящиеся в нём отряды могут быть активированы для стрельбы, движения, движения ползком или любого другого действия, доступного отряда. При активации командира (11.1) могут быть активированы отряды не только в гексе командира, но и во всех смежных с ним гексах; это связано с тем, что у командиров есть свой собственный радиус лидерства (LR, 11.1.2), равный одному (1) гексу. Раненые командиры теряют свой радиус лидерства.

В административной фазе (9.0) игроки очищают карту от ненужных маркеров, включая маркеры Fired, Fire for effect, Moved, Assault move, Low Crawl, Ops Complete, Smoke 2, Starshell и Spotted.

Маркеры Smoke 1 заменяются маркерами Smoke2.

Маркеры Fire 1 проверяются на предмет того, погаснут ли они или станут Fire 2, а затем проверяются на предмет распространения огня с одного гекса на другой.

3.0 Фаза сбора

Фаза сбора (RP) в первом ходу сценария редко предполагает выполнение игроком каких-либо действий, а инициатива описывается в разделе «Информация сценария» (22.0).

После этого, в начале фазы сбора, каждый игрок бросает 1d6. Игрок, выбросивший большее число, обладает инициативой (первым импульсом) в этом ходу. В случае ничьей преимущество отдаётся игроку, обладавшему инициативой в предыдущем ходу.

Во время фазы сбора игрок, обладающий инициативой, первым собирает все подавленные отряды. После того, как он завершит все попытки сбора, другой игрок выполняет свои попытки.

Игрок, обладающий инициативой, не только пытается первым собрать все подавленные отряды, но и выполняет все действия, разрешенные на этапе сбора, в частности сборку/разборку станкового оружия поддержки, до того, как второй игрок попытается собраться.

Подавленный отряд спланивается после прохождения проверки боевого духа (1.5.1). В каждом гексе подавленные командиры спланиваются первыми. Подавленные пехотные отряды в одном гексе с командиром в норме (11.1), героем (11.2) или капелланом (11.8) могут попытаться собраться, бросив кубик 2d6 меньше или равный их боевому духу. Медики/санитары (11.3), медсёстры (11.10) и волынщики (11.11) также могут собрать подавленные отряды, за некоторыми исключениями.

К попыткам сбора применяются следующие условия/модификаторы:

- Если командир, капеллан, медсестра или волынщик в норме, его модификатор лидерства (LM, 11.1.1) вычитается из результата броска кубиков всех подавленных отрядов (см. ниже другие соответствующие условия). Медсёстры могут попытаться собрать не более двух отрядов (11.10).

- Все отряды на местности с положительным модификатором цели (+TM), включая те, у которых есть стороны гекса, такие как стены (если какой-либо/весь огонь противника будет пересекать сторону гекса со стеной), вычитают два (–2) из результата броска кубика. (TM указаны в Таблице эффектов местности (TEC)).

Для того, чтобы в противном случае гексы с чистым холмом были засчитаны, любые/все отряды противника должны вести огонь вверх по склону.

- Командиры бронетехники (11.5 и 15.4) могут собрать только тот танк/машину, к экипажу которого они прикреплены. Командиры бронетехники не «сплачивают» свои машины в буквальном смысле — они наделяют их собственным показателем боевого духа.

- Техника всегда может попытаться собраться, независимо от того, есть ли у нее командир бронетехники или нет.

- Отряды, отмеченные знаком SR или SRP (3.1) на своей подавленной стороне, могут самостоятельно собраться.

- Отряды пехоты без командира в норме, капеллана, медсестры или волынщика в своем гексе НЕ МОГУТ пытаться собраться.

- Отряды пехоты в гексе с героем могут попытаться собраться.

- Командиры, герои, медики/санитары, капелланы, медсестры и волынщики могут собрать только те отряды, чьи каунтеры имеют тот же цвет фона и шеврон (IB, который находится в левом верхнем углу фишки), что и SMC (исключение: расчеты вооружений).

- Расчеты вооружений (1.7) и BCE SMC, независимо от того, есть ли у них SR или нет, могут самостоятельно собраться без командира, капеллана, медсестры, волынщика или героя в гексе. Если они находятся в одном гексе, к попытке сбора могут быть применены модификаторы лидерства.

- Каждый отряд может попытаться собраться только один раз за фазу сбора, но медик/санитар (11.3), пытающийся перевернуть подавленный MMC/SMC на сторону нормы не является попыткой сбора.

- Только что собранный медик/санитар может вылечить/собрать другой отряд в той же фазе сбора. Только что собранная медсестра не может.

- Подходящие подавленные отряды, заблокированные в ближнем бою (8.0/1), могут попытаться собраться.

Заметки разработчика: В правилах для Командира считайте слова «цвет», «тип» и «национальность» синонимами и взаимозаменяемыми.

Полуотделения могут быть созданы только в бою или предусмотрены в условиях сценария (ООВ). Два полуотделения в норме (не экипажа) одного типа (одного шеврона) и из одного корневого Отделения (как указано в правилах для отдельных модулей, в разделе «Национальные характеристики» (13.0), раздел «Сокращение отряда») могут объединиться в отделение, если они находятся в том же гексе, что и командир в норме того же типа (того же шеврона). Отряды не могут находиться в ближнем бою (8.1).

Если в результате повторного объединения полуотделений может получиться более одного типа отделения, и вы не можете четко вспомнить или выяснить их родительское отделение, бросьте кубик, чтобы решить, какое отделение они сформируют.

Любой MMC в норме, за исключением Расчеты вооружений, или подходящий SMC может подобрать незанятое оружие поддержки, находящееся в гексе, если в нём нет вражеских отрядов. Дружественные отряды в норме в том же гексе также могут обмениваться оружием поддержки. Разместите оружие поддержки непосредственно под отрядом, который им владеет.

MMC/SMC в норме также могут переворачивать станковое/развернутое оружие поддержки и минометы поддержки на сторону сошек/свернутое состояние и наоборот.

Оружие поддержки может быть уничтожено в фазу сбора любым MMC в норме (но не Расчетами вооружений), командиром, героем, разведчиком или советником. Уничтоженное оружие нужно удалить из игры.

3.1 Пары Самостоятельного сбора (SRP)



У некоторых элитных MMC есть надпись SRP на подавленной стороне. MMC, отмеченные SRP на подавленной стороне может самостоятельно собраться, но для этого необходимо выбросить пару (любую пару) на проверку боевого духа 2d6.

Пара НЕ обязательно должна быть равна или меньше его боевого духа. Модификатор цели (TM) и модификаторы лидерства (11.1.1) местности не влияют на бросок кубика.

Пример SRP 1: Подавленное отделение Французского Иностранного легиона 2-3-4 (AM)-6 находится в гексе Hammada (+2TM). В фазу сбора оно может попробовать самостоятельно собраться, т.к. у него есть надпись SRP на Подавленной

стороне; но, чтобы собраться, оно должно выбросить пары на 2d6. На результат не влияют модификатор местности гекса и боевой дух. Если оно выбросит 5 и 5 – оно собралось. Если 3 и 6 – нет. Если выбросило 2 и 2 – собралось. Если 3 и 1 – нет.

SRP MMC может попытаться провести сбор в обычном режиме с Командиром, Героем или другим подходящим SMC; однако SRP MMC не может пытаться провести сбор дважды в течение одной фазы сбора - один раз обычным способом, с Командиром и т. д., и, если это не сработает, снова с использованием SRP. SRP MMC, объединенный с Подавленным Командиром или другим подходящим Подавленным SMC, может вместо этого использовать свою способность SRP.

Пример SRP 2: Подавленное отделение Французского Иностранного легиона 2-3-4 (AM)-6 находится в гексе Wadi (+1 TM для пехоты) с лейтенантом Рейсом (7-1-6). Учитывая SRP на подавленной стороне, отделение может попытаться собраться как обычно, т.к. в его гексе есть командир в норме, также из броска вычитается -2 за местность с +TM и -1 за лидерство, так что Подавленное Отделение с боевым духом 6 успешно соберется на бросок 9 и ниже. Если лейтенант Рейс подавлен, тогда отделение может само провести попытку сбора, используя способность SRP, выбросив на 2d6 две любые пары.

4.0 Оперативная фаза

Оперативная фаза (OP, Ops Phase) состоит из чередующихся импульсов. Во время импульса игрок активирует и контролирует отряды в одном гексе или пасует. Игрок с инициативой ходит первым, затем его противник и так далее, пока фаза не завершится.

Как только все активированные отряды переместились, выстрелили, были отмечены маркером Ops complete или после трех последовательных пасов (т. е. первый игрок пасует, второй игрок пасует, первый игрок снова пасует), оперативная фаза заканчивается и начинается административная фаза (9.0).

Заметки разработчика: Передача импульса может быть выполнена независимо от того, есть ли у вас еще или нет активируемые отряды. При игре обороняющейся стороной часто имеет смысл спасовать, чтобы заставить атакующего игрока пойти в атаку.

Во время импульса активный игрок может

активировать все или некоторые отряды в гексе.

Если активированный гекс содержит раненого Командира, игрок также может активировать любые отряды в соседних гексах из-за Дальности Лидерства (LR, 11.1.2), но со следующими оговорками:

- Командир в многоэтажном здании может активировать только отряды в соседних гексах на том же этаже, что и он сам (внутри или снаружи здания), а также на уровне/гексе здания, расположенном непосредственно над или под ним (см. 10.2, 10.4.1 и 10.6 для получения дополнительной информации о многоэтажных зданиях и зданиях с доступными крышами).
- Если в соседнем гексе есть бункер (21.1) или пещера (10.7), соседний командир может активировать только отряды, находящиеся за пределами бункера или пещеры.
- В гексах, содержащих бункер или пещеру, командиры, находящиеся вне бункера или пещеры, могут активировать свой гекс, шесть окружающих гексов и отряды внутри бункера или пещеры. Командиры, находящиеся внутри бункера или пещеры, могут активировать только отряды внутри бункера или пещеры и в гексе, содержащем их (т.е. вне бункера или пещеры).
- Командиры не могут активировать технику, находящуюся в соседнем гексе; а командиры бронетехники (11.5) не могут активировать пехотные отряды (MMC/SMC) в соседних гексах.

Каждый отряд в активированном гексе может либо двигаться, либо стрелять (не то и другое одновременно, за исключением особого случая Штурмового Движения/Огня (6.1/6.1.1) или Скрытого Штурмового Движения/Огня (6.4.1/6.4.2)) или выполнить любое другое действие, допустимое отряду.

Не все отряды в гексе должны выполнять одну и ту же функцию, но все отряды в пределах гекса, которые активируются одним и тем же импульсом, должны поражать одну и ту же цель.

Однако есть исключение. Оружие поддержки с таблицами попадания на обороте своих каунтеров (например, Базуки, ПТР и т. д.) должны либо стрелять отдельно (т. е. не суммируя свою огневую мощь с другими отрядами, нацеленными на тот же гекс, а вместо этого делая отдельный бросок), либо стрелять по другой цели. Они должны вести огонь в течение того же импульса, что и отряд, владеющий

ими, и в том же гексе. Оружие поддержки не может активироваться отдельно от отряда, владеющего им.

Пример Оперативной фазы 1: Отделение активирует стрельбу из оружия поддержки, пулемета с FP 2, т.к. враг за пределами дальности огня из собственного оружия отделения. Даже если отделение не стреляет отдельно от оружия поддержки во время этой активации, оно не может стрелять впоследствии, пока стрельба не активируется снова на следующем ходу или он может стрелять своей огневой мощью в другой гекс в пределах дальности своей огневой мощи.

Все движущиеся отряды, начинающие движение в одном гексе и активирующиеся в одном импульсе, должны двигаться вместе. Обратите внимание, что когда отряды в гексе активируются вместе, некоторые из них могут двигаться, а некоторые — стрелять, но те, кто стреляет, должны делать это вместе (согласно особым правилам для оружия поддержки, указанным выше), и те, кто движется, также должны делать это вместе. Однако все отряды в гексе НЕ обязаны активироваться в одном импульсе.

Пример Оперативной фазы 2: Игрок активирует гекс, с тремя Отделениями, но перемещает только одно Отделение, надеясь вызвать огонь противника с другого конца Дороги. Поскольку оставшиеся два Отделения не двигались и не стреляли, они могут активироваться в следующем импульсе.

Перемещение через гекс, занятый другими отрядами, не заставляет их сопровождать проходящие через него отряды; фактически, в этой ситуации они не могут сопровождать отряды. Это правило применяется только к отрядам, которые начинают в том же гексе во время импульса, в котором они активируются.

Отметьте отряды, которые передвигаются, маркером Moved, Low Crawl, Assault Move, Hit & Run (H&R) или Stealth (см. 6.0), а те, которые стреляют, маркером Fired (см. 5.0).

Эти отряды не могут быть использованы снова в этом ходу, за исключением защиты в ближнем бою (8.0). (См. 6.1, Штурмовое движение; 6.4, Скрытное движение; и 6.7, Движение H&R, для получения информации об исключениях из этого правила.)

Отряды/гексы, активированные в одном импульсе, могут действовать в любом порядке, при условии, что все отряды, стреляющие или выходящие из гекса, делают это одновременно. Таким образом, в ситуации, когда одновременно активируется

несколько гексов (способностью командира «Лидерство»), отряд А может стрелять из первого гекса, затем отряд В может стрелять из второго гекса, и, наконец, отряд С, находящийся в первом гексе с отрядом А, может выходить из него.

Возможна цепная активация (командир может активировать соседнего командира, который затем активирует соседние гексы и т.д.). Командир, активирующий соседние отряды, отмечается маркером Ops complete, если он не совершает никаких других действий в этом импульсе.

Вы должны объявить, какие гексы будут активированы в текущем импульсе, прежде чем что-либо делать с содержащимися в них отрядами. Однако вам не нужно указывать, что будут делать отряды, и не все отряды должны выполнять какие-либо действия.

Для ясности следует отметить, что во время оперативной фазы гекс может быть активирован несколько раз, но каждый отряд в гексе может быть активирован только один раз за оперативную фазу.

4.1 Маркер выполненных действий



Отряды, которые обнаруживают (10.1.1), пытаются установить дымовую завесу (7.0) или выполняют другие действия, описанные в последующих правилах как завершающие операцию, отмечаются маркером Ops Complete.

За исключением случаев, описанных ниже, отряды, находящиеся под маркерами Ops Complete, не могут выполнять никаких действий, включая командиров, использующих свой модификатор лидерства (LM, 11.1.1).

- ММС с маркером Ops Complete могут вести упреждающий огонь (5.3), но вычитают единицу (-1) из своего показателя огневой мощи. FP модифицируется ДО того, как будут учтены модификаторы броска кубика (DRM) любого другого атакующего отряда, и применяется к стреляющему отряду. FP отряда может быть отрицательным числом.

Пример Оперативной фазы 3: Отделение десантников США 2-5-4 под маркером Ops Complete ведет Упреждающий огонь по немецкому отделению на открытой местности, которое входит на линию видимости на расстоянии двух гексов. Отделение десантников имеет FP 2 (2 IFP – 1 = 1FP +1 за стрельбу по отряду с маркером Moved или

Assault move).

Пример Оперативной фазы 4: Полуотделение 0-2-4 ведет огонь по противнику с 0 FP (0 IFP – 1 = -1 FP + 1 за стрельбу по отряду с маркером Moved или Assault move).

- Оружие поддержки, находящееся у соответствующего ММС, отмеченного маркером Ops Complete, также может использоваться ММС. Огневая мощь пулеметов и огнеметов снижается вдвое (дробь округляется в большую сторону), а оружие поддержки, использующее OFT, получает штраф +2 к DRM на попадание.

- Техника, находящаяся под маркером Ops Complete, может вести упреждающий огонь, но её пулемёты делают это с половиной своей FP (дробь округляется в большую сторону), а боеприпасы, использующие OFT, получают штраф +2 к DRM на попадание. Подробнее о упреждающем огне см. в разделе 5.3.

- Отряд под маркером Ops Complete может вести огонь с полной FP по гексу, который он обнаружил во время ТОГО ЖЕ импульса. Точно так же Командиры под маркером Ops Complete могут добавить свой модификатор лидерства LM к броску 1d6 этой стрельбы, но только если она направлена на гекс, который Командир обнаружил во время текущего импульса, т. е. отряд может немедленно открыть огонь по любому гексу, который он только что успешно обнаружил.

Заметки разработчика: Цель состоит в том, чтобы позволить отряду стрелять по обнаруженному им вражескому гексу. Логично, что, если отряд сосредоточен на определенной области, у него будет время стрелять по ней.

- Все отряды, находящиеся в том же гексе, что и отряд, успешно обнаруживший цель, могут вести огонь с их полной FP по только что обнаруженному гексу вместе с отрядом, обнаружившим цель. Обратите внимание, что в случае нескольких атакующих отрядов также применяется правило 5.2.

5.0 Огневой бой (стрельба)

В этом разделе рассматривается стрельба прямой наводкой с использованием Таблицы огня прямой наводки (DFT, 1.9). По сути, стрельба прямой наводкой — это огонь из стрелкового оружия. Артиллерийский огонь рассматривается в разделе 14.1. Ознакомьтесь с DFT и Таблицей эффектов

местности (ТЕС) и держите под рукой Памятку игрока (РАС) с ними, пока изучаете правила в этом разделе.

Чтобы вести огонь по вражеским отрядам, они должны находиться в пределах досягаемости оружия, в пределах линии видимости (LOS) стреляющего отряда и в обнаруженном (10.0/1) гексе. Важно отметить, что обнаруживаются **гексы, а не отряды**. Гексы, как правило, обнаруживаются действиями находящихся в них отрядов или самим действием обнаружения (10.1).

Вы можете стрелять **через** гексы, занятые своими или вражескими отрядами, или и теми, и другими, но не можете стрелять **в** гекс, где находятся как свои, так и вражеские отряды (отмеченные маркером ближнего боя, 8.0) — это просто незачинно. К тому же, это пошаговый режим, непрерывный во времени. **По любому гексу с маркером ближнего боя, независимо от того, есть ли в нем дружественные отряды, вести огонь нельзя.**

Заметка разработчика: хотя ход в LnLT длится примерно от двух до четырех минут, все действия в рамках хода лучше всего представлять как происходящие более или менее одновременно.

Чтобы определить дальность, посчитайте гексы от гекса стреляющего до гекса цели. Включайте гекс цели, но не гекс атакующего (стреляющего отряда).

Для определения линии видимости и процедур обнаружения см. раздел о линии видимости (10.0/1).

Если требования по дальности, линии видимости и обнаружению соблюдены, атакующий делает следующее:

- Определите ведущий отряд (в случае нескольких атакующих отрядов (5.2)), затем

- Примените модификаторы +/- к отдельным отрядам (например, ОС ММС (4.1)), затем

- Примените множащие модификаторы к отдельным отрядам (например, оружие поддержки, из которого стреляет один SMC (1.6), дополнительный атакующий отряд (5.2) и увеличенная дальность (5.4)), затем

- Сложите общую огневую мощь (FP) и округлите в большую сторону.

- Добавьте или вычтите любые другие модификаторы, которые применяются ко всему

стеку (например, Штурмовик (5.6), Штурмовое движение/Штурмовой огонь (6.1) и модификатор лидерства LM (11.1.1)), а затем

- Бросьте 1d6.

После того, как атакующий делает бросок, или в то же время защищающийся:

- Бросает 1d6, и

- Добавляет модификатор цели (ТМ) гекса занимаемого атакуемыми отрядом (отрядом), если применимо, и сравнивает его с результатом броска кубика атакующего. Это называется встречным броском кубика.

Если модифицированный результат броска кубика атакующего меньше или равен модифицированному результату броска кубика защищающегося, огонь не оказывает никакого эффекта.

Если модифицированный результат броска кубика атакующего больше модифицированного результата броска кубика защищающегося, то каждый защищающийся отряд должен пройти проверку урона (DC), бросив 1d6 и добавив разницу между модифицированным результатом броска кубика атакующего и модифицированным результатом броска кубика защищающегося, а затем свериться с таблицей урона (DCT) на памятке игрока (РАС).

Отметьте стрелявший отряд маркером Fired.

Пример огневого боя 1: Общая огневая мощь (FP) отрядов атакующего равна 4 без модификаторов DFT; у защищающегося отряда, отделения 1-6-4-5 в норме, который находится в гексе «Лес», с модификатором цели (ТМ) равным +1. Атакующий бросает 1d6+4, а защищающийся бросает 1d6+1.

- Если атакующий выбрасывает $1 + 4 = 5$ и защищающийся выбрасывает $5 + 1 = 6$, атака не удалась.

- Если атакующий выбрасывает $4 + 4 = 8$ и защищающийся выбрасывает $2 + 1 = 3$, то отделение в Лесу должно пройти проверку урона (DC) 5, разница между двумя бросками ($8 - 3 = 5$).

Обороняющийся бросает 1d6, прибавляет 5 и сверяется с колонкой DCT для MMC в норме для определения эффекта атаки.

- Разместите маркер Fired на стреляющем отряде.



Если присутствует Командир в норме (11.1) той же национальности/цвета/IB, его Модификатор Лидерства (ЛМ, 11.1.1) вычитается из броска проверки урона DC других отрядов в гексе (кроме его самого). Командир должен сначала пережить свой собственный бросок проверки урона DC и быть в норме, прежде чем оказывать помощь другим отрядам в своём гексе.

Сводка по огню прямой наводкой

- Убедитесь, что целевой гекс находится в пределах досягаемости, линии видимости (LOS) и обнаружен.

- Целевой гекс не может находиться под маркером Melee.

- Добавьте общие модификаторы FP + LM +/- DFT атакующего к 1d6.

- Добавьте модификатор цели ТМ защищающегося, если таковой имеется, к 1d6.

- Сравните результаты встречных бросков кубика.

- Если результат атакующего меньше или равен результату защищающегося, атака не имеет эффекта.

- Если результат атакующего больше результата защищающегося, все защищающиеся отряды в гексе должны провести проверку урона DC, бросив 1d6 для каждого отряда и добавив разницу между бросками кубиков атакующего и защищающегося и сверившись с DCT.

- Поместите маркер Fired на атакующий отряд(ы).

5.0.1 Влияние командиров на бой

Командиры (11.1), не находящиеся под маркером Moved, Low Crawl, Fired или Ops Complete, могут помогать ВСЕМ атакам, проводимым отрядом той же национальности/сил/IB в своем гексе во время их импульса.

В частности, его модификатор лидерства (LM, 11.1.1) добавляется к общей огневой мощи FP, использующего DFT, включая расчеты вооружения, и/или вычитается из броска кубика на попадание для оружия поддержки (SW, 1.6.4) и расчетов вооружений (1.7.1) с использованием OFT (14.1). Командир, использующий оружие поддержки, не добавляет свой модификатор лидерства LM к атакам других отрядов в своем гексе.

Заметки разработчика: Командир может помогать своим отрядам, используя свои IFP/SWs ИЛИ SWs или WT, используя OFT, которые активируются в гексе Командира в одном и том же импульсе. Командиры помогающие такому огню, помещаются под маркер Fired. Командиры бронетехники могут влиять только на огонь своего танка/машины.

5.1 Результаты таблицы урона (DCT)

Результаты DCT могут варьироваться от «Нет эффекта» до «Уничтожен». Результаты описаны здесь.



Подавленный: Подавленный отряд переворачивается на свою подавленную сторону. Подавленный отряд возвращается в норму (GO), пройдя попытку сбора в фазе сбора (3.0).

Подавленные отряды подвергаются следующим эффектам:

- Они не могут использовать ни свою огневую мощь, ни любое имеющееся у них оружие поддержки
- Они не могут продвигаться (включая изменение этажа здания) в сторону вражеского отряда в пределах своей линии видимости (LOS).
- Подавленные отряды проверяют наличие вражеского отряда в зоне видимости перед выходом из своего гекса. Этот процесс повторяется для каждого последующего гекса. Таким образом, они могут войти в гекс, который находится ближе к вражескому отряду, чем тот, из которого они вышли, но в котором у них не было прямой видимости в предыдущем гексе.
- Они не могут обнаруживать, и соседние вражеские отряды не считаются обнаруженными (10.1).
- Подавленные MMC все еще могут порождать Героев (11.2.1).
- Если они участвуют в ближнем бою и с ними нет других дружественных отрядов в норме, способных для ближнего боя, они сдаются и удаляются с карты.
- Подавленные командиры не могут собрать отряды, но могут попытаться собраться сами.
- Подавленные командиры не могут использовать свой модификатор лидерства LM (11.1.1) для любой функции.

- Подавленные медики/санитары (11.3) не могут собрать/лечить MMC/SMC (или исцелять себя); они могут попытаться собрать себя самостоятельно (SR).

- Подавленные снайперы (11.4) не могут стрелять из укрытия, но могут попытаться собраться самостоятельно.

- ВСЕ SMC могут попытаться собраться самостоятельно, независимо от того, напечатан ли у них SR на обратной стороне каунтера или нет.

- Герои никогда не подавляются — они слишком заняты геройством.

- Вертолеты (19.2) не подавляются — вместо этого они повреждаются и удаляются с карты.

- Подавленная техника должна закрыть люки (см. раздел 15.0), их Фактор Движения уменьшается вдвое (дробь округляется в меньшую сторону*), и они не могут стрелять.

***Исключение:** это единственный случай, когда дробь округляется в меньшую сторону.

Движущиеся отряды, подавленные упреждающим огнём (OF, 5.3), должны прекратить движение. Это касается и отрядов, подавленных из-за потерь или ранений. Если не все движущиеся отряды в группе подавлены, оставшиеся отряды в норме могут продолжить движение.

Потери: замените отделение на подавленное полуотделение (см. раздел «Национальные характеристики» каждой нации (13.0) в правилах модуля для каждого отдельного случая сокращения полуотделения). Уничтожьте полуотделение, экипаж или расчет вооружений.



Ранен: ранить можно только SMC. Если отряд движется, он должен немедленно остановиться. Переверните SMC на сторону «Подавленный» (**исключение:** Герои переворачиваются на сторону «Раненый») и отметьте его маркером Wounded.



Только что раненый SMC, который ещё не был активирован в ходе хода, может сделать это в следующем импульсе, в том числе для движения. SMC под маркером Wounded или раненые герои, получившие повторное ранение, уничтожаются.



У раненых командиров боевой дух, модификатор лидерства и дальность лидерства (11.1) уменьшаются на единицу (модификатор лидерства не может быть меньше нуля).

Дальность их сбора, если у них есть навык Charismatic, может быть уменьшена на единицу, но не ниже нуля.

Раненые командиры по-прежнему могут вызывать огонь с закрытых позиций (миномёты и артиллерия) и перемещаться с полным фактором движения. Раненые снайперы по-прежнему могут вести огонь без снижения эффективности. У всех раненых SMC (кроме героев) снижается боевой дух на единицу.

Уничтожен: отряд удаляется из игры.



Появление Героя: существует вероятность появления Героя во время игры, если Отделение или Полуотделение (даже если они подавлены) выбрасывает 1 во время

проверки урона (DC), вызванной вражеским огнём. **Бросьте 1d6: если результат чётный, в гексе появляется Герой.** Случайным образом выберите Героя и Навык (см. разделы 11.2.1 и 12.0). Герой принимает состояние активации MMC, создавшей его.

Пример огневого боя 2: если подходящий MMC, порождающий Героя, отмечен маркером Fired, то и Герой его тоже получает.

Однако в случае подходящего MMC, который порождает Героя из-за результата Подавлен от Упреждающего огня (OF, 5.3), который завершает движение подходящего MMC, вызванный Герой может продолжать движение и считается потратившим столько же Очков Движения, сколько и у подходящего MMC имелось до того, как оно было подавлено; таким образом, если подходящий MMC потратил 1 очко движения, а фактор движения героя равен 6, он может потратить еще 5 очков на перемещение или еще 2 на Штурмовое движение (6.1), а затем выстрелить.

Экипажи, Верховые отряды (6.6) и Расчеты вооружений (1.7) не порождают героев.

Брошена: Брошенная техника — это просто брошенные машины. Поместите на машину маркер Abandoned. Она не может двигаться и стрелять до конца сценария. Поместите подавленный экипаж в гекс под маркером Moved. Пассажиры (16.0) брошенной техники высаживаются и проходят проверку боевого духа; они также помещаются под

маркер Moved.

Уничтожена: уничтоженная техника заменяется маркером Wreck. Пассажиры и экипаж должны пройти проверку на эвакуацию (15.4, 16.1/2). Пассажиры должны сначала пройти проверку урона перед проверкой эвакуации. Уничтоженные вертолёты терпят крушение (см. 19.2.7).

Повреждена: Поврежденные вертолеты немедленно удаляются с карты; они не могут высаживать пассажиров или вести огонь (19.2.8).

5.2 Атака несколькими отрядами

Только отряды, находящиеся в одном гексе, могут вести огонь одновременно (объединение огня с отрядами из других гексов запрещено), и только по одной цели. Один отряд становится ведущим и стреляет по полной своей огневой мощи. Каждый дополнительный MMC добавляет половину своей огневой мощи к атаке. Герои добавляют свою полную огневую мощь. Отряды с нулевой (0) своей огневой мощностью IFR не добавляют ничего (если только они не ведут огонь из оружия поддержки). Оружие поддержки, использующее DFT, суммирует всю свою огневую мощь FP (Оружие поддержки, использующее OFT (14.1), ведет огонь отдельно). Общая огневая мощь FP суммируется; оставшиеся дробы округляются вверх, и исход боя определяется, как описано в разделе «Огневой бой» (5.1).

Пример огневого боя 3: Два отделения США 2-5-4 (одно с BAR (1FP), второе с Bazooka OFT)), герой 1-6-6 и командир 6-1-6 находятся вместе в гексе НЗ. У них есть линия видимости к гексу Н6, Дорожному гексу с двумя немецкими отделениями. Дорожный гекс — обнаружен, потому что это — открытая местность.

Игрок за США проводит атаку всем стеком. Отделение 2-5-4 с BAR является ведущим и добавляет три (2 IFR + 1 BAR) к общей FP. Второе отделение с Bazooka добавляет 1 (половина от IFR; Bazooka использует OFT, поэтому стреляет отдельно), герой добавляет 1 (полную IFR), и командир добавляет 1 (его модификатор лидерства), получая общую огневую мощь равную 6. Игрок за США бросает 1d6 + 6. Дорога не дает немцам модификатор цели ТМ, поэтому они только кидают 1d6.

После DFT атаки, отделение США с Bazooka, может выстрелить из нее по любому немецкому отделению в гексе, или, если бы там был танк, то по нему (14.1), вычитая модификатор лидерства командира равный

1, из OFT броска на попадание. Если отделение не стреляет из Vazooka в этом импульсе, оно не может стрелять в следующем импульсе этого хода.

Помните, что, как правило, все отряды, стреляющие из одного гекса в одном импульсе, должны атаковать один и тот же гекс и одну и ту же цель в этом гексе. Однако есть исключения:

- Даже если Расчеты вооружений, снайперы, стрелки и техника должны стрелять отдельно при стрельбе в том же импульсе, что и другие отряды, они должны атаковать один и тот же гекс, но могут атаковать другую цель в этом гексе.

- Хотя Расчеты вооружений и техника МОГУТ стрелять в разном импульсе, оружие поддержки должны стрелять в том же импульсе, что и отряд, который им владеет; хотя оружие поддержки с OFT таблицей попаданий на оборотной стороне каунтера (например, Vazooka) могут стрелять по разным целям в пределах ТОГО ЖЕ гекса, выполняя отдельную атаку своей огневой мощью IFR отряда.

Заметка разработчика: если стрельба всеми отрядами в стеке не добавляет ничего к атаке, т. е. у второго и третьего отряда есть 1 FR, и, таким образом, стрельба только одним или обоими добавляет 1 FR к атаке ведущего отряда, держите в резерве третий ММС, даже если у него 0 FR, для стрельбы в более позднем импульсе или для упреждающего огня.

5.3 Упреждающий огонь

Отряды в норме, не отмеченные маркерами Moved, Low Crawl, H&R и Fired, и имеющие свободную (незаблокированную) линию видимости (LOS) на гекс, в котором вражеский отряд тратит хотя бы одно очко движения любым видом движения, кроме «Движения ползком» или «Скрытного движения», могут вести по нему огонь. Это называется Упреждающий огонь (Opportunity Fire, OF); он происходит во время импульса противника и не считается импульсом. Отряды, передвигающиеся ползком (6.3) и скрытно (6.4), могут стать целью упреждающего огня только в том случае, если гекс, в который они входят, обнаружен (10.0).

Подходящий отряд не может вести упреждающий огонь, используя штурмовой огонь (6.1.1) или скрытный штурмовой огонь (6.4.2).

Отряд(ы), тратящий очки движения (входя в новый гекс, совершая поворот внутри гекса или высаживая/загружая пассажиров (16.0)), может быть

подвергнут атакам с использованием Упреждающему огню, количество которого равно стоимости перемещения. Например, по отряду(ам), входящему в гекс с Редким Лесом, можно провести два упреждающих огня, поскольку вход в этот гекс стоит два очка движения. Даже если первая атака упреждающим огнем подавляет отряд(ы), заставляя его остановиться, вторая атака упреждающим огнем всё равно может быть проведена.

Движущиеся отряды не могут быть атакованы более одного раза за каждое потраченное очко движения в гексе, за исключением случаев, когда их атакуют оружием поддержки с таблицей попаданий на обратной стороне их фишки, Расчеты вооружений или техника, которые находятся в стеке с отрядами, первыми выполнившими упреждающий огонь.

Заметка разработчика: для ясности следует отметить, что это исключение соответствует правилу, которое гласит, что указанные выше отряды ведут огонь отдельно друг от друга в гексе. Соответственно, если они будут вести упреждающий огонь, когда другие отряды будут вести упреждающий огонь, это позволит провести дополнительную атаку.

Отряды, успешно установившие дымовую завесу, не считаются потратившими очки движения, поэтому по ним нельзя вести упреждающий огонь в том гексе, из которого они установили дымовую завесу.

Очки движения, потраченные на подбор брошенного/оставленного оружия поддержки, не считаются движением и, следовательно, не являются основанием для Упреждающего огня.

Когда разные отряды тратят разное количество очков движения в одном и том же гексе (например, разгрузка техники и высадка пассажиров), используйте наименьшее количество потраченных очков движения для определения количества разрешенных атак упреждающим огнем.

Множественные атаки упреждающим огнем должны быть проведены из разных гексов, но все отряды в гексе могут вести огонь в одной и той же атаке упреждающим огнем, соблюдая при этом 5.0.

Поместите маркер Fired на отряды, которые использовали упреждающий огонь. Объявление об упреждающем огне должно быть сделано до того, как целевые отряды покинут гекс, а игрок, который в данный момент движется, должен дать своему противнику достаточно времени для объявления упреждающего огня.

Отряды, находящиеся под маркером Ops Complete (4.1), могут выполнять упреждающий огонь со следующими штрафами:

- ММС вычитают единицу (−1) из своей огневой мощи IFP. FP модифицируется ДО того, как будут учтены модификаторы броска кубика (DRM) любого другого атакующего отряда, и применяется к каждому атакующему отряду. FP отряда может быть отрицательным числом.
- Оружие поддержки, находящееся во владении соответствующего ММС, отмеченного маркером Ops Complete, также может стрелять использоваться ММС. Эффективность пулеметов и огнеметов снижается вдвое (дробь округляется в большую сторону), а оружие поддержки, использующее OFT, получает штраф +2 к броску на попадание.
- Техника, находящаяся под маркером Ops Complete, может вести упреждающий огонь, но ее пулеметы делают это с половиной своей огневой мощи FP (дробные части округляются в большую сторону), а боеприпасы, использующие OFT, получают штраф к броску на попадание +2.

Атаки упреждающим огнем проводятся так же, как и любые другие, за исключением того, что атакующий получает бонус +1 (если только он не стреляет по отрядам с маркерами Low Crawl / Stealth) к броску кубика за стрельбу по движущимся пехотным отрядам, если только движущиеся пехотные отряды не находятся на местности, которая нейтрализует этот модификатор, например, на Low Crops. С другой стороны, атаки, проводимые по движущейся технике (и ее пассажирам), получают модификатор -1.

Заметка разработчика: Вы спросите: разве не труднее поражать движущиеся цели? Почему тогда атакующий получает бонус +1 FP? В этом случае бонус обусловлен дополнительной уязвимостью движущихся пехотных отрядов, поскольку неподвижные пехотные отряды считаются наиболее эффективно использующими любое доступное укрытие в своем гексе.

Если целевой гекс содержит как движущиеся, так и неподвижные отряды, то на них повлияет один и тот же бросок кубика атаки упреждающего огня, но только движущиеся пехотные отряды получают модификатор +1 к броску кубика атакующего, и только движущаяся техника (и ее пассажиры) получают выгоду от модификатора -1 к тому же броску кубика атакующего.

Пример огневого боя 4: Немецкое отделение 1-6-4 стреляет по американскому отделению 2-5-4 движущемуся через гекс с редким лесом, в котором также находится неподвижное полуотделение 1-4-4. Игрок ведущий упреждающий огонь бросает 1d6 и добавляет 2 (его IFP равна 1 + 1 за огонь по движущемуся отряду) против движущегося отряда, но только 1 против неподвижного отряда. Оба отряда, и неподвижный, и перемещающийся, получают +1 модификатор цели за нахождение в гексе с редким лесом и бросают 1d6 +1.

Обратите внимание, что движущееся отделение 2-5-4 стало причиной обнаружения гекса, содержащего неподвижное полуотделение 1-4-4; однако, если движущийся отряд переживёт упреждающий огонь, продолжит движение и покинет гекс, то гекс, содержащий неподвижное полуотделение 1-4-4, сохранит статус «необнаружен», который был у него до атаки. Другими словами, если гекс не был обнаружен до атаки упреждающим огнем, он останется необнаруженным и после того, как движущийся отряд покинет гекс.

Кроме того, если бы было два движущихся отделения 2-5-4 и одно было бы подавлено и остановлено под маркером Moved, то гекс, содержащий ранее неподвижное полуотделение 1-4-4, также остался бы обнаруженным.

Отряды, находящиеся в том же гексе, что и движущийся отряд в примере, но в бункере, пещере или на верхнем этаже многоэтажного здания, не будут подвергаться действию упреждающего огня, если только движущийся отряд не вошел в бункер и т. д., поскольку он считается находящимся в отдельном гексе внутри гекса (10.4.1) для целей стекинга и обнаружения.

Любые движущиеся отряды, не подавленные упреждающим огнем, могут, если у них остались очки движения, продолжить движение, оставив подавленные отряды позади.

5.4 Увеличенная дальность



ММС/СМС с чёрным квадратом вокруг своей дальности могут вести огонь на дальность, в два раза превышающую указанную; однако любой выстрел, превышающий указанную дальность, уменьшается вдвое (округляя дробь в большую сторону). Своя огневая мощь IFP уменьшается вдвое до применения любых других модификаторов.

Пример огневого боя 5: Советское гвардейское отделение 2-2-4-5, изображенное выше, имеет 2 IFP на дальности 2 гекса или меньше и 1 IFP на дальности 3-4 гекса.

5.5 Максимальный модификатор цели

Максимальный модификатор цели (ТМ) для любого гекса равен +4. Это означает, что суммарный модификатор цели, полученный в результате размещения и/или игрового процесса (Дым,

Обломки, Окопы) не может превышать +4 в одном гексе.

Таким образом, гекс леса (+2 ТМ) с бункером (+2) и маркером дыма (+1) по-прежнему имеет только +4 ТМ, а не +5. Согласно 11.4, снайперы по-прежнему удваивают модификатор цели своего гекса; таким образом, максимальный модификатор цели снайпера может составлять +8.

5.6 Огневая мощь с индексом «А» (штурмовики)



Надстрочный индекс «А» рядом с показателем собственной огневой мощи (IFP) отряда MMC или SMC обозначает отряд как штурмовой.

Такие отряды умело фокусируют огневую мощь на близком расстоянии. Соответственно, такие отряды добавляют к результату броска кубика 3 вместо 2 при стрельбе по соседнему отряду. Это относится к каждому стреляющему стеку, а не к отряду, то есть, если в стеке находятся несколько отрядов с индексом «А» или если в стеке есть отряды с индексом «А» и отряды без индекса «А».

Пример огневого боя 6: Два британских отделения парашютистов 1-6-4 и Герой 2-2-6 стреляют по вражеским отрядам в соседнем гексе с итоговой огневой мощью FP равной 7 (1 (ведущий отряд) + 0,5 за второе отделение +2 за Героя = 3,5. Округляем до 4, +3 (за штурмовой огонь в соседний гекс) = 7).

6.0 Движение



Количество очков движения, которые отряд может потратить за каждый импульс, называется его фактором движения (MF) и указано на каунтере: в правом нижнем углу пехотного отряда; под боевым духом техники; самолеты и вертолеты (19,0) имеют неограниченное количество очков движения.

Отряды перемещаются из гекса в гекс, оплачивая стоимость каждого гекса в очках движения. Эта стоимость движения приведена в Таблице эффектов местности (ТЕС).

Все отряды, которые движутся из ОДНОГО и ТОГО ЖЕ гекса, в ОДНОМ и ТОМ ЖЕ импульсе, должны двигаться вместе (исключение составляет случай, если некоторые отряды в движущемся стеке подавлены во время движения; они должны прекратить движение, в то время как другие отряды могут продолжать движение — см. 5.3).

Пример движения 1: если три 1-5-4 отделения в гексе активируются, какие-то могут двигаться, какие-то стрелять, но те, которые двигаются В ОДНОМ ИМПУЛЬСЕ должны двигаться вместе, и те, которые стреляют В ОДНОМ ИМПУЛЬСЕ должны стрелять по одной цели (**исключение: Артиллерийское оружие 14.0 может стрелять по разным целям**). Если одно из отделений подавлено упреждающим огнем, то оставшиеся могут продолжать двигаться, если у них остались неиспользованные очки движения.

Пока все отряды, движущиеся из ОДНОГО и ТОГО ЖЕ гекса в ОДНОМ импульсе, движутся вместе и заканчивают движение в одном и том же гексе, им не обязательно использовать один и тот же тип движения. Например, один может использовать «Движение», а другой — «Штурмовое движение».

Нераненый, неактивированный Командир может активировать как отряды в своем гексе, так и в соседних гексах; это Дальность лидерства командира (LR, 11.1.2), которая всегда составляет один гекс, если только командир не ранен или это не изменено особыми правилами сценария (SSR).

Отряды, начинающие в смежных с командиром гексах, могут свободно перемещаться или вести огонь отдельно от командира. Однако, отряды в каждом гексе должны перемещаться или вести огонь вместе.

Как отмечалось ранее, движущиеся MMC и SMC (не ползком или скрытно) или находящиеся под маркером Moved, H&R или Assault Moved, по которым ведется огонь, получают модификатор +1, добавленный к броску кубика DFT атакующего.

Отряды с фактором движения, равным или большим единицы, всегда могут переместиться на один гекс, независимо от стоимости перемещения, или войти/выйти из бункера или пещеры, или изменить один этаж многоэтажного здания в гексе, который они в данный момент занимают, если только такое движение не приблизит подавленный отряд к отряду противника в его зоне видимости или не запрещено ТЕС.

Если отряд должен потратить ВСЕ свои очки движения для перемещения на один гекс (или в пределах одного гекса), он не может использовать Движение ползком (6.3).

Отряды могут перемещаться через гексы, содержащие дружественные отряды (с учетом ограничений стекинга (1.3)), но должны останавливаться при входе в гекс, занятый противником, и в ближнем бою (8.0); если гекс занят вражеской техникой, см. правило 17.1 о ближнем бое с техникой.

Отряд, который движется рядом с вражеским отрядом, но становится подавлен Упреждающим огнем (этим или другим вражеским отрядом), не обнаруживает автоматически соседний вражеский отряд.

Вот последовательность, когда движущиеся отряды вызывают Событие (1.8), подвергаются Упреждающему огню (5.3) или двигаются рядом с вражескими отрядами и т.п.:

1. Отряд(ы) входит(ят) в гекс.
2. Проведите любые атаки Огня по площади (18.1/2) или Мины (21.4).
3. Иницируется возможное(ые) событие(я) (1.8).
4. Проводится весь возможный упреждающий огонь (5.3).
5. Если отряд(ы) все еще в норме, переходите к следующему действию (автоматическому обнаружению соседних гексов, перемещению, стрельбе, если штурмовое движение и т. д.).

Если гекс содержит вражескую пехоту, то последовательность следующая:

1. Отряд(ы) входит(ят) в занимаемый противником гекс.
2. Проведите любые атаки Огня по площади (18.1/2)

или Мины (21.4), только по входящим отрядам.

3. Иницируется возможное(ые) событие(я) (1.8)
4. Проведение ближнего боя (8.0).
5. Поместите маркер Melee на гекс.

6.1 Штурмовое движение



MMC и SMC, чей фактор движения выделен красным цветом, например, Герои и другие хорошо обученные и элитные отряды, могут проводить Штурмовое движение (AM) и вести Штурмовой огонь (AF) (см. 6.1.1). Намерения этих отрядов объявляются в начале импульса и отмечаются маркером Assault Move. Командиры той же национальности/цвета/IB также могут использовать штурмовое движение, если они начинают свой импульс с отрядами, имеющими право на такое движение.

Отряды, использующие штурмовое движение, могут потратить до половины своего фактора движения, модифицированного беглым маршем (DT) (см. 6.2), если применимо (дробные значения округляются в большую сторону), и впоследствии вести огонь в том же или более позднем импульсе противника, включая упреждающий огонь (5.3). Бонус беглого марша (если имеется) добавляется к фактору движения отряда перед тем, как уменьшиться вдвое для штурмового движения.

Вычтите два (-2) из общей атакующей огневой мощи отрядов, использующих штурмовое движение - таким образом, штраф начисляется за каждый стреляющий стек, а не за стреляющий отряд.

Пример движения 2: Два отделения NVA 2-5-4 (AM), используют стрельбу во время штурмового движения, с общим количеством FP 1 (2 за ведущее отделение +1 за второе отделение и - 2 для штурмового движения = 1).

Оружие поддержки, использующие DFT, может быть использовано отрядами при штурмовом движении.

Отряды, способные использовать штурмовое движение и оснащенные артиллерийским оружием поддержки, такими как Bazooka, получают штраф +1 к Таблице артиллерийского огня (OFT) при стрельбе после использования штурмового движения.

Отрядам не обязательно стрелять в том же импульсе, в котором они изначально двигались, но их можно снова активировать позже для стрельбы или упреждающего огня, если возникнет такая ситуация.

Однако при первой активации они должны двигаться.

После того, как отряды совершили стрельбу, они (в дополнение к маркеру Assault Move) помечаются маркером Fired. Ни маркер Assault Move, ни маркер Fired не удаляются до фазы администрирования (9.0).

Заметка разработчика: Отряды не могут использовать штурмовое движение для перехода в ближний бой (8.0) или ближний бой с техникой (17.1), поскольку оба действия завершаются ограничением их возможности вести огонь во время этого импульса или последующего, т.е. размещения маркера Melee или Moved; таким образом, они не могут проводить огневую часть своего действия Штурмовое движение. Отряды не могут использовать Штурмовой огонь (см. ниже) и затем перейти в ближний бой или ближний бой с техникой, поскольку они рассматриваются как израсходовавшие свои боеприпасы для импульса.

6.1.1 Штурмовой огонь



Любой MMC/SMC с возможностью штурмового движения может вести Штурмовой огонь (Assault Fire, AF).

Намерения этих отрядов объявляются в начале импульса. Это позволяет отряду стрелять ДО того, как он переместится на расстояние до половины своего напечатанного фактора движения, с учётом беглого марша (см. 6.2), если применимо (дробные значения округляются в большую сторону). Бонус беглого марша (если имеется) добавляется к напечатанному фактору движения отряда перед его делением пополам, как и для штурмового движения.

Огонь модифицируется так же, как штурмовое движение: -2 от общей огневой мощи FP стреляющего отряда(ов).

Оружие поддержки, использующие DFT, могут использоваться отрядом для штурмового огня. Артиллерийское оружие поддержки, такое как Bazooka, получает штраф +1 к OFT. К штурмовому огню применяются следующие условия:

- Отряды, использующие штурмовой огонь, должны стрелять И двигаться в ОДНОМ и ТОМ ЖЕ импульсе.
- Штурмовой огонь НЕЛЬЗЯ использовать в качестве упреждающего огня (5.3)

- Отряды НЕ МОГУТ использовать штурмовой огонь, а затем перейти в режим ближнего боя (8.0) или ближнего боя с техникой (17.1).

- После того, как они завершат свой импульс, отметьте отряды, использовавшие штурмовой огонь, маркером Moved; если их исходный/начальный гекс представляет собой ухудшающую или блокирующую местность, отметьте его маркером Spotted, если он свободен или если некоторые отряды все еще присутствуют и еще не отмечены как Fired или Moved и т. д.; помните: обнаруживаются гексы, а не отряды; и это может пригодиться в игре с отрядами двигающимися ползком и снайперами, размещенными позже в этом ходу и т. д.).

- Отряды, способные использовать штурмовое движение, которые начинают сценарий за пределами карты, не могут использовать Штурмовой огонь для стрельбы, а затем войти на карту.

- Отряды, не способные использовать штурмовой огонь и находящиеся в том же гексе, что и отряд(ы), способный использовать штурмовой огонь, МОГУТ участвовать/вносить свою огневую мощь FP в огневую атаку отрядов(ов), но должны вести огонь по той же цели. Пометьте отряды, не способные использовать штурмовой огонь, маркером Fired в конце импульса.

Пример движения 3: Два отделения NVA 2-5-4 (AM) в гексе Редких Джунглей (ухудшающая местность) используют штурмовой огонь. Они стреляют по подходящему целевому гексу на расстоянии трех гексов с огневой мощностью равной 1 (2 за ведущее отделение, +1 за второе отделение и -2 за штурмовое движение = 1) и затем передвигаются на 2 очка движения (половина их фактора движения). После этого они помечаются маркером Moved, а гекс Редких джунглей, где они начали движение, становится обнаруженным и помечается маркером Spotted.

Заметка разработчика: Штурмовой огонь – это новое правило, хотя такая возможность ранее существовала как Универсальный навык – но отряды с командиром, имеющим этот навык, или Герой с этим навыком, могли использовать Штурмовой огонь, а затем входить в ближний бой; поэтому навык по-прежнему актуален. Независимо от этого, следует понимать, что если у отряда есть возможность совершить штурмовое движение (переместиться и затем выстрелить), то он также должен иметь возможность выстрелить и затем переместиться. Это относится и к технике тоже (см. 15.2.1)

6.2 Беглый марш

ММС, которые начинают свой импульс (и движутся на протяжении всего импульса) с командиром в норме той же национальности/цвета/ИВ, могут увеличить свой фактор движения на 2. отряды не могут двигаться дальше, чем напечатанный фактор движения командира. Это называется беглым маршем (DT). Подавленные отряды **МОГУТ** использовать беглый марш, но увеличивают свой фактор движения только на 1.

Расчеты вооружений (1.7) и Верховые отряды (6.6) не могут использовать беглый марш.

Отряды, использующие беглый марш, могут делать все то же, что и отряды, использующие обычное движение, например, вступать в ближний бой (8.0) или в ближний бой с техникой (17.1), а также садиться в транспортное средство или спешиваться с него (16.4).

Отряды не могут одновременно использовать беглый марш и движение ползком (6.3).

6.3 Движение ползком



ММС/SMC (или стек ММС/SMC) может потратить весь свой импульс на перемещение на один гекс. Это называется движение ползком (LC). К отрядамдвигающимися ползком применяются следующие условия:

- Гексы, содержащие отряд передвигающийся ползком, не обнаруживаются автоматически, если только это не открытая местность или не соседствуют с гексом, занятым отрядом противника в норме, или если он уже не обнаружен.
- Они могут менять этажи внутри многоэтажного здания или входить/выходить из бункера или пещеры, но не могут сделать это И перейти в другой гекс.
- Если отряд должен потратить ВСЕ свои очки движения для перемещения на один гекс (или в пределах одного гекса), он не может использовать движение ползком.
- Враги, стреляющие по отрядамдвигающимся ползком, не получают бонус +1 DFT к своей огневой мощи.
- Расчеты вооружений (1.7) и Верховые отряды (6.6) не могут двигаться ползком.

- Двигаясь ползком нельзя входить в ближний бой с техникой (17.1).

- Отряды не могут одновременно использовать движение ползком и беглый марш.

6.4 Скрытное движение



ММС и SMC с желтым квадратом вокруг своего фактора движения, способны к скрытному движению (SM). При перемещении эти отряды отмечаются маркером Stealth. Если они перемещаются вместе с отрядами, не способными к скрытному движению, они отмечаются **НЕ** маркером Stealth, а маркером Moved (или Assault Move, если применимо). Отряды, способные на скрытное движение, могут двигаться, не вызывая обнаружения гекса, в котором они находятся (10.1), даже если он соседствует с гексом, в котором есть вражеский отряд в норме.

Чтобы обнаружить гекс, содержащий отряд, способный использовать скрытное движение, под маркером Stealth, необходимо следующее:

- Вражеский отряд(ы) должен(о) совершить успешную попытку обнаружения (10.1.1) на гексе.
- Отряд, способный к скрытному движению, должен быть под маркером Fired.
- Отряд, способный к скрытному движению, должен быть расположен на открытой местности.**

Следующие условия также применяются к Скрытному движению:

- Отряды не могут использовать скрытное движение во время беглого марша (6.2)
- Отряды могут использовать скрытное движение для вступления в ближний бой (8.0).
- Отряды могут использовать скрытное движение при движении для входа в ближний бой с техникой (17.1) из несмежного гекса, но не могут использовать скрытное штурмовое движение (6.4.1) или скрытный штурмовой огонь (6.4.2) при этом.
- Командиры (11.1) не могут использовать скрытное движение, если это специально не указано в Особых правилах сценария (SSRs, 22.0).
- Отряды, использующие скрытное движение, не подвергаются штрафу +1 DFT за перемещение.

- Отряд, способный к скрытному движению, который входит в гекс, обнаруженный в результате действий дружественного отряда(ов) (отмеченных как Moved, Fired и т. д. или даже Spotted в результате использования штурмового огня (6.1.1) другим отрядом, способным к штурмовому движению или скрытному движению), теряет, так сказать, свою скрытность, если только он не покидает гекс в том же самом импульсе.

- Отряд с маркером Stealth не может быть целью в гексе, обнаруженном исключительно соседним отрядом противника в норме (другие отряды в гексе, как обычно, могут). Миномёты (как поддержки, так и расчеты вооружений) и артиллерия вне карты всегда воздействуют на отряд, способный использовать скрытное движение.

6.4.1 Скрытное штурмовое движение



Отряды, способные использовать скрытное движение, также могут использовать Штурмовое движение (6.1). Они могут перемещаться на расстояние до половины своего фактора движения (дробные значения округляются в большую сторону) и впоследствии вести огонь в том же или в более позднем импульсе, включая упреждающий огонь (5.3). Такой огонь модифицируется аналогично огню при штурмовом движении - вычитается два (2) из общей атакующей огневой мощи отрядов, использующих огонь при скрытном движении (за исключением разведчиков (11.6)), и добавляется один (+1) к броскам на попадание для артиллерийского оружия поддержки. Отряд, способный использовать скрытное движение и использующий штурмовое движение, по-прежнему отмечается маркером Stealth (но вы можете разместить рядом с ним маркер Assault Move в качестве напоминания, если планируете вести огонь в более позднем импульсе).

Отряды, способные к скрытному движению, не могут применять скрытное штурмовое движение в ближнем бою (8.0) или в ближнем бою с техникой (17.1).

6.4.2 Скрытный штурмовой огонь

Отряды, способные к скрытному движению, могут использовать Штурмовой огонь; следуйте той же процедуре, что и в пункте 6.1.1, но отметьте отряд, способный к скрытному движению и использующий штурмовой огонь, маркером Stealth после его перемещения. Скрытный штурмовой огонь нельзя использовать для ведения упреждающего огня.

6.5 Скоординированное движение

ММС, SMC и техника могут двигаться вместе при условии, что они начинают и заканчивают импульс вместе. Любые отряды, способные к штурмовому движению, могут совершать штурмовое движение или штурмовой огонь, используя скоординированное движение. Отряды, выполняющие скоординированное движение, платят очки движения за вход в гексы и пересечение их сторон в соответствии с их типом движения (пехотное, гусеничное и т. д.).

Скоординированное движение позволяет пехотным отрядам и одной единице техники двигаться вместе. Пехотные отряды, движущиеся в составе стека, не используют скоординированное движение и техника не может двигаться вместе с ними, используя скоординированное движение; они всегда должны активироваться отдельно.

Пример движения 4: Пехотное отделение и танк (гусеничное движение) тратят 2 и 4 очка движения соответственно, когда входят в гекс редкого леса. У этого правила есть исключение (15.1)

Скоординированное движение не может быть использовано для входа в ближний бой (8.0) или для выполнения атаки сходу (15.3) или ближнего боя с техникой (17.1).

6.6 Верховые отряды

Заметка разработчика: хотя верховые отряды (MU) используются в игре ограниченно, мы решили переместить их из модульных в основные правила, и мы ожидаем появления их в следующих играх. Правила, применимые к верховым отрядам, такие как «Бей-беги» и упреждающее движение, представлены в п. 6.7 и 6.8.



Верховые отряды (MU) – это ММС на мотоциклах или лошадях. Они представляют 5–10 человек и их ездовых животных или технику. Они считаются ММС, за исключением случаев, указанных ниже:

- **Стекирование:** Верховые отряды считаются отделениями и полукотделениями, но в гексе может находиться не более двух верховых отделений (или их эквивалентов), например, у вас может быть два верховых отделения и одно пехотное отделение, или одно верховое отделение и два пехотных отделения, но не три верховых отделения.

- **Движение:** Верховые отряды имеют красный фактор движения, который указывает на их способность использовать движение «Бей-беги» (6.7), и они используют колонку О на Таблице эффектов местности.

- Верховые отряды не могут использовать беглый марш (6.2).

- Верховые отряды не могут использовать движение ползком (6.3).

- Вычитите один (-1) из общей огневой мощи FP при стрельбе по движущимся или отмеченным маркерами Moved или H&R (6.7) верховым отрядам.

- Добавьте один (+1) к общей огневой мощи FP при стрельбе по неподвижным или не отмеченным маркерами Moved или H&R верховым отрядам.

- Отряды добавляют один (+1) к броску кубика на попадание по таблице OFT при стрельбе по движущимся или отмеченным маркером Moved или H&R (6.7) верховым отрядам.

- Отряды вычитают один (-1) из броска кубика на попадание по таблице OFT при стрельбе по верховым отрядам, которые не движутся или не отмечены маркером Moved или H&R.

- Верховые отряды не порождают героев.

- SMC могут сопровождать верховые отряды, как если бы верховые отряды были MMC. SMC могут перемещаться с любым верховым отрядом, с которым они объединены, и разделяют верховой статус и фактор движения того отряда, с которым они объединены.

- Верховые отряды НЕ МОГУТ выполнять Атаку сходу (15.3); если они входят в гекс, занятый вражеской пехотой или верховыми отрядами, они инициируют Ближний бой (8.0) — **исключение: кавалерийская атака (8.6).**

- Верховые отряды НЕ МОГУТ выполнять ближний бой с техникой (17.1); для этого они должны сначала спешиться (см. ниже).

- Верховые отряды могут использовать непрерывное движение (15.5.1).

- **Спешивание:** Верховые отряды могут спешиваться во время импульса, потратив половину своего фактора движения. Затем они заменяются соответствующим пехотным отрядом,

обозначенным в центре верхней части каунтера.



Эти отряды могут тратить половину своего (нового) фактора движения и вступать в ближний бой (8.0) или атаковать в ближнем бою технику (17.1). Вражеские отряды могут вести упреждающий огонь (5.3) по верховым отрядам в гексе, где они спешиваются, и получают +1 к DFT за такой огонь и +1 к OFT, **как и против любых других движущихся пехотных отрядов.** Ездовые животные и техника считаются брошенными и не могут быть использованы до конца игры.

6.6.1 Конные верховые отряды (кавалерия)



Кавалерия верхом может нести оружие поддержки, но НЕ МОЖЕТ его использовать/стрелять. Кавалерия также может совершать кавалерийскую атаку. Поскольку кавалерийская атака является разновидностью ближнего боя, она описана в разделе правил «Ближний бой» (см. раздел 8.6).

6.6.2 Мотоциклисты

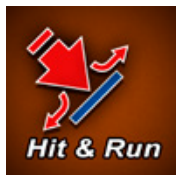


Мотоциклисты соблюдают все правила для верховых отрядов, за следующим исключением:

- Мотоциклисты, находясь в седле, могут вести огонь из оружия поддержки с показателем огневой мощи 2 или меньше, при условии, что они НЕ используют OFT. **Мотоциклисты, находясь в седле, не могут вести огонь из миномётов.**

Пример движения 5: **Итальянское отделение мотоциклистов 1-4-20 с пулеметом Breda 1-6 будут стрелять с общей FP 2. Если у мотоциклистов будет ПТР Solothurn, который использует OFT они не смогут стрелять из него пока не спешатся.**

6.7 Движение «Бей-беги» (Hit-n-Run, H&R)



Отряды с красным фактором движения (например, Верховые отряды, 6,6) могут выполнять движение Бей-беги.

Намерения таких отрядов объявляются в начале их импульса и отмечаются маркером H&R. SMC, сгруппированные с отрядами, способными на H&R, также могут использовать движение H&R. Отряд (или стек), способный на движение H&R, может потратить до половины своего фактора движения и вести огонь в любой момент своего движения. При стрельбе из общей огневой мощи отряда (или стека) вычитается два (-2). Всё это происходит за один импульс.

Пример движения 6: Отделение кавалерии (фактор движения 12) может потратить 2 очка движения, пострелять (-2 к его огневой мощи FP) и потом потратить оставшиеся 4 очка движения. Здесь не нужно сначала двигаться и затем стрелять. В конце импульса он отмечается маркером H&R и Fired.

Верховые отряды не могут использовать движение H&R для входа в ближний бой или ближний бой с техникой.

6.8 Упреждающее движение (ОМ)

Отряды, способные к H&R (6.7), могут совершать упреждающее движение (ОМ), если они не отмечены маркерами Moved, H&R, Fired или Ops complete. Упреждающее движение происходит в любое время, когда отряд обычно имеет право на ведение упреждающего огня (5.3); условия по дальности не требуются. Такие отряды могут активироваться и выполнять любые допустимые виды движения и огня.

Движение верхового отряда, выполняющего упреждающее движение, позволяет противнику вести упреждающий огонь, и упреждающее движение если у противника также есть верховые отряды. После завершения верховым отрядом упреждающего движения, отряд(ы), вызвавшие упреждающее движение, могут завершить свой импульс, если у них ещё есть очки движения для расходования и/или они не были подавлены, ранены или уничтожены верховым отрядом, выполняющим упреждающее движение.



Пример движения 7: на предыдущем изображении британский сержант Ньюэлл и полуотделение 1-5-4-5 начинают свой импульс в гексе F3, который также занят другим полуотделением 1-5-4-5. План сержанта Ньюэлла состоит в том, чтобы атаковать итальянское полуотделение берсальеров 1-4-4 в гексе D5, под маркером Fired. Сержант Ньюэлл и его люди входят в гекс E3, но итальянские мотоциклисты 0-4-20 в гексе E5 решает использовать Упреждающее движение вместо Упреждающего огня, чтобы защитить своих спешившихся товарищей. Теперь итальянские мотоциклисты 0-4-20 могут выполнять любой тип подходящего движения и вести огонь. Британское полуотделение 1-5-4-5 в гексе F3 имеет право вести упреждающий огонь по итальянскому верховому отряду, когда тот перемещается.

7.0 Дымовые завесы



ММС в норме (но не Расчеты вооружений), не отмеченные маркерами Moved, Low Crawl, AM, Stealth, H&R, Fired или Ops Complete, могут попытаться установить

дымовую завесу в своем или соседнем гексе **в самом начале своего импульса**. Выберите гекс и бросьте 1d6. Если результат броска равен или меньше способности отряда по установке дымовых завес (указанной в правилах модуля), поместите на гекс маркер Smoke 1. Если попытка успешна, отряд, поставивший дым, может двигаться, но из его фактора движения на этот ход вычитается 1. Другие отряды могут двигаться вместе с ММС поставившим дымовую завесу, и разрешается Беглый марш (6.2), если это допустимо, а также вступление в ближний

бой (8.0) или ближний бой с техникой (17.1). Если попытка неудачна, поместите на отряд маркер Ops Complete.

- Отряды, которые успешно поставили дымовую завесу, но больше ничего не сделали, отмечаются маркером Ops Complete.

- Только одна попытка постановки дымовой завесы может быть проведена одним отрядом за один ход.

- Отряд, успешно установивший дымовую завесу, не может впоследствии использовать Движение ползком в том же импульсе.

Заметка разработчика: Вышеуказанное изменение призвано отразить преимущество использования дымовой завесы для ММС в тактических целях. Лучшее время для использования дымовой завесы — это когда ММС пытается пересечь дорогу, переходя из одного здания в другое; и теперь можно выполнить это действие одним импульсом, если оно окажется успешным.

Дым блокирует местность с модификатором цели ТМ +1. Он добавляется к существующему модификатору цели гекса. Таким образом, модификатор цели гекса с Лесом, в котором есть дым равен +3.

Отряды, стреляющие из гекса с дымом, вычитают один (-1) из DFT результата броска кубика и прибавляют один (+1) к результату броска кубика OFT на попадание.

В административной фазе (9.0) после установки маркера Smoke 1 замените его маркером Smoke 2. В следующей административной фазе удалите маркер Smoke 2.

Маркеры Smoke 1 и Smoke 2 оказывают одинаковое влияние на игру; цифры указывают продолжительность.

Если в гексе одновременно находятся два маркера дыма, то эффект дыма НЕ удваивается — удваивается только длительность, например, если один — это Smoke 1, а другой — Smoke 2.

Техника (15.0), расчеты минометов (WT) и артиллерия вне карты (18.2) НЕ МОГУТ вести огонь или ставить дымовые завесы, если это не указано в особых правилах сценария (SSR, 22.0).

Дым не влияет на тепловизоры (TIS, 10.1.2).

Рекомендуется, но необязательно: количество дыма, которое обе стороны могут использовать во время сценария, ограничено количеством маркеров дыма в модуле (заимствование из других модулей не допускается); обычно их четыре или пять.

8.0 Ближний бой

Заметка разработчика: В LnLT ближний бой — это рукопашная, это стрелковое оружие на близком расстоянии; это гранаты; это всё, что попадётся под руку. Это жестоко, насильственно и смертоносно. И часто напряжённые ситуации зависят от одного последнего, отчаянного рукопашного боя — пусть даже и шансы будут мизерные.

В этом разделе ознакомьтесь с таблицей ближнего боя (MT), которая содержит соотношения сил (см. пример ближнего боя 1) и число потерь (KN). MT находится на одной из памяток игрока (PAC). Несколько пронумерованных примеров приведены в этом разделе и завершают его. Отряды с нулевым показателем огневой мощи рассматриваются в разделе 8.3.

Ближний бой могут проводить ММС и SMC в норме.

Следующие пехотные отряды считаются неспособными для ближнего боя (NME):

- Подавленные ММС/SMC.
- Командиры, у которых нет оружия поддержки, доступного для ближнего боя, например, пулемета, огнемета, подрывных зарядов или коктейля Молотова.
- Снайперы.
- Медики и санитары.
- Капелланы.
- Советники, не имеющие оружия поддержки, доступного для ближнего боя.
- Медсестры.
- Волынщики.
- Стрелки.

Отряды неспособные для ближнего боя не могут инициировать/вступать в ближний бой, атаковать или защищаться (быть целью) в ближнем бою, **но**

могут «сопровождать» отряды способные для ближнего боя (МЕ), совершающие бой. Когда отряды входят в гекс, содержащий только пехотные отряды (не технику) противника, они должны немедленно вступить в ближний бой. Но сначала необходимо соблюсти следующую последовательность:

1. Отряд(ы) входит(ят) в занимаемый противником гекс.
2. Проведите любые атаки Огня по площади (18.1/2) или Мины (21.4), только по входящим отрядам.
3. Иницируется возможное(ые) событие(я) (1.8)
4. Проводится ближний бой (8.0) в соответствии с правилами, перечисленными в этом разделе.

«Атакующий» в контексте этого раздела означает, что ваш отряд проводит ближний бой — это не имеет никакого отношения к тому, вошли ли вы в гекс. «Обороняющийся» - означает, что ваш отряд(ы) является целью ближнего боя. Отряд, способный только защищаться, не может проводить атаки ближнего боя, но и не уничтожается автоматически. Следующие условия также применимы к ближнему бою:

- По вражескому отряду(ам), входящему в гекс ближнего боя, не ведется упреждающий огонь.
- Отряды не могут использовать Штурмовое движение (6.1), Штурмовой огонь (6.1.1.), Скрытное штурмовое движение (6.4.1) или Скрытный штурмовой огонь (6.4.2) для входа в ближний бой.
- Отряды не могут использовать скоординированное движение для входа в ближний бой (6.5).
- Отряды не могут использовать движение Бей-беги (6.7) для входа в ближний бой.
- Ближний бой считается одновременным; таким образом, обе стороны получают возможность «атаковать» друг друга, и потери не наносятся до тех пор, пока не завершится раунд ближнего боя, хотя Национальные особенности (13.0), События (1.8) и Навыки (12.0) могут изменить последовательность.
- Если условия не изменены Засадой (8.4) или Навыками (12.0), бойцы в ближнем бою используют свою собственную немодифицированную огневую мощь IFP (см. Пример ближнего боя 1).
- Может быть только один раунд ближнего боя за

ход/гекс.

- Каждый отряд в ближнем бою с каждой стороны должен использовать все оружие поддержки доступное для ближнего боя, которыми они владеют (без сохранения этого ранцевого заряда...).

- Все отряды, участвующие в раунде ближнего боя, считаются активированными одновременно.

- Отряды, которые не участвуют в ближнем бою (например, они являются неспособными к нему), все равно считаются активированными после раунда ближнего боя.

- Не все «обороняющиеся» отряды должны быть атакованы, но по крайней мере один должен быть атакован (см. Пример ближнего боя 2).

- Немодифицированные «атаки» с соотношением сил менее (хуже) 1:3 рассматриваются как 1:3 и не могут проводиться против нескольких отрядов, соотношение сил которых превышает 1:3 (см. Пример ближнего боя 3).

- Немодифицированные «атаки» с соотношением сил более (лучше) 5:1 рассматриваются как 5:1, т.е. соотношение сил не может быть лучше 5:1 (см. Пример ближнего боя 4).

- Артиллерийское Оружие поддержки, которое использует OFT или является станковым, не подходит для ближнего боя.

- ММС должны по-прежнему соблюдать ограничения по использованию оружия поддержки, описанные в разделе 1.6, то есть отряд может стрелять из одного оружия поддержки и своей огневой мощи IFP или из двух единиц оружия поддержки и не использовать свою огневую мощь IFP; полуотделение/экипаж может стрелять из одного оружия поддержки и не использовать свою IFP.

- Командиры/Герои (11.1/2) имеющие оружие поддержки, доступное для ближнего боя, атакуют и защищаются с половиной огневой мощи оружия поддержки (дробь округляется в большую сторону) (см. Пример ближнего боя 5).

- Герои атакуют и защищаются с помощью своей огневой мощи IFP, если только они не экипаж или не используют оружие поддержки.

- Всегда убирайте одноразовое оружие поддержки, такое как подрывные заряды, после первого раунда

ближнего боя (для атаки и защиты).

- Если используется захваченное оружие поддержки, и противник не уничтожен, захваченное оружие поддержки удаляется из игры в административной фазе (9.0) (см. пример ближнего боя 6).

- Модификатор лидерства (LM, 11.1.1) только одного командира может быть применён к броску кубика атакующих отрядов. Он не учитывается, если командир использует оружие поддержки, доступное для ближнего боя, для внесения своей огневой мощи FP в атаку (см. Пример ближнего боя 5).

- Если бойцы ближнего боя включают в себя Героев (11.2), они дают сдвиг на одну колонку в пользу своей стороны, но только когда атакуют (см. Пример ближнего боя 2). Даже если соотношение сил против Героя больше 1:3, оно всё равно смещается до 1:2, но никогда не может быть больше

5:1. Несколько Героев не дают множественных сдвигов.

- Расчеты вооружений (WT, 1.7) не могут вступать в ближний бой. Вступая в ближний бой, расчеты вооружений **без пулеметов** защищаются с номинальным показателем огневой мощи FP, равным одному (1), и не могут контратаковать. Расчеты вооружений с пулеметом, могут защищаться и контратаковать с помощью своей полной огневой мощи IFR. Для ясности, расчеты вооружений с пулеметом, не могут вступать в ближний бой (т.е. перемещаться в гекс ближнего боя), но могут защищаться и контратаковать с помощью своей полной огневой мощи IFR (см. Пример ближнего боя 7).

- Расчеты вооружений могут быть индивидуальной целью в ближнем бою.

- Отряды, не способные для ближнего боя, не могут входить в гекс, содержащий только вражеские отряды, даже если вражеские отряды также неспособны для ближнего боя (см. Пример ближнего боя 8).

- Если отряд, способный для ближнего боя, входит в гекс, содержащий только вражеские отряды неспособные для ближнего боя, все вражеские отряды уничтожаются; отряд, который вошел, должен остановиться, а на гекс помещается маркер Melee (см. Пример ближнего боя 9).

- Если (и это редкий случай) отряд, способный для ближнего боя, входит в гекс, содержащий только отряды неспособные для ближнего боя под маркером Fire for Effect (FFE, 18.1/2), он первым

подвергается Огню по площади. Если он переживёт атаку FFE в полном порядке, то переходит в ближний бой (в котором отряды неспособные для ближнего боя уничтожаются, а на гексе появляется маркер Melee); если атака FFE делает входящий отряд неспособным для ближнего боя (подавляет его), он должен вернуться в гекс, из которого вышел, и нужно поместить на него маркер Moved. Если этот гекс также находится под маркером FFE, он снова подвергается атаке и подпадает под действие упреждающего огня (5.3). Вышеуказанный случай также применим к входу в гекс, содержащий мины (21.4).

Для проведения ближнего боя, своя огневая мощь IFR всех атакующих отрядов (отрядов, вошедших в гекс) и оружия поддержки, доступного для ближнего боя (пулеметы, подрывные заряды и огнеметы) — и/или другие, представленные в правилах, специфичных для модуля) сравнивается с огневой мощностью любых обороняющихся отрядов, выбранных атакующим, и их оружия поддержки, доступного для ближнего боя, и определяется соотношение сил, округляя дроби вверх (см. Пример ближнего боя 1).

Затем атакующий бросает 2d6 и сверяется с Таблицей Ближнего Боя (MT) в памятке игрока PAC. Если атакующий выбросил число, равное или превышающее число потерь (KN) при соотношении сил в таблице ближнего боя (MT), защищающиеся отряды уничтожаются (см. Пример ближнего боя 1). Уничтоженные отряды пока что НЕ убираются.

Затем защищающийся применяет ту же процедуру к любому отряду атакующего по своему выбору. После оценки урона уберите уничтоженные отряды с обеих сторон и отметьте гекс маркером Melee.

Ниже приведены примеры ближнего боя:

Пример ближнего боя 1: 4 FP атакуют 2 FP, соотношение 2:1, тогда как если 5 FP атакуют 2 FP не 2,5:1, а 3:1, потому что дроби округляются в большую сторону. Более конкретно, два американских отделения десантников 2-5-4 имеют 4 FP в ближнем бою, а два немецких отделения 1-6-4 и пулемет MG-34 с 2 FP также имеют 4 FP, что дает соотношение 1:1. Соотношение 1:1 означает, что число потерь KN равен 8 в таблице ближнего боя, следовательно, для уничтожения вражеского отряда(ов) необходимо выбросить 8 или больше.

Пример ближнего боя 2: не все «защищающиеся» отряды обязательно должны быть «атакованы», но как минимум один должен быть атакован. Таким образом, если американское отделение 2-5-4 находится в гексе с двумя немецкими отделениями

1-6-4 и героем 1-6-6, американское отделение 2-5-4 может выбрать атаку всех трех вражеских отрядов с соотношением 2:3, либо одного из отделений 1-6-4, либо героя с соотношением 2:1, либо любой пары из трех вражеских отрядов с соотношением 1:1. В этом случае три вражеских отряда «атакуют» с соотношением 3:2, и получают сдвиг на одну колонку вправо в свою пользу, потому что у них есть герой, итоговое соотношение будет 2:1.

Пример ближнего боя 3: Немодифицированные атаки с соотношением хуже 1:3 рассматриваются как 1:3, и они не могут быть проведены против нескольких отрядов, таким образом, если французское отделение 1-5-4 находится в гексе с немецким отделением 1-4-4 с 2-FP оружием поддержки (общая огневая мощь FP равна 3) и отделением 2-6-4 (общая огневая мощь FP всей группы равна 5), французское отделение 1-5-4 не может атаковать оба немецких отделения (соотношение 1:5 снижается до 1:3); оно может выбрать атаку либо отделения 1-4-4 с оружием поддержки с соотношением 1:3, либо отделения 2-6-4 с соотношением 1:2.

Пример ближнего боя 4: Три американских отделения 2-5-4 (всего 6 FP) атакуют немецкое отделение 1-6-4 с коэффициентом 5:1, а не 6:1, поскольку 5:1 — это максимально допустимый коэффициент.

Пример ближнего боя 5: Немецкий командир 6-1-6, имеющий оружие поддержки 2-FP пулемет MG-34, имеет огневую мощь FP равную 1 в ближнем бою и не может применить (добавить) свой модификатор лидерства LM к броску кубика. Если немецкий командир 6-1-6 с оружием поддержки 2-FP пулемет MG-34 находится в составе отделения 1-6-4 против голландского отделения 1-5-4, они атакуют либо огневой мощностью 2 FP против 1 FP (если командир использует оружие поддержки), с соотношением 2:1, защищаясь с соотношением 1:2.

Или, если Командир не использует оружие поддержки, то они атакуют огневой мощностью 1 FP против 1 FP, с соотношением 1:1, + 1 к броску кубика, и также защищаются с соотношением 1:1. В этом случае лучше использовать оружие поддержки.

Пример ближнего боя 6: Командир 6-0-6, имеющий захваченный пулемет 1-FP MG и отделение 1-6-4, вступает в ближний бой против вражеского отделения 1-5-4. Ни одна из сторон не уничтожает другую. Удалите из игры захваченный пулемет 1-FP MG у командира в Административную фазу.

Пример ближнего боя 7: Американское отделение

2-5-4 входит в гекс, занятый немецким 88-мм противотанковым орудием. Немецкое орудие не является пулеметом, поэтому оно может только «защищаться» в ближнем бою и имеет показатель FP равный 1. Таким образом, американское отделение атакует с соотношением 2:1 (2 FP против 1 FP), а немецкое орудие не может «атаковать». Если бы немецкое орудие было пулеметом, с показателем FP 4, ситуация была бы иной: американское отделение «атаковало бы» с соотношением 1:2 (2 FP против 4 FP), а немецкое орудие «атаковало» с соотношением 2:1 (4 FP против 2 FP).

Пример ближнего боя 8: Британский медик – отряд неспособный для ближнего боя, не может войти в гекс, содержащий немецкого снайпера, также являющимся неспособным для ближнего боя. Кроме того, подавленное британское отделение не может войти в гекс, содержащий подавленное немецкое отделение, или в гекс, содержащий любой вражеский неподходящий для ближнего боя отряд.

Пример ближнего боя 9: Советское отделение, которое входит в гекс, занятый немецким медиком, подавленным командиром и подавленным отделением, автоматически уничтожает все три немецких отряда; оно должно остановиться в гексе, и на гексе размещается маркер Melee.

8.1 Последствия ближнего боя



Отряды, оставшиеся после раунда ближнего боя, блокируются в ближнем бою. Поместите маркер Melee на отряды. Заблокированные отряды не могут двигаться (кроме отступления) или вести огонь, но могут использовать импульс в следующем ходу для ближнего боя или попытки отступления (8.1.1).

Маркеры ближнего боя не удаляются до тех пор, пока в гексе находятся отряды с обеих сторон.

После уничтожения отрядов одной или обеих сторон маркер Melee удаляется в последующей административной фазе. Таким образом, маркер Melee может находиться в гексе сам по себе, и отряды способные для ближнего боя (с сопровождающими отрядами неспособными для ближнего боя) с обеих сторон могут войти в гекс, как указано в пункте 8.2.

Если все отряды, способные для ближнего боя, уничтожены, отряды неспособные для ближнего боя удаляются. Любой SMC, не являющийся героем или разведчиком, оставшийся в конце раунда ближнего

боя без отряда, способного для ближнего боя, или сгруппированный с дружественным отрядом, способным для ближнего боя, также удаляется, даже если нет вражеских отрядов, способных для ближнего боя; предполагается, что SMC погиб вместе со своими войсками.

8.1.1 Отступление из ближнего боя

Отряды, желающие отступить, должны объявить о своём намерении в начале следующего импульса (до того, как они снова вступят в ближний бой с противником) и пройти проверку боевого духа (применяются правила ведения боя и правила отступления). Непрохождение проверки не влечет за собой штрафа, но они должны немедленно начать раунд ближнего боя.

Отряды, прошедшие проверку боевого духа, могут покинуть гекс обычным способом: Движением (6.0), Штурмовым движением (6.1), Беглым маршем (6.2), Ползком (6.3), Скрытым движением (6.4) или H&R (6.7), заплатив соответствующую стоимость. «Штурмовой огонь» (6.1.1) и «Скрытый штурмовой огонь» (6.4.2) нельзя использовать для выхода из ближнего боя.

Если игрок выводит все свои отряды из гекса, маркер Melee удаляется, а оставшиеся вражеские отряды могут применить к отступающим отрядам упреждающий огонь (5.3).

Обратите внимание, что игрок может оставить отряд позади в качестве арьергарда, чтобы предотвратить возникновение подобной ситуации.

В арьергарде должны быть отряды, способные для ближнего боя (ни одна медсестра не должна быть оставлена позади...).

8.2 Подкрепления в ближнем бою

Отряды любой из сторон могут усилить ближний бой. Любой отряд, входящий в гекс, отмеченный маркером Melee, считается усиливающим его, даже если после предыдущего раунда ближнего боя в этом гексе не осталось дружественных отрядов.

Если отряд получает подкрепление в ближнем бою до начала раунда ближнего боя в этом ходу, раунд ближнего боя проводится немедленно. Если отряд получает подкрепление в гексе после окончания ближнего боя, он не может участвовать в ближнем бою до следующего хода.

Если отряды подкрепления обладают способностью «Засада» (8.4), их утроенная огневая мощь FP

добавляется к обычной огневой мощи FP другого дружественного отряда, но раунд ближнего боя считается одновременным. Это применяется только в том случае, если отряды подкрепления инициируют раунд ближнего боя в текущем ходу, а не переносятся на следующий.

8.3 Отряды с нулевой огневой мощностью



В ближнем бою MMC со своей огневой мощью IFP, равной 0, атакуют и защищаются с огневой мощью, равной 1, если только у них нет оружия поддержки, доступного для ближнего боя. В этом случае они используют огневую мощь оружия поддержки. За каждого участника MMC с нулевой своей огневой мощностью, участвующего в атаке, из результата броска кубика вычитается 1.

За каждый отряд с нулевой своей огневой мощностью, участвующего в обороне, к результату броска кубика атакующего добавляется 1 (см. Пример ближнего боя 10).

Отряд с нулевой своей огневой мощностью, использующий оружие поддержки, больше не вычитает 1 из броска кубика при атаке и не прибавляет 1 к броску кубика атакующего при защите.

Пример ближнего боя 10: Два советских отделения партизан 0-3-4 атакуют немецкое отделение 2-6-4 в ближнем бою. Соотношение равно 2 FP против 2 FP, или 1:1 (каждый отряд 0-IFP считается за 1 FP при атаке). При таком соотношении число потерь равно 8. Однако игрок, управляющий парой отделений 0-IFP, вычитает 2 из своего броска 2d6. Следовательно, ему нужно выбросить 10 или больше ($10 - 2 = 8$, что является минимальным значением, необходимым для уничтожения противника при атаке 1:1), чтобы уничтожить немецкое отделение 2-6-4. Напротив, немецкое отделение 2-6-4 атакует два отделения партизан с соотношением 2 FP против 2 FP, или 1:1, но добавляет два (+2) к своему броску 2d6. Таким образом, это уничтожит два отделения партизан, если выпадет 6 или больше ($6 + 2 = 8$).

8.4 Засада

Некоторые национальные особенности (13.0), отряды или обстоятельства (Навыки, 12.0 или особые правила сценария модуля) позволяют первоначальный раунд ближнего боя провести как засаду.

Когда отряд (или группа отрядов), способных

устроить засаду, вступает в ближний бой с отрядом, у которого не было линии видимости (к тому, кто в засаде) в начале его импульса, общая огневая мощь отряда(ов) (своя + оружие поддержки) утраивается для первого раунда ближнего боя. У ММС с нулевой огневой мощностью она по-прежнему равна 1 и утраивается до 3, а из результата броска кубика вычитается 1.

8.5 Огневая мощь с индексом «М»



ММС и SMC с надстрочным индексом «М» являются специалистами ближнего боя и добавляют единицу (+1) к своей огневой мощи при атаке и защите в ближнем бою. Некоторые виды оружия поддержки (1.6) также имеют надстрочный индекс «М», который добавляет единицу к огневой мощи оружия поддержки в ближнем бою.

Это работает на отряд и/или оружие поддержки, а не на стек.

Пример ближнего боя 11: если два советских полуотделения спецназа 2М-3-5 вступают в ближний бой с двумя отделениями моджахедов 1-3-4-5, соотношение советской атаки составляет 3:1. Каждое полуотделение имеет огневую мощь равную 3 (2 + 1 для надстрочного индекса М = 3), что в сумме составляет FP 6 против общего FP 2 для пары отделений моджахедов. Моджахеды при своей контратаке могут выбрать атаку на оба советских полуотделения с соотношением 1:3 (2 FP против 6 FP) или на одно из них с соотношением 2:3 (2 FP против 3 FP).

8.6 Кавалерийская атака



Кавалерийские (конные) верховые отряды могут совершить кавалерийскую атаку при вступлении в ближний бой (8.0). Следующие правила относятся к кавалерийской атаке:

- Атаку можно проводить только против отрядов, которые находились на расстоянии не менее двух гексов в начале движения атакующего отряда (гекс цели считается, гекс атакующего - нет). Кавалерия, которая начинает свой импульс рядом с занятым противником гексом и входит в этот гекс, выполняет обычную атаку ближнего боя.

- Цель атаки не может занимать гекс здания, бункера, болота, леса или густых пальм.

- Во время кавалерийской атаки кавалерия удваивает свою огневую мощь в первом раунде ближнего боя. Согласно 8.3, кавалерийский верховой отряд с нулевой своей огневой мощностью имеет огневую мощь в ближнем бою, равную 1, который затем удваивается до 2 во время атаки; но из результата броска кубика по-прежнему вычитается только 1.

- Отряды, подвергшиеся кавалерийской атаке, должны пройти проверку боевого духа (применяется модификатор цели); в случае провала они только обороняются (не контратакуют) в течение первого раунда ближнего боя. Командир, не прошедший проверку боевого духа, также не может использовать свой модификатор лидерства (11.1.1) для атаки.

Пример ближнего боя 12: **Итальянское кавалерийское отделение 1-4-12 атакует британское отделение 1-7-4-5, находящееся в песчаном гексе в четырех гексах от него. Кавалерию не останавливает упреждающий огонь (5.3), и она входит в занятый британцами гекс. Итальянское кавалерийское отделение удваивает свою огневую мощь с 1 до 2 в первом раунде ближнего боя, и, таким образом, получает соотношение 2:1 вместо 1:1 (см. 8.0 для разрешения ближнего боя). Британцы должны пройти проверку боевого духа, чтобы контратаковать; если они ее пройдут, они контратакуют с соотношением 1:2.**

9.0 Административная фаза

Как только все отряды переместились или произвели стрельбу, или после трех последовательных пасов (т.е. Игрок 1 пасует, Игрок 2 пасует, Игрок 1 снова пасует), оперативная фаза (4.0) заканчивается.

В Административной фазе игроки убирают все маркеры Moved, Assault Move, Stealth Move, H&R, Low Crawl, Fired, Ops Complete, Starshells и Spotted. Маркеры FFE убираются. Маркеры Smoke 1 переворачиваются и становятся маркерами Smoke 2, а маркеры Smoke 2 удаляются с карты. **Маркеры Fire 1 проверяются на предмет того, погасли ли они или стали Fire 2, а затем проверяются на предмет распространения огня с одного гекса на другой.**

После того, как все маркеры будут удалены, переместите маркер хода на одно деление вперед, бросьте кубик на инициативу и начните новую фазу сбора (3.0).

10.0 Линия видимости (LOS), обнаружение и местность

Заметка разработчика: ни одно правило/механика не вызывало столько путаницы у новых игроков и не порождало столько споров, как обнаружение цели. Но это ключевая механика системы LnLT, которая определяет игровой процесс не только от хода к ходу, но и от импульса к импульсу. Правила версии 5.1 призваны прояснить обнаружение цели, а также уладить некоторые неясности, касающиеся линии видимости. Кроме того, важно помнить, что во время хода все действия, по сути, происходят примерно в одно и то же время.

Отряд имеет линию видимости (LOS) с другим отрядом, если в реальном мире он может видеть этот отряд. Отряды не могут стрелять по целям, к которым у них нет линии видимости, или по отрядам в гексах, которые не обнаружены. **ВАЖНО знать, что обнаруживаются именно ГЕКСЫ, а не отряды, но именно действия отрядов делают гекс обнаруженным.**

Подумайте об обнаружении как о гексе, в пределах которого происходит какая-либо активность (стрельба, перемещение), предупреждающая отряды о присутствии противника.

Существует два типа местности, влияющих на линию видимости и обнаружение: блокирующая и ухудшающая (список конкретных типов местности см. в ТЕС). Гексы блокирующей и ухудшающей местности не обнаруживаются до тех пор, пока действия отрядов на карте не сделают их таковыми.

10.1 Обнаружение

То, что игрок-человек, смотрящий на карту, видит отряды противника, не означает, что его отряды на карте тоже их видят. Даже если отряд имеет линию видимости на целевой гекс, атакующий может не видеть вражеские отряды внутри гекса. Гекс должен быть обнаружен.

Пример обнаружения 1: Вражеский отряд находится в гексе деревянного здания, расположенном в двух гексах от вас. Возможно, ничто не загораживает обзор здания вашему отряду, но это не значит, что они видят вражеские отряды, находящиеся внутри него.

Чтобы вести огонь по занятому противником гексу, он должен быть обнаружен. Опять же, обнаруживаются гексы, а не отряды, и если один

отряд в гексе совершает действие, которое приводит к обнаружению гекса, то огонь можно вести по всем отрядам в гексе (исключение: отряды в бункере, пещере или на другом этаже многоэтажного здания или на крыше (10.6) находятся в эквиваленте второго гекса внутри гекса (см. 10.4.1), и этот гекс должен быть обнаружен отдельно).

Обнаружение определяется статусом. Гекс (и, следовательно, все отряды в нём) считаются обнаруженными, если выполняется любое из следующих условий:

- Гекс представляет собой открытую местность.
- Гекс отмечен маркером Spotted (10.1.1)
- Дружественный отряд в норме находится рядом с гексом (исключение: техника в норме не может автоматически обнаружить соседние гексы). Отряд в норме автоматически обнаруживает все шесть (6) соседних гексов.
- Отряд в данный момент активно движется или совершает штурм в/через гекс.
- Отряд в гексе отмечен маркером Moved, Assault Move, H&R, Fired или Melee.
- Гексы с открытой местностью автоматически обнаруживаются, даже если линия видимости ограничена ухудшающей местностью (10.3). Имеются некоторые исключения (например, дымовые завесы или маркеры бункеров в других открытых гексах; см. Правила ТЕС и Модуля).
- Гексы с открытой местностью, содержащие технику (ухудшающую видимость), обнаруживаются, но отряды пехоты в гексе получают защитный модификатор цели; если две единицы техники находятся на открытой местности, гекс также обнаруживается, но они не получают защитный модификатор цели. Только маркер Wreck даёт +2 модификатора цели технике. **Только одна единица техники или маркер Wreck в гексе может дать +2 модификатора цели отрядам пехоты.**

Следующее также относится к обнаружению гексов:

- Статус гекса может меняться в течение хода.

Пример обнаружения 2: если гекс обнаружен, потому что он примыкает к дружественному (потенциальному стрелку) отряду, находящемуся в норме, и этот отряд либо Подавлен, либо перемещается на несоседний гекс, то первоначально

обнаруженный гекс больше не считается обнаруженным.

- Отряды,двигающиеся ползком (6.3) и отряды,использующие скрытное перемещение (6.4), не обнаруживают гекс во время своего движения, если только они не оказываются в гексе, который был бы обнаружен иным образом (например, на любой открытой местности).
- После обнаружения гекса он становится видимым для всех дружественных отрядов в течение хода, даже для тех, у кого в этот момент не было линии видимости. Однако если все отряды покидают гекс (или уничтожаются), любой маркер обнаружения на нём удаляется (исключение: Штурмовой огонь, 6.1.1).
- Отряды в хорошем состоянии, отмеченные Fired, Moved, Low Crawl, Ops Complete, H&R, Stealth, Assault Move или Melee, не могут обнаруживать другие отряды, но они автоматически обнаруживают соседние гексы (это важно для случаев непрямого огня (18.0)).
- Подавленные отряды и техника с закрытыми люками (15.0.1) не обнаруживают автоматически смежные гексы, содержащие вражеские отряды.

10.1.1 Попытки обнаружения

Отряды в норме (включая технику с открытыми и закрытыми люками) могут попытаться обнаружить гексы, к которым у них есть линия видимости. Медики и санитары (11.3), капелланы (11.8), медсестры (11.10) и волынщики (11.11) не могут пытаться обнаружить противника.

Попытки обнаружения производятся путем броска 1d6.

- Гексы с блокирующей местностью обнаруживаются при результате броска 1d6 два (2) или меньше.
- Гексы с ухудшающей местностью обнаруживаются при результате броска 1d6 три (3) или меньше.

Опционально: вы можете применить -1, если целью обнаружения является техника.

Пример обнаружения 3: если отряд пытается обнаружить гекс с ухудшающей местностью, содержащий отряд противника, он должен выбросить три или меньше, чтобы преуспеть. Для блокирующей местности требуется выбросить два или меньше.

• К результату броска кубика отряда добавляется один (+1) за каждый гекс ухудшающей местности, через который проходит линия видимости на пути к гексу цели. Обратите внимание, что линия видимости должна фактически проходить через участок ухудшающей местности в гексе ухудшающей местности.

• Также добавляется (+1), если он проходит через силуэт (художественный объект) ухудшающей местности, которая является частью гекса открытой местности.

• Закрытые люки на технике добавляют один (+1) ко всем попыткам обнаружения.

• Если линия видимости проходит через более чем два гекса с ухудшающей местностью или контуры ухудшающей местности внутри двух открытых гексов, она блокируется. Линия видимости НЕ БЛОКИРУЕТСЯ и не ухудшается небольшими участками местности, которые простираются от гекса стреляющего или цели в соседний гекс.

• Модификаторы лидерства (LM 11.1.1) применяются и вычитаются только из броска кубика командира/командира бронетехники/ комиссара и замполита.

• Капеллан, медсестра или волынщик не могут использовать свой модификатор лидерства для оказания помощи другому отряду в обнаружении противника.

• После того, как гекс обнаружен, на нём размещается маркер Spotted. Не размещайте маркеры Spotted на гексах, содержащих отряды, уже отмеченные маркером Moved, Fired или любым другим маркером, который считает гекс обнаруженным.

• Немодифицированная 6-ка при попытке обнаружения всегда терпит неудачу.

• Маркеры Spotted удаляются во время каждой административной фазы (9.0) или если все отряды покидают гекс. Исключение: Маркеры Spotted, размещенные на гексе после того, как отряд использует Штурмовой огонь (6.1.1) и покидает гекс, остаются в гексе до административной фазы.

• Попытки обнаружения не считаются импульсом, но на каждый дружественный импульс можно совершить только одну попытку, и отряд, пытающийся обнаружить противника, отмечается маркером Ops Complete независимо от результата

попытки. Если единственным действием стороны во время импульса является попытка обнаружения противника, это считается пасом.

- Отряд под маркером Ops Complete (4.1) может вести огонь с полной огневой мощностью по гексу, который он обнаружил во время ТОГО ЖЕ импульса. Аналогично, командиры под маркером Ops Complete могут добавлять свой модификатор лидерства к любой атаке, исходящей из их гекса, но только если она направлена на гекс, который командир обнаружил во время текущего импульса, то есть отряд может немедленно вести огонь по любому гексу, который он только что успешно обнаружил.

- Поскольку обнаружение не является импульсом (активацией) как таковым, вы можете попытаться обнаружить цель из одного гекса, а затем активируйте гекс наблюдателя или другой гекс, независимо от результата обнаружения. Если активировать гекс наблюдателя после успешной попытки обнаружения, то наблюдатель может принять участие в стрельбе по только что обнаруженному гексу.

10.1.2 Тепловизоры (TIS)

В системе LnLT некоторая современная техника, вертолеты и расчетов вооружения оснащены тепловизорами (TIS).

Отряды с TIS указаны в правилах конкретного игрового модуля и в одном из РАС.

Все отряды с TIS вычитают два (–2) из своей попытки обнаружения. Немодифицированная 6 при попытке обнаружения всегда считается неудачной.

Техника с TIS может попытаться обнаружить отряды в секторе обзора своей башни (14.1) даже если она с закрытыми люками, и все равно вычитает два (–2) из попытки обнаружения.

На TIS не влияют Дымовые завесы (7.0).

10.2 Здания и холмы

Большая часть местности в LnLT находится на уровне земли (уровень 0). Однако есть холмы уровня 1, 2 и 3. Различные оттенки коричневого цвета представляют более высокие холмы (хотя оттенок зависит от модуля). Каждый уровень над уровнем земли (или уровнем 0) обозначает возвышение примерно на 3–6 метров (или 10–20 футов). Отряды в соседних гексах, но на холмах разного уровня,

СЧИТАЮТСЯ соседними.

Имеются также одно- и двухэтажные здания, и действуют следующие условия:

- Все каменные/кирпичные здания размером три или более гекса считаются двухэтажными (многоэтажными) зданиями.

- Лестницы есть в каждом гексе многоэтажного здания.

- Отряды могут перемещаться с нижнего этажа (Уровень 0) на верхний уровень (Уровень 1) своего гекса и наоборот, заплатив 2 очка движения.

- Отряды в одноэтажном здании занимают уровень земли (Уровень 0) или уровень местности, на которой стоит здание.

- Отряды на верхнем этаже двухэтажного здания находятся на один уровень выше местности, на которой стоит здание, то есть на Уровне 1, если само здание находится на Уровне 0.

- Отряды в соседних гексах, но на разных этажах многоэтажного здания(й) НЕ считаются смежными и не имеют линии видимости друг с другом.

Пример здания 1: Отряды на верхнем этаже многоэтажного здания (уровня 0) находятся на уровне 1, или на той же высоте, что и отряды на холме уровня 1.

Пример здания 2: Отряды на верхнем этаже многоэтажного здания, расположенного на холме 1-го уровня, находятся на 2-м уровне.

Пример здания 3: Американское 2-6-4 отделение и советское 3-3-4 отделение находятся в смежных гексах многоэтажного здания, но на разных этажах; американское отделение находится на первом этаже, уровне 0, а советское отделение находится на верхнем этаже, уровне 1; таким образом, они НЕ считаются смежными и не имеют линии видимости.

Заметка разработчика: Вы заметите, что новые маркеры верхнего этажа теперь имеют размер, соответствующий каунтерам техники. Это позволит вам видеть и различать помещения на первом и верхнем этажах. Термины «верхний уровень» и «верхний этаж» идентичны, и оба термина могут использоваться взаимозаменяемо.

Подробнее о многоэтажных зданиях и их обнаружении см. в разделе 10.4.1. Крыши

рассматриваются в разделе 10.6.

10.3 Определение линии видимости

Линия видимости (LOS) прослеживается от центральной точки гекса, где находится стреляющий отряд, до центральной точки гекса цели. Существует два типа местности, влияющей на линию видимости: блокирующая и ухудшающая (см. ТЕС).

Любой силуэт (иллюстрация) блокирующей местности, пересекаемый линией видимости, блокирует её (если не указано иное). Силуэты ухудшающей местности не блокируют линию видимости, а ухудшают её.

При определении линии видимости применяются следующие условия:

- Линию видимости можно проверить в любое время.
- Линия видимости является взаимной: если А может видеть В, то и В может видеть А.
- Во время огневого боя (5.0, 14.1) вычтите один (-1) из броска кубика DFT атакующего и прибавьте один (+1) к броску кубика OFT на попадание за каждый гекс, который линия видимости пересекает по силуэту ухудшающей местности. Если линия видимости проходит более чем через два таких гекса, она блокируется, и атака (или попытка обнаружения) не может быть произведена.
- Линия видимости может быть ухудшена (модифицирована) только на один фактор за гекс; таким образом, линия видимости, проходящая через силуэт Редкого Леса в гексе, содержащем Обломки, изменяется на 1, а не на 2.
- Блокирующая/ухудшающая местность в гексе атакующего или цели никогда не блокирует/ухудшает линию видимости.
- Линия видимости НЕ БЛОКИРУЕТСЯ и НЕ ухудшается небольшими участками местности, которые простираются от гекса стреляющего или цели в соседний гекс.

Местность может располагаться на определенном уровне (возвышение) или иметь определенную высоту препятствия (выраженную в уровнях в ТЕС).

LOS пример 1: Лесной массив (Уровень 2 Высота как препятствие) на гексе холма Уровня 1 представляет собой препятствие для линии

видимости на высоте до Уровня 3.

LOS пример 2: Деревянное здание (LC) занимающее гекс (высота уровня 1, как препятствие) на гексе холма уровня 2 представляет собой препятствие для линии видимости на высоте до уровня 3.

LOS пример 3: Трехгексовое кирпичное здание (высота 2-го уровня, как препятствие) на гексе холма 1-го уровня представляет собой препятствие для линии видимости на высоте до 3-го уровня.

LOS пример 4: Редкий лес (Высота уровня 1 в качестве препятствия) на гексе холма уровня 1 представляет собой препятствие для линии видимости на высоте до уровня 2.

Блокирующие/ухудшающие условия местности препятствия, которые поднимаются до того же уровня гекса (и/или соответствуют высоте местности в ТЕС), что и гекс атакующего, и гекс цели, блокируют/ухудшают линию видимости.



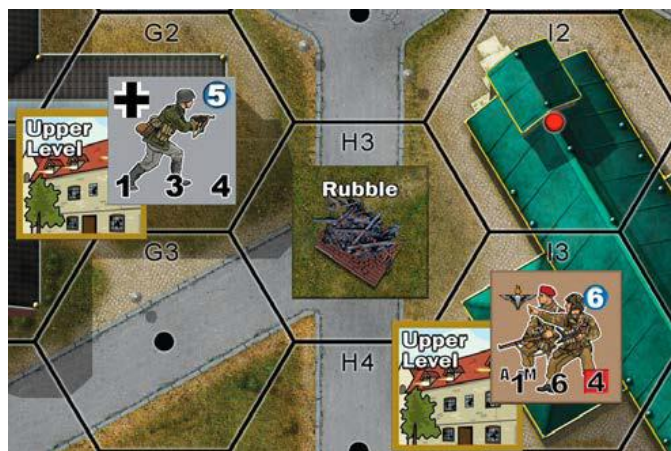
LOS пример 5: на предыдущем изображении, кустарник в гексе M5 ухудшает линию видимости между французским отделением в M6 и немецким отделением в M4 (все гексы находятся на уровне 0).

Линия видимости, прослеживаемая через блокирующие/ухудшающие препятствия на местности, которые поднимаются до более высокого общего уровня гексов, чем уровень гексагонов атакующего и цели, блокируется/ухудшается.



LOS пример 6: На изображении выше, американское отделение десантников в гексе С6, на уровне 0, не имеет прямой видимости немецкого отделения в гексе Е5, также на уровне 0, потому что она заблокирована зданием в гексе D6, которое является препятствием уровня 1 на уровне 0, что составляет общую высоту препятствий уровня 1.

Линия видимости, прослеживаемая через блокирующие/ухудшающие препятствия на местности, которые, поднимаются до уровня, равного или ниже общего уровня гексов атакующего и цели, не блокируется/ухудшается.



LOS пример 7: На изображении выше, линия видимости, прослеживаемая от немецкого полуотделения на верхнем этаже здания штаба в гексе G2 (уровень 1) до британского воздушно-десантного отделения на верхнем этаже здания штаба в гексе I3 (также на уровне 1), НЕ ухудшается из-за обломков в гексе H3, препятствия уровня 1 в гексе уровня 0.

Отряды в гексе на уровне, РАВНОМ общей высоте препятствий гекса блокирующей/ухудшающей местности, могут видеть и стрелять поверх него в гексы на уровне БОЛЕЕ низком, чем общая высота препятствий указанного гекса блокирующей/ухудшающей местности; однако препятствия блокирующей/ухудшающей местности уровнями 1, 2

и 3 отбрасывают тень размером в один гекс, которая блокирует/ухудшает линию видимости для отрядов, расположенных за ними.



LOS пример 8: На предыдущем изображении линия видимости советских партизан в гексе K3, на холме 1-го уровня, до немецкого отряда СС в гексе K1, гексе 0-го уровня, ухудшается из-за Редкого леса в гексе K2, препятствия высотой 1-го уровня в гексе 0-го уровня, что в сумме составляет высоту препятствия 1-го уровня, отбрасывающего ухудшающую тень, на один гекс на гекс K1. Если бы лесной массив в K2 был деревянным зданием, линия видимости была бы заблокирована на K1; в обоих случаях видимость от K3 до K0 открыта.



LOS пример 9: На изображении выше линия видимости прослеживается от советского снайпера на верхнем этаже здания в гексе J4, на Уровне-1, и проходит над зданием в гексе J3 (высота препятствия — Уровень-1) до немецкого полуотделения СС в гексе J1, на Уровне-0, но линия видимости блокируется для немецкого отделения СС в гексе J2, поскольку оно находится в тени здания в гексе J3, препятствия уровня-1.

Кроме того, к длине отбрасываемой тени добавляется количество гексов между гексом стрелка и гексом, содержащим препятствие (не считая каждый из них). Таким образом, в предыдущем примере, если бы здание в точке J3 фактически находилось в точке J2, гексы J1 и J0 попали бы в его блокирующую тень.

Отряды в гексе на уровне ВЫШЕ общей высоты препятствия гекса блокирующей/ухудшающей местности могут видеть и стрелять через него в гексы, находящиеся на более низком уровне, чем общая высота препятствия указанной блокирующей/ухудшающей местности. Поскольку линия видимости в этой ситуации прослеживается НАД блокирующим/ухудшающим препятствием, она не блокируется/ухудшается каким-либо образом; но препятствия уровней 1, 2 и 3, блокирующей/ухудшающей местности, отбрасывают тень размером в один гекс, которая блокирует/ухудшает линию видимости к отрядам, расположенных за ними.



LOS пример 10: на предыдущем изображении, отделение США в гексе I4 (холм 2-го уровня) имеет линию видимости к отделению Японии в гексе I7 (уровень 0), но она ухудшается из-за редких джунглей в I6, препятствия 1-го уровня в гексе 0-го уровня. Отделение США имеет линию видимости на соседний холм 1-го уровня (I5), на гекс I6 (см. 10.3.1) и на чистый гекс 0-го уровня в I8; линия видимости на I8 не затруднена редкими джунглями в I6.

10.3.1 Холмы и склоны

Из предыдущего абзаца есть одно исключение: когда линия видимости прослеживается от гекса с холмом до гекса с более низким уровнем только через гексы с чистым холмом, уровень которых постоянно уменьшается, подобно лестнице. Это считается свободным склоном, и линия видимости вдоль такого склона не блокируется.

На предыдущем примере изображения отделение США в I4 (холм 2-го уровня) имеет линию видимости до гекса I6 (легкие джунгли 0-го уровня), поскольку I5 — это чистый холм 1-го уровня.

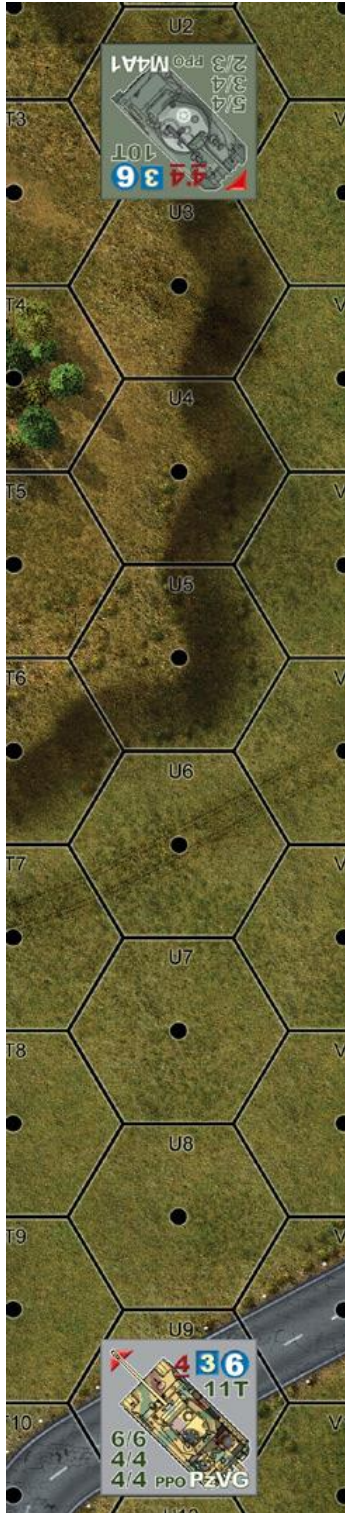
Вот еще один пример:



LOS пример 11: на изображении выше бельгийское отделение в гексе I5 (холм 2-го уровня) имеет линию видимость как на отделение СС в гексе I3 (дорога 0-го уровня) у подножия склона, так и на героя в гексе

I2, также на 0-м уровне. Однако, если бы гекс I3 также был чистым холмом 1-го уровня, бельгийцы НЕ имели бы линии видимости на героя в гексе I2.

Последовательные гексы холма на одном уровне блокируют линию видимости и создают слепую зону на такое же количество гексов на более низком уровне, как и расстояние от гекса стрелка до гекса меньшего уровня.



LOS пример 12: На длинном изображении выше американский танк M4A1 Sherman в гексе U2 (Уровень 1, Чистый холм) имеет видимость на три последовательных гекса уровня 1 перед ним (U3 –

U5), но у него нет видимости на первые три гекса после того, как уровень падает до Уровня 0: гексы U6 - U8. Его видимость возобновляется в гексе U9, в котором находится немецкий танк Panther.

10.3.2 Линия видимости через стороны гексов

При прослеживании линии видимости по сторонам гекса прилегающая к гексу территория считается целым гексом, за несколькими исключениями.

Каунтеры, которые влияют на статус блокирующей/ухудшающей функции гекса в отношении сторон гекса:

- Дым всегда считается целым гексом
- Обломки, заграждения, остоны и техника никогда не считаются целыми гексами.
- Проверьте правила, специфичные для модуля, и/или ТЕС для других случаев.

Линия видимости, проложенная вдоль стороны гекса, с одной стороны которого находится блокирующая/ухудшающая местность, не считается блокирующей/ухудшающей местностью.

Исключение: Дым блокирует линию видимости, проложенную вдоль стороны гекса, независимо от местности в соседнем гексе.

Линия видимости, проложенная вдоль стороны гекса с блокирующей/ухудшающей местностью с ОБЕИХ сторон, блокируется/ухудшается. **Исключение:** линия видимости, проложенная вдоль стороны гекса между двумя отдельными гексами зданий или хижин (см. пример линии видимости 15).

Линия видимости, проложенная вдоль стороны гекса, с одной стороны которого находится блокирующая местность, а с другой — ухудшающая, является ухудшающей.

Линия видимости, проложенная вдоль стороны гекса стены или живой изгороди от гекса стрелка до гекса цели, не блокируется (см. пример линии обзора 13).



LOS пример 13: на изображении выше, видимость от американского отделения в гексе K5 до немецкого полуотделения в гексе L7 не перекрыта (следовательно, видимость ясна) стеной между гексами K6 и L6.

Линия видимости, которая пересекает (не прослеживается вдоль) сторону гекса Стены или Изгороди с того же уровня на тот же уровень, блокируется, если ни стреляющий отряд, ни целевой отряд не находятся в гексе, содержащем сторону гекса Стены или Изгороди, т. е. сторона гекса Стены или Изгороди не блокирует линию видимости до гекса, в котором Стена или Изгородь образуют сторону гекса.



LOS пример 14: на изображении выше линия видимости от немецкого героя в гексе J6 до американского отделения 1-4-4 в гексе M7 заблокирована, потому что она пересекает гекс стены, которая не является частью гекса ни героя, ни отделения. Но немецкий герой и американский герой в гексе L7 имеют линию видимости друг к другу, потому что гекс стены между ними является частью гекса американского героя.

Линия видимости, проведённая вдоль стороны гекса с отдельными зданиями, бамбуковыми хижинами или другими домами/сооружениями по обеим сторонам, не блокируется. Это исключение

из правила, которое гласит: Линия видимости, проведённая вдоль стороны гекса с блокирующей/ухудшающей местностью по ОБЕИМ сторонам, блокируется/ухудшается. Вместо этого, в данном случае, существует ограниченная линия видимости, которая влияет на огневой бой следующим образом:

- Вычитите два (-2) из броска DFT атакующего (5.0).
- Добавьте два (+2) к броску OFT на попадание атакующего (14.1).
- Вышеперечисленное является дополнением к любым другим модификаторам.



LOS пример 15: на изображении выше линия видимости от немецкого отделения в гексе E2 до голландского отделения в гексе F4 НЕ блокируется зданиями в гексах E3 и F3, но если какое-либо из отделений решит открыть огонь по другому, они вычитают два (-2) из своей огневой мощи.

Два (+2) также прибавляется к любой попытке обнаружения (10.1.1), предпринятой на гексе, линия видимости которого прослеживается вдоль стороны гекса между двумя смежными и отдельными зданиями, бамбуковыми хижинами или другими домами/сооружениями.

Вышеуказанные модификаторы также влияют на огонь и обнаружение целей на любой линии видимости, отслеживаемой в ЛЮБОМ УГЛЕ между двумя смежными — и отдельными — зданиями, бамбуковыми хижинами или другими домами/сооружениями; хотя это редкий случай.

Отряды НЕ МОГУТ двигаться вдоль стороны гекса между двумя соседними — и отдельными — зданиями, бамбуковые хижины или другими домами/сооружениями.

10.4 Характеристики местности

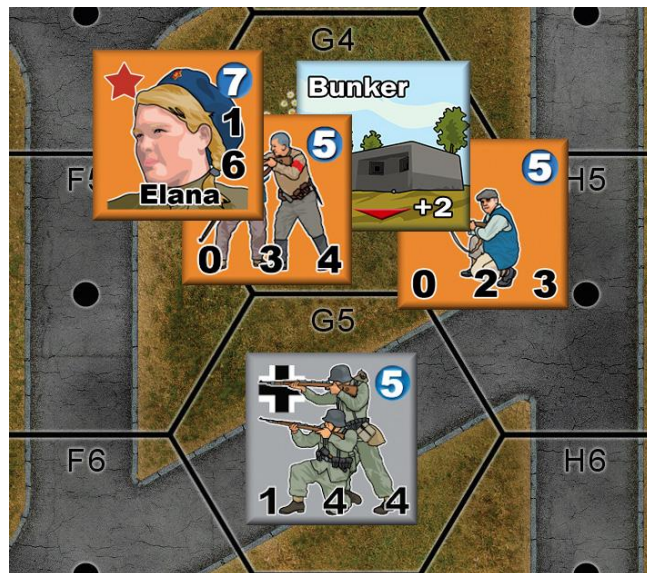
Каждый участок местности имеет определенные преимущества для отрядов, ищущих в нем укрытие, а также различную стоимость очков движения для отрядов, пытающихся через него передвигаться. Эти преимущества и затраты на перемещение, а также другая информация, отображены в ТЕС.

Местность вокруг центральной точки гекса определяет его уровень и тип местности в гексе. Модификатор цели от обломков, окопов и дымовых завес (а также любых других каунтеров размещённых объектов или укреплений (21.0)) суммируется с другими модификаторами в гексе. Помните, что максимальный Модификатор цели для любого гекса составляет +4 (см. 5.5) (**исключение:** снайперы (11.4); их максимальный модификатор цели составляет +8).

10.4.1 Гексы внутри гексов

Бункеры (21.1), крыши (10.6), пещеры (10.7) и разные этажи многоэтажных зданий создают особые условия для гексов внутри гексов со своими ограничениями на стекинг (1.3). Для корректной стрельбы (10.1) и огневого боя (5.0, 14.1) также действуют следующие условия:

- Отряды в гексе, смежном с гексом, содержащим бункер или пещеру, СЧИТАЮТСЯ смежными с отрядами КАК ВНУТРИ, ТАК И СНАРУЖИ бункера или пещеры (см. пример гекса внутри гекса, 1).
- Отряды в отдельном здании или гексе без здания (в том числе внутри бункера или пещеры), смежном с гексом, содержащим многоэтажное здание, считаются смежными с отрядами на обоих этажах здания, и наоборот (см. пример гекса внутри гекса 2).
- Отряды в смежных гексах многоэтажного здания, но на разных уровнях одного и того же здания, НЕ считаются смежными (см. пример гекса внутри гекса 3).



Гекс внутри гекса Пример 1: на изображении выше немецкое отделение 1-4-4 в гексе G5 находится рядом с отделением партизан 0-3-4 и Еленой за пределами бункера в гексе G4, а также рядом с отделением партизан 0-2-3 внутри бункера в гексе G4.



Гекс внутри гекса Пример 2: на изображении выше немецкое отделение 2-3-4 (АМ) в гексе G1 (дорога, уровень 0) расположен рядом с советским отделением 1-4-4 на земле этаж (Уровень-0) многоэтажного здания в гексе G2, а также примыкает к советскому полуотделению 1-3-4 на верхнем уровне (Уровень-1) того же многоэтажного здания в гексе G2.



Гекс внутри гекса Пример 3: на изображении выше немецкое полуотделение 0-4-4, расположенное на первом этаже (уровень 0) многоэтажного здания в гексе F2, находится рядом с советским полуотделением 1-4-4, расположенным на первом этаже (уровень 0) того же многоэтажного здания в гексе G2. Но он НЕ находится рядом с советским полуотделением 1-3-4, расположенным на верхнем этаже (уровень 1) того же многоэтажного здания в гексе G2.

Снайперов (11.4) можно размещать в «гексе внутри гекса», даже если вражеские отряды занимают другой гекс внутри гекса, и несмотря на то, что это представляет серьезную угрозу для продолжительности жизни снайпера.

Гекс внутри гекса Пример 4: Отделение морской пехоты США находится на первом этаже (уровень 0) многоэтажного здания. Игрок за Вьетконг может разместить снайпера на верхнем уровне (уровень 1) того же многоэтажного здания.

Во время фазы сбора (3.0) Командир в хорошем состоянии или любой другой отряд, способный к сбору, находящийся в одной части гекса внутри гекса, не может собрать подавленные отряды, в другой части того же гекса внутри гекса. То же самое относится к медикам, санитарам, медсестрам и лечащимся раненым SMC.

10.5 Прочая местность

Во многих играх в системе LnLT есть уникальные типы местности, которые либо есть на карте(ах), либо представлены каунтерами. В этом разделе собраны типы местности, используемые в разных играх. Маркеры местности, которые представляют

собой общие типы местности, представленные в Таблице эффектов местности (ТЕС, 1.9), такие как «Здания», «Лес» или «Неровная местность», здесь не рассматриваются.

10.5.1 Ручьи

Существуют различные типы ручьев, различающиеся по сложности пересечения сторон гекса. Стоимость дополнительных очков движения указана в таблице ниже:

Тип ручья	Тип отряда			
	L	T	O	R
1	0	0	0	0
2	+1	+2	+3	+4
3	+2	+4	+6	P
4	+4	+8	P	P
6	P	P	P	P

Стороны гексов с ручьём представляют собой открытую местность. Тип ручья в сценарии указан в его Особых правилах сценариев (SSR, 22.0).

Характеристики ручьев могут отличаться от Основных правил в некоторых модулях.

10.5.2 Броды



Каунтеры бродов позволяют отрядам пересекать гексы реки, тратя 4 очка движения (для всех типов отрядов). Броды считаются открытой местностью с модификатором цели +1 ТМ.

Характеристики бродов могут отличаться от основных правил в некоторых модулях.

10.5.3 Дорога, окаймленная деревьями / джунглями

Гексы с дорогой, окаймленной деревьями / джунглями, считаются открытыми для попыток обнаружения, если линия видимости между гексом стреляющего отряда и гексом цели точно совпадает с дорогой. Для попыток обнаружения они являются гексами с ухудшающей местностью с модификатором цели +1 ТМ к линии видимости, и весь огонь НЕ прослеживается точно вдоль дороги. Чтобы гекс считался ухудшающей местностью, линия видимости должна касаться/пересекать

изображение деревьев/джунглей.

При перемещении из одного гекса с дорогой, окаймлённой деревьями/джунглями, в другой смежный гекс с дорогой, окаймлённой деревьями/джунглями, используйте стоимость дороги. В противном случае стоимость движения указана в ТЕС.

10.5.4 Дорожные завалы



Дорожные завалы размещаются при подготовке, как предписано в информации о сценарии (ООВ, 22.0) или особых условиях сценария. Следующие правила относятся к

дорожным завалам:

- Дорожные завалы можно размещать только на гексах дорог (асфальтированных, грунтовых или с деревьями/джунглями).
- В гексы, содержащие дорожные завалы, могут входить только ММС, СМС и расчеты вооружений - не техника или верховые отряды.
- Дорожные завалы считаются блокирующей местностью с модификатором цели ТМ +2.
- Вход в гекс с дорожным завалом стоит 4 очка движения.
- Дорожные завалы не могут быть устранены.
- Линия видимости прослеживаемая вдоль гекса дорожного завала не блокируется.

Заметка разработчика: Завалы в Day of Heroes функционируют иначе и описаны в правилах, относящихся к конкретному модулю этой игры. Завалы в Days of Villainy такие же, как в 10.5.4, но с +1 к ТМ и стоимостью очков движения в 3.

10.5.5 Воронки



Воронки представляют собой разрушения от предыдущих артиллерийских обстрелов и воздушных бомбардировок.

Они обычно размещаются на карте при расстановке и обозначены маркерами Craters +1 или +2. Для воронок действуют следующие правила:

- Модификатор цели воронок суммируется с

другими объектами местности в гексе и/или техникой/остовами и дымом и т. д.

- Воронки не могут находиться в том же гексе, что и Стрелковые ячейки (21.2) и брустверы (21.9).
- Они считаются ухудшающей местностью для целей обнаружения и линии видимости.

- Воронки влияют на стоимость движения, в дополнение к обычной стоимости гекса, следующим образом: +1 очко движения для отрядов Т и L, +2 очка движения для отрядов О и запрещено для отрядов R.

10.5.6 Огонь (опционально)



В пылу боя Огонь сам по себе может стать противником. Минометные снаряды, огнеметы, даже трассирующие пули из пулемета могли бы воспламенить окружающую среду.

10.5.6.1 Проверка возгорания

Всякий раз, когда по вражеским отрядам в легковоспламеняющемся гексе получен немодифицированный результат 6 в броске атаки DFT или 10 или более в броске на попадание OFT, необходимо провести проверку возгорания. Обратите внимание, что одиночный СМС не может сам по себе вызвать проверку возгорания, если только он не использует огнемёт.

К легковоспламеняющимся гексам относятся следующие:

- Бамбуковая хижина
- Кусты/поросль/утесник
- Лес/Густые пальмы
- Капитальные (каменные) здания
- трава Кунай
- Легкие (деревянные) здания
- Редколесье/эвкалипты/пальмы
- Пшеничное поле

Дополнительные типы легковоспламеняющихся территорий могут быть определены в будущих

Модульных правилах и SSR.

Проверка возгорания производится с помощью броска 2d6 и модифицируется оружием, использованным при атаке (см. ниже). Результат 10+ означает, что в защищаемом гексе фактически начался пожар. Поместите маркер Fire 1 в этот гекс.

Огнемёт (техника и оружие поддержки) и коктейль Молотова: +5

Бомбардировщики, авиабомбы, артиллерия вне карты, расчеты минометов: +3

Атаки OFT: +1

Если есть какие-либо признаки (особые правила сценария, погода Battle Generator) того, что сценарий происходит в дождь/снег, к проверке начала огня применяется модификатор -1.

В случае многоэтажного здания проверка начала возгорания выполняется только для целевого этажа. Если в локации уже есть маркер пожара, дальнейшие проверки начала возгорания не выполняются. Если в локации ранее был маркер Fire, и пожар погас или был потушен (10.5.6.2/3), требуется новая проверка начала возгорания при каждом повторном выполнении условий.

10.5.6.2 Проверка интенсивности и распространения огня

Во время административной фазы проводится проверка интенсивности пожара для каждого маркера Fire 1 на игровом поле, чтобы определить, погаснет ли он сам или усилится. При результате броска 1d6 1 или меньше огонь гаснет, а маркер удаляется с карты. При результате броска 1d6 6+ маркер заменяется маркером Fire 2.

Затем проводится проверка распространения огня для каждого легковоспламеняющегося гекса, смежного с маркером Fire 2 (включая этажи в многоэтажном здании). При результате броска 1d6 6 поместите маркер Fire 1 в этот гекс. На каждый гекс делается только один бросок, независимо от того, сколько рядом с ним находится маркеров Fire.

10.5.6.3 Тушение пожара

В качестве импульсного действия, отряд ММС или Герой может попытаться потушить маркер Fire 1 в своей локации. Маркер Fire помещается на каждый

отряд, пытающийся выполнить такое действие (даже если он фактически не горит). Бросается 1d6, модифицированный на +1 за каждый дополнительный отряд ММС или Героя, помогающего в попытке. Также применяются модификатор лидерства командиров в норме.

Результат броска 6+ позволяет успешно потушить пожар, и маркер Fire 1 удаляется.

Невозможно предпринять никаких попыток потушить маркер Fire 2; он вышел из-под контроля и будет гореть до конца сценария.

10.5.6.4 Влияние маркеров огня

Любой гекс с маркером Fire считается заполненным дымом, с соответствующими эффектами для ТЕС, пока присутствует маркер. Ночью маркер Fire 2 также действует как (постоянно) осветительная ракета, с соответствующими эффектами для ТЕС.

В административной фазе любой отряд, находящийся в гексе с маркером Fire, должен столкнуться с возможными последствиями. Это проверяется ДО проведения любых проверок интенсивности и распространения огня.

Пехотные отряды в гексе с маркером Fire 1 должны пройти проверку на повреждение от огня с модификатором +2. Техника (и ее пассажиры) в той же ситуации не подвержены воздействию огня. Пехотные отряды, находящиеся в гексе с маркером Fire 2, должны пройти проверку на повреждение от огня с модификатором +4. Техника (и ее пассажиры) в такой же ситуации должна пройти проверку на повреждение от огня с модификатором +2, как если бы они были успешно атакованы огнем из стрелкового оружия (17.2/3). Пассажиры/Экипаж, высаживающиеся в результате проверки на повреждения от огня, не обязаны проходить дополнительную проверку и не могут быть объектом упреждающего огня. Вертолёты никогда не подвержены воздействию маркеров Fire (за исключением дыма). Отряды, заблокированные в ближнем бою, должны пройти обязательную проверку на урон от огня в административной фазе. Если это приводит к уничтожению одной или обеих сторон (из-за потерь или наличия в гексе только отрядов, не способных к ближнему бою), удалите маркер ближнего боя.

10.5.6.5 Правила сценария и модуля

Правила, относящиеся к конкретным сценариям и модулям, имеют приоритет над данными правилами

и могут изменять их в зависимости от погодных условий и исторических обстоятельств.

10.5.7 Железнодорожные пути

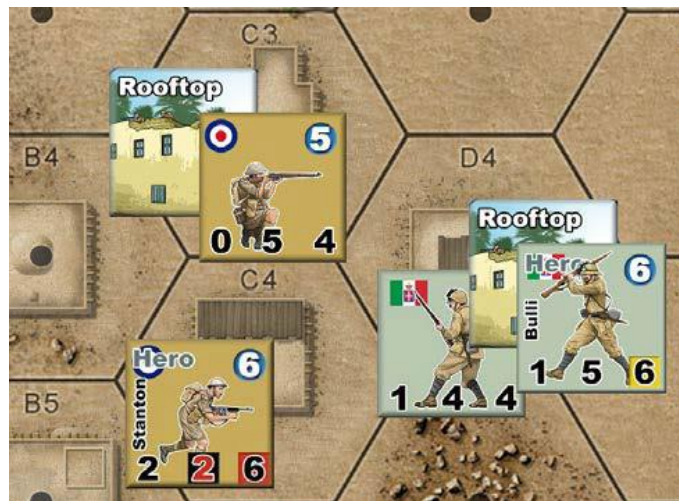
Железнодорожные пути проложены на небольшом возвышении (хотя и меньше, чем препятствие 1-го уровня) и поэтому считаются ухудшающей местностью с модификатором цели ТМ +1, в дополнение к остальной местности в гексе. Например, гекс с лесом, через который проложены железнодорожные пути, имеет общий ТМ +3. Стоимость движения определяется ландшафтом гекса. Если линия видимости атакующего отряда пересекает пути, он вычитает единицу (–1) из своей огневой мощи при DFT броске и добавляет единицу (+1) к своему броску на попадание OFT.

10.6 Крыши



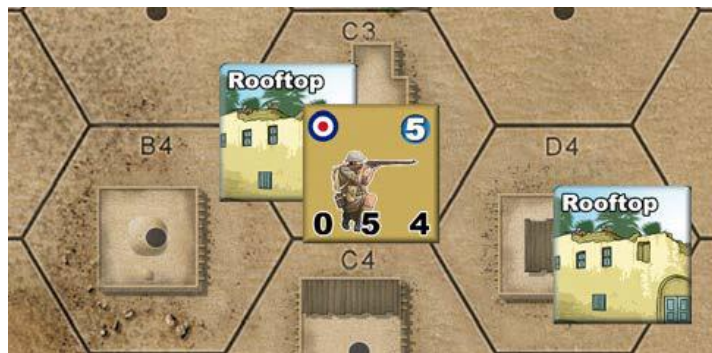
В некоторых играх гексы зданий имеют функциональные/доступные крыши, как указано в правилах для каждого модуля. отряды на крыше размещаются на маркере крыши. К крышам применяются следующие правила:

- Крыши считаются отдельными гексами внутри гекса (10.4.1).
- Перемещение изнутри здания на его крышу или с крыши в здание стоит 1 очко движения.
- Лимит стекинга на крыше составляет один ММС, два СМС и любое оружие поддержки, которым они обладают.
- Крыши считаются ухудшающей обстановку местностью для Обнаружения (10.1) и имеют модификатор цели ТМ +1.
- Все оружие поддержки (включая минометы) и пулеметные расчеты могут вести огонь с крыши.
- Отряды на крыше считаются относящимися к Уровню 1, если это одноэтажное здание, и к Уровню 2, если это многоэтажное здание.
- Отряд на крыше считается смежным с отрядами, находящимися на крыше несмежного гекса здания или внутри него, и наоборот.



Пример крыши 1: на изображении выше итальянский герой (Булли) на крыше здания в гексе D4 считается смежным с итальянским полуотделением 1-4-4 берсальеров, расположенному ниже, внутри того же здания в гексе D4, а также к британскому герою (Стэнтон) в здании в гексе C4 и к британскому полуотделению 0-5-4 на крыше здания в гексе C3.

- Отряды не могут перемещаться из одного гекса крыши в другой, если оба гекса не являются частью одного и того же здания. В этом случае вход в соседний гекс крыши стоит 1 очко движения.



Пример крыши 2: на изображении выше британское полуотделение 0-5-4 на крыше здания в гексе C3 не может переместиться на крышу зданий в гексах B4, C4 или D4, поскольку это отдельные здания.

10.6.1 Крыши и обнаружение

Отряды на крыше считаются находящимися в отдельном гексе внутри гекса (10.4.1) для сбора (3.0), стекинга (1.3) и прицеливания/стрельбы (5.0, 14.1), но НЕ для обнаружения (10.1); если гекс крыши (внутри гекса) обнаружен, то уровень здания, находящийся непосредственно под ним, также обнаруживается, и наоборот.



Пример крыши 3: на изображении выше итальянский герой (Булли) на крыше здания в гексе D4 находится под маркером Fired, что делает весь гекс, включая здание и его крышу, обнаруженным. Таким образом, британский герой (Авис) в гексе F3 может стрелять либо по итальянскому герою на крыше, либо по итальянскому полуотделению 1-4-4 берсальеров внутри здания в гексе D4, но не по обоим одновременно.



Пример крыши 4: на изображении выше показаны те же итальянские отряды, что и в предыдущем примере, но полуотделение берсальеров было обстреляно и подавлено британским героем (Ависом) в оперативной фазе предыдущего хода. Если бы герой (Булли) не находился на крыше здания, подавленное полуотделение смогло бы попытаться собраться (3.0, 11.2), но поскольку они находятся в разных гексах внутри одного гекса, полуотделение не может попытаться собраться.

10.7 Пещеры

Пещеры размещаются в соответствии с инструкциями сценария (ООВ и/или или SSR, 22.0). Пещеры, как и крыши (10.6) и бункеры (21.1), считаются отдельными гексами внутри гекса, в

котором они находятся (10.4.1). Пещеры обозначены маркером с красной стрелкой, указывающей на сторону гекса и обозначающей вход в пещеру.



В пещерах действуют следующие правила:

- Пещеры должны быть обнаружены так, как если бы они были блокирующей местностью, хотя пещера не блокирует линию видимости.
- Пещеры обращены фасадом так же, как бункер, при этом красная стрелка указывает на сторону шестиугольника; пещера открыта спереди, обращена к трем сторонам гекса.
- Пещеры дают модификатор цели ТМ, указанный на маркере. Это дополнительно к другим ТМ гекса (см. Максимальное количество ТМ, 5.5).
- Отряды в пещере могут вести огонь (и по ним можно вести огонь) только через переднюю часть пещеры.
- Миномёты (1.6.5, 18.1), артиллерия вне карты (18.2), подрывные заряды (1.6.3) и бомбы (только) с самолётов (19.1.2) могут атаковать пещеру с любого направления. Подрывные заряды могут атаковать пещеру через любое из шести направлений окружающих гексов и из гекса, занимаемого Пещерой; миномёты, артиллерия вне карты и бомбы с самолетов атакуют Пещеру как обычно.
- Дружественный отряд в норме, соседствующий с гексом, содержащим Пещеру, обнаруживает как Пещеру, так и гекс, в котором она находится.
- Отряды в гексе, содержащем Пещеру, могут находиться либо внутри, либо снаружи Пещеры. Пещера, как и прежде, считается гексом внутри гекса (10.4.1).
- Поместите маркер Пещеры поверх отрядов в Пещере; отряды, находящиеся вне Пещеры, располагаются поверх маркера Пещеры.
- Перемещение извне Пещеры вовнутрь Пещеры стоит 2 очка движение, и наоборот.
- Отряды, находящиеся вне пещеры, не могут вступать в ближний бой с отрядами, находящимися в пещере (8.0), и наоборот. Для ближнего боя оба отряда должны находиться либо внутри пещеры, либо снаружи.

- Отряды, находящиеся за пределами пещеры, могут стрелять по отрядам в пещере, как если бы они находились в соседнем гексе, и наоборот.

- Если отряд находится в пещере, то модификатор цели ТМ пещеры добавляется к ТМ его гекса, при этом соблюдается пункт 5.5, а максимальный ТМ равен +4.

- Миномёты (оружие поддержки и расчеты вооружений) могут вести огонь из пещеры через три её фронтальных гекса. Считается, что они находятся у края пещеры.

- Только пулеметные и минометные расчеты могут устанавливаться в пещере или входить в нее.

10.7.1 Туннели между пещерами



Отряд может перемещаться от одного маркера пещеры к любому другому маркеру пещеры через туннели. Сценарий может ограничивать, какая сторона может использовать туннель.

Чтобы переместиться в туннеле, подсчитайте гексы, заплатив 1 очко движения за гекс, включая гекс со входом в пещеру на другом конце. Поместите на такие отряды маркер In Tunnel. По отрядам под маркером In Tunnel нельзя вести огонь (и на них не действуют миномёты, артиллерия и авиаудары), а также вступать в ближний бой с отрядами, не находящимися в туннеле и непосредственно рядом с ним. отряды в туннеле не могут быть активированы дружественным командиром в том же гексе, но над землёй/не в туннеле, и наоборот.

По отрядам, находящимся под маркером In Tunnel, входящим в гекс пещеры, нельзя вести огонь, если только они не находятся рядом с вражескими отрядами, т. е. в данном случае нахождение под маркером Moved не делает пещеру обнаруженным гексом, если только отряды, дружественные к потенциальным отрядам для стрельбы, не находятся в гексе, содержащем пещеру, или рядом с гексом, содержащим пещеру. Вход в гексы туннелей расчетам вооружений или технике запрещен, если это не разрешено Особыми правилами сценария (SSR).

10.7.2 Заваленный вход

Пещеры, успешно атакованные (см. ниже) Подрывными зарядами, огнемётом или огнемётным танком, обрушиваются и заменяются маркером

Collapsed Entrance.



Следующие правила относятся к пещерам с обрушенными входами:

- В случае обрушения все обитатели пещеры должны переместиться в туннель за маркером обрушенного входа.

- Туннель — это любой гекс, который перемещает бывших обитателей пещеры ближе к другой пещере с действующим (необрушенным) входом. Если такого гекса нет, уничтожьте отряды.

- Пещеры считаются успешно атакованными, если атака с помощью подрывного заряда, огнемёта или огнемётного танка приводит к проверке урона (DC, 5.0). Проведите проверку урона, но независимо от ее разрешения Пещера обрушится. Поставьте на Пещеру маркер Collapsed Entrance.

- Если в сценарии будут завалены все пещеры, уничтожьте все отряды в туннелях.

- Обрушенный вход не имеет модификатора цели ТМ и не влияет на линию видимости. Он является частью занимаемого им гекса, а не гексом внутри гекса, как пещера.

- Модификатор цели ТМ пещеры не применяется при попытке завалить вход пустой пещеры.

10.8 Местность модулей

Многие модули имеют специфическую местность.

Она будет размещена в этом разделе буклета соответствующих модулей и сценариев.

10.9 Погода модулей

Некоторые модули имеют определенную погоду.

Она будет размещена в этом разделе буклета соответствующих модулей и сценариев.

11.0 Каунтеры одиночных бойцов (SMC)

Каунтеры Одиночных бойцов (SMC) представляют собой значимых персонажей, способных повлиять на ход боя. К ним относятся командиры, герои, снайперы и медики, и это лишь некоторые из них.



командиры — это люди с исключительными способностями. Обычно это офицеры или выдающиеся сержанты.

Числа на правой стороне каунтера командира сверху вниз: Боевой дух, Модификатор Лидерства (LM) и Фактор Движения (MF).

У командиров нет собственной огневой мощи (IFP). Лейтенант фон Мартиал, изображённый под заголовком этого раздела, относится к командирам с коэффициентом 7-1-6.

11.1.1 Модификатор лидерства (LM)

Модификатор лидерства (LM) командира в норме может быть использован для:

- Помощи (добавляется к) стрельбе прямой наводкой (5.0) и (вычитается из) бросков на попадание OFT (14.1).
- Изменения (вычесть из) проверки урона (5.0) всех Пехотных отрядов в его гексе.
- Изменения (вычесть из) попытки сбора (3.0) всех Подавленных пехотных отрядов в его гексе.
- Командования войсками в ближнем бою (8.0); LM — добавляется к броску кубика.
- Командования войсками в ближнем бою с техникой (17.1); LM вычитается из проверок боевого духа перед ближним боем с техникой и может быть добавлен к огневой мощи FP атаки в ближнем бою с техникой ОДНОГО отряда.
- Для любых других функций, упомянутых в настоящих правилах или правилах, специфичных для модуля.

Только один командир в каждом гексе в фазу импульса или сбора может использовать свой модификатор лидерства.

Командры не могут помочь сбору техники.

Пример SMC 1: В фазе сбора, если гекс содержит командира в норме 6-1-6, командира в норме 7-1-6 и подавленное отделение, то при попытке сбора отделения используется (вычитается) только один из модификаторов лидерства LM командиров.

11.1.2 Дальность лидерства (LR)

Каждый командир имеет свойственную ему Дальность Лидерства (LR), равную одному (1); она не напечатана на каунтере командира.

Дальность лидерства используется ТОЛЬКО для активации. Командир (в норме или подавленный) может активировать отряды как в своём гексе, так и в соседних гексах в течение одного импульса.

Дальность лидерства командира уменьшается на единицу, если он ранен; таким образом, раненые командиры могут активировать отряды только в своем собственном гексе.

Командиры не могут активировать технику, находящуюся в смежном гексе; а командиры бронетехники (11.5) не могут активировать MMC/SMC в смежных гексах.

Дальность лидерства НЕ распространяется на попытки сбора войск, т.е. командиры не могут пытаться собрать отряды в соседних гексах.

11.1.3 Командиры и бой

Командиры, не находящиеся под маркерами Moved, Low Crawl, Fired or Ops Complete, могут помогать ВСЕМ атакам, проводимым отрядами, чьи фишки имеют тот же цвет фона и шеврон (IB; в левом верхнем углу фишки), что и у командира.

Их модификатор лидерства LM добавляется к соевой огневой мощи IFP отряда, который использует DFT и/или вычитается из броска на попадание для оружия поддержки и расчетов вооружений, использующих OFT.

Модификатор лидерства LM применяется к каждой атаке (не атакующим отрядам), которая происходит из гекса командира в его импульсе активации.

Обратите внимание, что командир может помогать обоим отрядам, использующих свою огневую мощь IFP/оружие поддержки, а также оружие поддержки или расчетам вооружений, использующих OFT, которые активируются в гексе командира в одном и том же импульсе.

Командиры, помогающие такому огню, помещаются под маркер Fired. Командиры не могут вызывать огонь миномётов (оружие поддержки (1.6.5) или расчетов вооружений (18.1)) или артиллерии вне карты (18.2) и добавлять свой модификатор лидерства к атаке DFT/OFT в том же ходу. Модификатор лидерства не применяется к огню с закрытых позиций (миномёты поддержки, стреляющие с закрытых позиций, миномётные расчёты и артиллерия вне карты).

Командир, вооруженный (владеющий/использующий) оружием поддержки, не может добавить огневую мощь оружия поддержки и его модификатор лидерства к атаке; игрок должен выбрать одно из двух.

11.1.4 Командиры и ближний бой

Поскольку у командиров нет своей огневой мощи, они не могут (если только не имеют оружия поддержки, способного вести ближний бой) вступать в ближний бой (8.0) в одиночку. Если вражеские отряды входят в гекс одиночного командира, не имеющего оружия поддержки, способного вести ближний бой, командир уничтожается, поскольку он считается неспособным к ближнему бою (NME).

Командир, вместе с отрядом(ми), способным(ми) на ближний бой, добавляет свой модификатор лидерства к броску кубика «атакующего» дружелюбного отряда(ов) (8.0).

Командир, вооруженный (владеющий/использующий) оружием поддержки, не может добавить огневую мощь оружия поддержки и использовать его модификатор лидерства (добавить его к броску кубика) для атаки в ближнем бою; игрок должен выбрать один или другой вариант; и выбор применяется к соотношению сил для «атаки» и «защиты», т.е. игрок не может выбрать, чтобы командир добавил свой модификатор лидерства к броску кубика при «атаке», а затем внес свою огневую мощь оружия поддержки к общей огневой мощи его команды при расчете соотношения сил.

11.1.5 Командиры и навыки

В информации о сценарии (ООВ) может быть назначен навык (12.0) командиру. Эти навыки предоставляют особые способности, такие как повышение боевого духа или улучшение прицеливания. В ООВ навыки перечислены рядом с именем командира, например:

- Сержант Феррари с навыками штурмовика

Поместите соответствующий каунтер навыка под каунтером командира. Характеристики навыка указаны в памятке игрока.

11.2 Герои



Герои — это обычные солдаты, совершающие выдающиеся подвиги. Герои могут входить в состав стартовых сил сценария, в ООВ или создаваться/возрождаться в ходе игры (см. 11.2.1). Если герой упомянут в ООВ сценария, его имя указывается в скобках, а рядом с ним — его навык, например:

- Герой (Альваро) со навыком Deadly

Если у Героя нет Навыка, то ничего не указывается, например:

- Герой (Альваро)

В игре одновременно могут находиться только **два** героя от каждой нации. Это включает героев, которые должны выйти в качестве подкрепления.

Стандартные атрибуты Героя включают в себя:

- Герои всегда добавляют свою ПОЛНУЮ огневую мощь IFR к атакам нескольких отрядов (5.2).
- Герои могут совершать Штурмовое движение (6.1) и Штурмовой огонь (6.1.1).
- Герои могут вести ближний бой с техникой (17.1).
- Отряды, находящиеся в том же гексе (и на том же этаже здания), что и герой, могут попытаться собраться (3.0), даже если рядом нет командира.
- Герои дают сдвиг в ближнем бою (8.0) на одну колонку в пользу своей стороны (в дополнение к добавлению своей огневой мощи) при «атаке» (не «защите») — помните, что в ближнем бою атака не имеет ничего общего с тем, вошли ли вы в гекс, а только с тем, что вы в данный момент проводите атаку в ближнем бою.

11.2.1 Появление героя

Существует вероятность появления Героя, если при проверке урона Отделения или Полуотделения выпадает 1. Бросьте 1d6 ещё раз: если число чётное, Герой создан/появился. Случайным образом

выберите Героя и маркер Навыка (12.0) из чаши (все жетоны Навыков, не назначенные в ООВ сценария, помещаются в чашу).

Навык должен быть доступен Герою (это указано в Информационном листе Навыков); если нет, выберите ещё раз. Следующие правила относятся к появившимся Героям:

- Вновь появившиеся Герои принимают статус активации отряда, который их породил.

Пример SMC 2: если отделение, из которого появляется герой, уже отмечено маркером **Fired**, то герой также получает маркер **Fired**.

- Если герой порожден движущимся MMC, предполагается, что он потратил то же количество очков движения, которое MMC потратил до того, как создал героя; и даже если порождающий героя MMC находится в подавленном состоянии (и, таким образом, находится под маркером **Moved**), герой может продолжать двигаться, если захочет, до тех пор, пока не наберет свое общее количество очков движения, поскольку герои никогда не подавляются.

- Если создание Героя нарушает ограничения по стекингу, владелец должен разместить Героя в любом смежном, не занятом врагом гексе (это свободный ход, маркер **Moved** не размещается).

- Если два Героя уже находятся на Карте и/или запланированы в качестве подкрепления, то, когда во время проверки урона выпадает 1, Героя создать нельзя.

- Герои всегда появляются в полной силе (никогда не ранеными).

- Герои создаются, даже если результат проверки на урон уничтожает породивший его отряд.

- Экипажи, расчеты вооружений (1.7) и верховые отряды (6.6) не порождают героев.

11.3 Медики и санитары



Медики/санитары представляют собой особый медицинский персонал. Они не могут нести или стрелять из оружия, или пытаться обнаружить цель, и они не производят автоматического обнаружения соседних гексов. Однако они могут использовать свои аптечки для лечения отрядов.



Медики/санитары (и все SMC) могут самостоятельно собраться, независимо от того, есть ли у них SR на обороте их каунтера. Во время каждой фазы сбора (3.0) медик/санитар, находящийся в норме, может попытаться:

- Удалить маркер **Wounded** с одного SMC (включая его самого) или переверните раненого героя на нераненую сторону.
- Привести подавленного MMC/SMC в норму.
- Попытка медика/санитара перевернуть подавленный MMC/SMC на сторону хорошего состояния не считается попыткой сбора.

В любом случае, объект внимания медика/санитара должен находиться в том же гексе (и на том же этаже), что и медик/санитар. Для выполнения любой из этих функций медик/санитар должен пройти проверку боевого духа, которая выполняется броском 2d6. Из результата броска вычитается два (–2), если медик/санитар находится на местности с положительным модификатором цели ТМ; модификаторы лидерства (11.1.1) не применяются.

Если медик/санитар проходит проверку боевого духа, один SMC исцеляется или один MMC/SMC собирается. Проводится только один бросок.

Подавленный медик/санитар, который самостоятельно собирается, может в той же фазе сбора попытаться исцелить другого SMC (включая себя) или собрать одного MMC/SMC; в этом случае выполняются два броска.

Пример SMC 3: В начале фазы сбора в гексе находится Подавленный медик и Подавленное отделение. Медик может сначала попытаться самостоятельно собраться; если это удастся, медик может пройти вторую проверку боевого духа, и если вторая проверка боевого духа окажется успешной, то подавленное отделение собирается и переворачивается на свою нормальную сторону.

Штраф за провал проверки боевого духа не предусмотрен, но медик/санитар не может выполнять никаких функций в этой фазе сбора, если он провалил её. Раненый медик/санитар может лечить другие отряды (и себя), пока он находится в норме.

Медики/Санитары — это отряды неспособные для ближнего боя. Если все дружественные MMC и

SMC, способные к ближнему бою, в том же гексе, где находится медик/санитар, уничтожены, то медик/санитар удаляется из игры.

11.4 Снайперы



У снайперов нет фактора движения (MF), и они изначально не размещаются на карте, если только это не указано в информации о сценарии или особых правилах сценария. После начала сценария владелец снайпера может разместить снайпера во время своего импульса или импульса противника для упреждающего огня (5.3). Снайпер может быть размещен следующим образом:

- В любом гексе с положительным модификатором цели ТМ, при условии, что вражеские отряды в данный момент не занимают этот гекс.
- Снайперов можно размещать в гексах, имеющих положительный модификатор цели ТМ исключительно из-за каунтера, например, в гексе чистой местности, содержащем каунтер бункера или щебня, даже дым, хотя из-за недолговечности дыма это размещение является ошибочным.
- Снайперы могут быть размещены в «гексе внутри гекса» (10.4.1), даже если вражеские отряды занимают другой гекса внутри гекса.

Пример SMC 4: Отделение морской пехоты США находится на первом этаже (уровень 0) многоэтажного здания. Игрок за Вьетконг может разместить снайпера на верхнем этаже (уровень 1) того же многоэтажного здания.

После размещения Снайпер не может двигаться. Снайпер может немедленно атаковать любой обнаруженный гекс с противником в пределах своей линии видимости, используя процедуру огня прямой наводкой (5.0). Однако для атаки снайпер бросает 2d6 вместо 1d6.

Если в целевом гексе находится несколько отрядов, случайным образом определите, какую цель атакует снайпер. Атака снайпера затрагивает только один отряд.

Пример SMC 5: если снайпер объявляет атаку на гекс, содержащий вражеское отделение и командира, игроки случайным образом определяют, какой именно отряд будет атакован снайпером.

По снайперам можно вести огонь, как и по любым

другим отрядам, но при этом их модификатор цели может удваиваться (до +8, см. 5.5) при броске против входящих атак всех отрядов, кроме минометных расчетов / артподдержки и вражеских снайперов.

Снайперы могут объединяться (1.3) с MMC/SMC, но при этом теряют свой особый модификатор местности. При стекинге с MMC/SMC они могут атаковать в том же импульсе, что и они, но стреляют отдельно в импульсе.

Снайперы — это отряды неспособные для ближнего боя. Если во время ближнего боя (8.0) все дружественные MMC и SMC, способные для ближнего боя, в том же гексе, что и снайпер, будут уничтожены, снайпер выводится из игры.

11.5 Командиры бронетехники



Командиры бронетехники, как и обычные командиры, имеют модификатор боевого духа и лидерства (LM, 11.1.1), но не имеют фактора движения (MF). Командир бронетехники, не указанный по имени, указывается с указанием его боевого духа и модификатора лидерства, например, командир бронетехники с показателем 7-1.

Командиры бронетехники уникальны тем, что разделяют судьбу техники/танка, которым командуют. Их невозможно ранить, но они подвержены подавлению, что отражает подавление всего экипажа техники/танка.

Танки/техника с командиром бронетехники во всех случаях принимает на себя боевой дух командира.

Пример SMC 6: Британский танк Crusader III имеет боевой дух 6. Если командиром танка Crusader III является командир бронетехники лейтенант Хирд (7-1), то используется его боевой дух, равный 7.

Следующие правила также применяются к командирам бронетехники:

- Командиры бронетехники не прибавляют свой модификатор лидерства для попыток собраться. Вместо этого они дают технике свой боевой дух. В той же степени они не помогают своей технике при проверке урона, но, опять же, дают ей боевой дух. Они используют свой боевой дух для атак своей техники.

- В тот же ход их модификатор лидерства можно

прибавить к броскам кубика атаки пулемета (DFT) И **вычесть** из бросков кубика на попадание (OFT); но это не влияет на броски кубика при атаке фугасным эквивалентом (14.1).

- Техника/танки с командирами бронетехники проверяют результаты **DCT** в соответствующем столбце таблицы **DCT** — «Бронетехника/командир бронетехники», а НЕ в столбце «Норма» или «Подавлен» SMC.

В редких случаях, когда командир бронетехники командует небронированной техникой, используйте столбец «Небронированная техника» на **DCT**.

- Если командир бронетехники вынужден покинуть свою технику, он удаляется с карты.

- Командиры бронетехники также имеют Дальность Лидерства (LR, 11.1.2) и могут активировать технику/танки (но не MMC/SMC) в соседних гексах.

11.6 Разведчики



Разведчики — это SMC, обладающие следующими особыми способностями:

- Они могут использовать скрытное движение (6.4), скрытное штурмовое движение (6.4.1) и скрытный штурмовой огонь (6.4.2).

- Они вычитают два (–2) из результата броска кубика на обнаружение. **Немодифицированная 6 при попытке обнаружения всегда считается неудачей.**

- После использования половины своего фактора движения (дробь округляется в большую сторону) для скрытного штурмового движения (6.4.1) они могут стрелять, **не вычитая** два (–2) из их огневой мощи или не добавляя один (+1) к броску на попадание OFT для оружия поддержки.

- При использовании скрытного штурмового огня (6.4.2) они могут стрелять, **не вычитая** два (–2) из своей огневой мощи или не добавляя один (+1) к броску на попадание OFT для оружия поддержки, а затем перемещаться на расстояние до половины своего фактора движения (дробь округляется в большую сторону).

- Они могут помогать в укомплектовании оружия поддержки, но при этом теряют все способности разведчика, перечисленные выше.

- В ближнем бою разведчики сражаются как 0-FP

MMC. (8.3).

- MMC/SMC, перемещающиеся вместе с разведчиком (т. е. сгруппированные с ним и находящиеся в одном импульсе), платят только 1 очко движения за каждый гекс с густыми/редкими джунглями, лесом, редким лесом, пшеничным полем или высокой/кунай травой, в который они вошли.

- Разведчики могут вызывать огонь минометов на карте (оружия поддержки (1.6.5) или расчетов вооружений (18.1)) или артиллерии вне карты (18.2), включая Осветительные ракеты (20.2).

11.7 Комиссары и замполиты



Советские комиссары и замполиты выполняют функции командиров (11.1) для ВСЕХ целей. Комиссары и замполиты могут собирать отряды (3.0), вести огонь прямой наводкой (5.0), помогать в проверке урона, наводить артиллерию вне карты (18.2) и стрелять осветительными ракетами (20.2) и т. д. Если это может делать командир, то это могут делать комиссар и/или замполит.

Заметка разработчика: таким образом, во всех правилах, где бы ни встречалось слово «Командир», это также относится к комиссарам и замполитам. Чтобы правила были лаконичными, «Комиссар или замполит» не повторяется в дополнение к «Командир», когда командиры упоминаются в правилах. В игре «Герои Родины» должность «Комиссар» используется для гвардейцев (красные) и обычных (золотые) войск.

11.7.1 Сражайся или умри!



Кроме того, если в фазе сбора (только) подавленные отряды под командованием комиссара или замполита не смогли собраться, комиссар или замполит могут попытаться собрать их во второй раз.

Для этого игрок комиссара или замполита объявляет попытку «Сражайся или умри!», добавляет один (+1) к боевому духу отрядов, которые он пытается собрать, и бросает 2d6. Если отряды собрались, всё в порядке.

Если попытка сбора не удалась, они несут потери, как определено в DCT: отделения сокращаются до полуотделений; полуотделения выбывают и т. д.

Если игрок комиссара или замполита выбрасывает двенадцать (12) во время попытки «Сражайся или умри!», комиссар или замполит погибает от рук своих людей и убирается с карты. Подавленные ММС продолжают нести потери, как указано выше.

11.8 Капелланы



Капелланы часто рисковали жизнью и сопровождали войска в бой, храбро спасая раненых или поддерживая подавленных солдат словами утешения. Для капелланов действуют следующие правила:

- У капелланов есть модификатор лидерства (LM, 11.1.1), как и у командиров, но их LM может быть использован только для сбора Подавленных ММС или SMC в их гексе; их нельзя использовать для помощи в проверках урона или в атаках (5.0).
- Капелланы не могут иметь оружие поддержки (1.6).
- Капелланы не могут выполнять попытки обнаружения (10.1.1).
- Капелланы могут собраться самостоятельно (SR).
- Капелланы не атакуют и не защищаются в ближнем бою (8.0); они не являются подразделениями, способными для ближнего боя (NME).
- Если во время ближнего боя все дружественные ММС и SMC, способные для ближнего боя, в том же гексе, что и капеллан, будут уничтожены, капеллан также будет уничтожен.
- Только что самостоятельно собравшийся капеллан может применить свои способности по сбору к другим отрядам.

11.9 Советники



Советники — это военные специалисты, которые помогают войскам другой страны или фракции в бою. В LnLT у советника есть боевой дух и фактор движения (MF), но нет огневой мощи IFP или дальности. Для советников действуют следующие правила:

- Советник повышает боевой дух всех дружественных отрядов, с которыми он находится в стеке, на единицу (+1). Это действует независимо от того, находится ли Советник в норме или подавлен.



Пример SMC 7: На изображении выше Советник США находится вместе с командиром АРВН, сержантом Данком (5-1-6), и отделением АРВН 2-4-4. Поскольку отряды АРВН находятся в стеке с советником США, боевой дух сержанта Данка повышается с 5 до 6, а боевой дух отделения 2-4-4 повышается с 4 до 5.

- Советники могут обнаруживать (10.1.1), вызывать минометный огонь (поддержки (1.6.5) или расчетов вооружений (18.1)) или артиллерию вне карты (18.2), а также владеть и вести огонь из оружия поддержки (SW, 1.6).
- Право Советника на участие в ближнем бою зависит от наличия у него оружия поддержки; если у него нет оружия поддержки, допускающего участие в ближнем бою, он является неспособным для ближнего боя.
- Советники, как и все SMC, могут самостоятельно собрать себя (SR).

11.10 Медсестры



Медсестры не являются военнослужащими и не способны для ближнего боя.

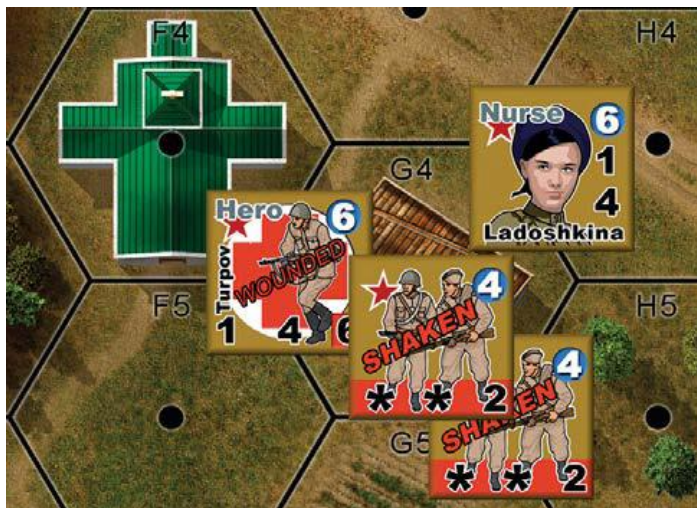
Подобно командирам и капелланам, у них есть рейтинг боевого духа, модификатор лидерства (LM) и фактор движения (MF). Для медсестёр действуют следующие правила:

- Медсестры НЕ МОГУТ обнаруживать (10.1.1), вести огонь прямой наводкой (5.0), вызывать огонь с закрытых позиций (18.0), владеть и вести огонь из оружия поддержки и т. д.
- Медсестры могут самостоятельно собраться.
- В случае ранения медсестры не могут лечить себя сами.
- Медсестры могут использовать свой Модификатор Лидерства только для того, чтобы

собрать подавленных MMC и SMC в своем гексе, а не для помощи в проверках урона или огневых атаках (5.0).

- Подавленная Медсестра, которая самостоятельно собирается, не может пытаться исцелить или восстановить другие отряды во время той же фазы сбора.

- Медсёстры в норме также могут лечить отряды подобно медикам/санитарам (11.3). В частности, в фазе сбора медсёстры в норме могут либо (но не одновременно) лечить отряд после прохождения проверки боевого духа (применяется модификатор цели гекса), либо попытаться собрать до ДВУХ SMC или MMC — для этого необходимо провести два отдельных обычных броска на попытку сбора, вычитая модификатор лидерства медсестры и два (–2), если отряды находятся в гексе с положительным модификатором цели.



Пример SMC 8: на изображении выше Медсестра Лadoшкина (в норме) находится в гексе здания LC с раненым героем (Турповым) и двумя подавленными отделениями 1-4-4-4. В фазе сбора она может либо попытаться вылечить Турпова, либо попытаться собрать пару подавленных отделений. Чтобы вылечить Турпова, Медсестра должна пройти проверку боевого духа: ее боевой дух равен 6, но поскольку она находится в гексе здания, который имеет +ТМ, она вычитает два (–2) из своего броска боевого духа, таким образом, она вылечит Турпова при броске 2d6, равном 8 или меньше. Чтобы собрать подавленное отделение, каждое отделение делает отдельную проверку боевого духа, вычитая модификатор лидерства Медсестры, равный 1, и еще два за нахождение в гексе с +ТМ; поскольку у них обоих боевой дух равен 4, они соберутся при выпадении 7 или меньше на кубике 2d6.

- Медсёстры — это отряды неспособные для ближнего боя. Если все дружественные MMC и SMC, подходящие для ближнего боя, в том же гексе, что и медсестра, уничтожены, медсестра удаляется из игры.

11.11 Волынщики



Волынщики часто сопровождали британские войска и войска стран Британского Содружества в бою, их вой успокаивал нервы парней.

Следующие правила относятся к Волынщикам:

- У Волынщиков есть Модификатор Лидерства (LM, 11.1.1), как и у командира, но их модификатор лидерства может быть использован только для сбора подавленных MMC или SMC в их гексе, с одним исключением (см. следующий пункт).

- Во время фазы сбора Волынщик может попытаться собрать ВСЕ пехотные отряды в своем гексе и ОДИН пехотный отряд в ЛЮБОМ ОДНОМ смежном гексе, но если он это сделает, его гекс — но НЕ смежный гекс, если он сплотил отряд в смежном гексе — будет под маркером Spotted в начале оперативной фазы.

- Волынщики не могут использовать беглый марш (6.2), предпринимать попытки обнаружения (10.1.1), вызывать огонь с закрытых позиций (18.0) или владеть и вести огонь из оружия поддержки.

- Волынщики не являются отрядами способными для ближнего боя (NME) (8.0).

- Волынщики могут самостоятельно собраться (SR)

- Только что собравшийся Волынщик может попытаться собрать другие отряды в соответствии с вышеуказанными правилами.

11.12 Стрелки



Стрелки — это SMC, часто используемые в наступательных операциях для поддержки атакующих войск.

Следующие правила относятся к стрелкам:

- Стрелки атакуют по правилам огневого боя (5.0), но командир не может изменять огневую мощь стрелка (5.0.1). Стрелок же бросает 2d6 для атаки вместо 1d6.

Если в целевом гексе находится несколько отрядов, случайным образом определите, какую цель атакует стрелок.

Атака стрелка воздействует только на один отряд.

- При объединении с MMC или другими SMC, такими как Герой, Стрелок может атаковать в том же импульсе, что и MMC или Герой, но стреляет отдельно внутри импульса.

- Стрелки не являются отрядами, способными для ближнего боя (NME). Они не могут добровольно вступать в ближний бой (8.0) и не атакуют и не защищаются в ближнем бою. Если во время ближнего боя все дружественные MMC и SMC, доступные для ближнего боя, в одном гексе будут уничтожены, стрелок удаляется из игры.

- Стрелки НЕ получают бонусный модификатор цели (TM), описанный в пункте 11.4 для снайперов.

- Стрелки могут самостоятельно собраться (SR) и выполнить попытки обнаружения цели (10.1.1).

- Стрелки не могут владеть и вести огонь из оружия поддержки (1.6) или вызывать огонь с закрытых позиций (18.0).

12.0 Навыки



Навыки наделяют уникальными характеристиками персонажа SMC или MMC, обладающего ими. Разместите каунтер навыков под отрядом, обладающим этим навыком.

Некоторые навыки дают черты или преимущества, которые можно использовать только один раз. Другие дают преимущества, действующие в течение всего сценария, а третьи снабжают владельца уникальным оружием или предметами. Особенности каждого навыка, устанавливая кто может его использовать и когда. Как его использовать, объясняется на Карточке помощи игроку по навыкам.

В большинстве сценариев навыки заранее назначены в информации о сценарии (ООВ) командирам, героям или MMC. Навыки указаны рядом с отрядом, которому они назначены, например:

- Col Heath w/ Charismatic Skill
- Hero (Hird) w/ Rocket Man Skill
- Sniper w/ Armor Piercer Skill

- 1 x Vickers MG WT w/ Aimed Fire Skill

Если отряду не назначен навык или он не берет его во время создания героя (11.2.1) из-за особых правил сценария (SSR), то он не обладает навыком.

Поместите все фишки навыков, не назначенные в информации о сценарии, в непрозрачную чашку, которую можно будет выбрать во время создания героя (11.2.1). Использованные навыки (одноразовые или полученные от удаленного SMC/ MMC) возвращаются в чашку.

13.0 Национальные особенности

Национальные особенности каждой стороны перечислены в правилах соответствующего модуля.

Национальные характеристики обозначают особые способности и сокращение отделения/создание полуотделения для каждой стороны в модуле.

14.0 Артиллерийское оружие



H			
1	3	4	
10	7	4	
3	3	3	

Артиллерийское оружие имеет таблицу попаданий на задней стороне каунтера. К нему относится оружие

поддержки (SW), такие как «Базука» и «Панцерфауст», LAW и РПГ-2; расчеты вооружений (WT), такие как 57-мм и 75-мм противотанковые пушки (ATG); безоткатные орудия; вооружение, устанавливаемое на технику, например, 75-мм пушка танка «Шерман» и ракеты, установленные на вертолёте AH-6 «Little Bird».

Независимо от того, принадлежит ли артиллерийское оружие танку (15.0), вертолёту (19.2), оружию поддержки (1.6.4) или расчету вооружений (1.7.1), оно стреляет отдельно от других отрядов в гексе. Оно не обязательно должна поражать ту же цель, что и другие отряды, стреляющие из того же гекса. Артиллерийское оружие нельзя использовать в ближнем бою (8.0).

14.1 Артиллерийская стрельба



Стрельба из артиллерийских орудий по гексу, содержащему как технику, так и нетранспортные объекты, должна быть направлена либо на конкретную единицу техники, либо на все нетранспортные цели в гексе.

Расчеты вооружений и установленные на технике орудия должны вести огонь через сектор, обозначенный либо красным треугольником в углу каунтера, либо в случае, если башенное

орудие не стреляет через сектор, обозначенный корпусом машины, через сектор, обозначенный стволом орудия. Этот сектор отображается на рисунке выше.

Фугасный эквивалент (HE): эквивалент фугаса для техники (15,0) и расчетов вооружения (1,7) находится в квадрате слева от боевого духа отряда (3 на M4A1 выше); для оружия поддержки (1,6) он находится в квадрате в нижнем правом углу каунтера (2 на Базуке выше и слева).

- Фугасный эквивалент — это огневая мощь, используемая после попадания при стрельбе по целям, не являющимся техникой (см. следующую страницу).

- Если перед фугасным эквивалентом отряда указано «N x», то «N» — это количество выстрелов, которые может произвести оружие за один импульс. Отряд, способный стрелять снарядами более одного раза, может стрелять по нескольким целям за один импульс, но цели должны находиться в одном или смежном гексе.

7	14	28
8	6	5
4	3	3

Таблицы попаданий: на задней стороне каунтера артиллерийского оружия имеется таблица попаданий. Таблица попаданий содержит три диапазона: дальности, чисел попадания и значений пробиваемости.

Три диапазона дальности разделены на столбцы в верхней части таблицы. Под каждым из этих диапазонов, в средней строке, указаны значения чисел попадания, а под каждым значением числа попадания — значение пробиваемости.

Атакующий использует крайний левый столбец, дальность которого больше или равна дальности цели, включая в расчёт гексы цели, но не атакующего. Символ * в ячейке с числом попадания и/или пробиваемости означает, что оружие не может вести огонь на этой дальности.

Пример артиллерии 1: Используя таблицу попаданий танка M4A1 Sherman, представленную на предыдущей странице, если цель находится на расстоянии от 1 до 7 гексов, используйте столбец слева, который даст число попадания 8 и значение пробиваемости 4. Если цель находится на расстоянии 10 гексов, используйте центральный столбец. Максимальное расстояние до цели составляет 28 гексов.

Типы боеприпасов: Цвет ВСЕХ чисел в таблице попаданий указывает тип боеприпаса, которым стреляет орудие. Цвета обозначены следующим образом:

- **Черные** или **белые** #: бронебойные (AP), стандартный тип боеприпасов.
- **Синие** или **зеленые**: Зенитные (PVO, 19.1.1).
- **Красные** # и/или Н в **красном круге** (14.2): кумулятивный противотанковый снаряд (HEAT, 14.2) или противотанковый управляемый снаряд (ATGM, 14.4).

Расчеты вооружений ПВО с синими или зелеными числами попаданий на своей таблице попаданий или зенитные орудия во фронт также могут вести огонь по пехоте и технике (даже без разделенной таблицы попаданий).

Раздельные таблицы попаданий: для техники, вертолётов и боевых машин с несколькими видами вооружения цифры в таблицах попаданий разделены косой чертой (/), обозначающей тип оружия или боеприпасов. Игроки должны указать тип боеприпасов, которым они будут стрелять, перед выполнением атаки.

Только ОДИН тип боеприпасов может быть использован за ход, если только оба не являются черными или белыми (AP) боеприпасами; в этом случае оба должны стрелять по целям в одном гексе.



37mm / 75mm		
5	10	20
8	14	28
7	7	5
8	6	5
3	2	1
4	3	2

Пример артиллерии 2: Британский танк Grant имеет 37-мм и 75-мм орудия. Таблица попаданий разделена:

числа 37-мм орудия находятся в левой верхней части символа /, а числа 75-мм орудия — в правой нижней части символа /. Оба орудия имеют черные цифры и, следовательно, стреляют стандартными бронебойными снарядами; и оба могут быть выпущены в течение одного хода/импульса по одному и тому же гексу. У Grant также есть разные эквиваленты осколочно-фугасных снарядов для каждого орудия.

Чтобы определить, поражена ли цель снарядом, бросьте 2d6 и сравните результат с числом попадания под соответствующим столбцом дальности на каунтере.

Бросок кубика модифицируется путем прибавления модификатора цели местности, которую занимает цель, прибавления 1 за каждый гекс ухудшающей местности (или силуэт ухудшающей местности, являющийся частью другого открытого гекса), через который проходит линия видимости, и других факторов, перечисленных в Таблице артиллерийской стрельбы (OFT).

Если число, с учётом соответствующих модификаторов, меньше или равно числу попадания, цель поражена. Независимо от модификаторов, результат броска 2d6 2 всегда означает попадание, а результат 12 — промах. Если цель поражена, немедленно выполните следующие шаги:

Если цель НЕ техника:

- Атакующий бросает 1d6 и прибавляет (+) фугасный эквивалент. Если фугасный эквивалент — звёздочка (*), боеприпас не может атаковать цель, не являющуюся техникой. Модификатор цели ТМ гекса цели НЕ изменяет фугасный эквивалент, как и модификатор лидерства LM (11.1.1).

- Обороняющийся бросает 1d6 и сравнивает результат с результатом броска кубика атакующего.

- Если результат модифицированного броска кубика атакующего меньше или равен результату броска кубика обороняющегося, огонь не оказывает никакого эффекта.

- Если модифицированный бросок кубика атакующего больше, чем бросок кубика обороняющегося, каждый из защищающихся отрядов должен пройти проверку урона, бросив 1d6, добавив разницу между модифицированным броском кубика атакующего и броском кубика защищающегося, а затем сверившись с Таблицей проверки урона (DCT).

Пример артиллерии 3: Танк M4A1 Sherman стреляет по двум немецким отделениям (1-6-4-5) в чистом гексе, на расстоянии пяти гексов. На этом расстоянии число попадания составляет 8. Модификаторы отсутствуют. Атакующий игрок бросает 2d6, ему нужно выбросить 8 или меньше. Выпадает 7. Попадание. Поскольку целью является пара отрядов, они теперь атакуются фугасным эквивалентом снаряда Sherman, который равен 3. Атакующий бросает 1d6 + 3 (эквивалент фугасных снарядов) и сравнивает его с результатом броска защитника, равным 1d6. Атакующий бросает 4 + 3 = 7; защитник бросает 3. Немецкие отделения теперь

совершают проверку урона 4 на DFT, используя разницу между модифицированными бросками кубиков ($7 - 3 = 4$).

Если цель — техника:

- Атакующий бросает 1d6 и прибавляет (+) значение пробиваемости на соответствующем расстоянии (модифицированное значение пробивания, MPV).
- Обороняющийся бросает 1d6 и прибавляет (+) толщину брони целевой машины в точке удара (см. 14.1.3) (модифицированное значение брони, MAV).
- Если MPV превышает MAV, цель уничтожается; поместите маркер Wreck в гекс.
- Если атакующий выбрасывает (немодифицированную) 1, а защищающийся/цель выбрасывает (немодифицированную) 6, раунд считается неудачным и цель не получила урона.
- Если атакующий выбрасывает (немодифицированную) 6, а обороняющийся/цель выбрасывает (немодифицированную) 1, раунд считается как критическое попадание, и цель уничтожается; поместите маркер Wreck в гекс.
- Если MPV техники атакующего равна MAV техники обороняющегося, то это попадание без пробития (см. 14.1.1).
- Если MPV атакующего меньше MAV цели, это также попадание без пробития (см. 14.1.1).

Всякий раз, когда техника уничтожена артиллерийским огнем, бросьте 1d6: если результат равен 1, поместите экипаж в норме под маркером Moved на маркер Wreck; в случае любого другого результата уничтожьте экипаж вместе с его техникой.

Если атакующее оружие — это оружие поддержки ММС, то ММС, если имеет на это право, также может атаковать технику, как описано в пункте 17.2 (Стрелковое оружие против бронетехники).

14.1.1 Попадания без пробития

Если MPV атакующего РАВЕН MAV техники, то техника проходит проверку боевого духа (2d6).

- Если проверка не пройдена, экипаж покидает машину; в гексе с машиной под маркером Moved помещается каунтер подавленного экипажа.

Брошенные машины остаются на карте под маркером Abandoned, и ни одна из сторон не может их использовать.

- Пассажиры, находящиеся внутри брошенной техники, должны выгрузиться, пройти процедуру проверки боевого духа и получить маркер Moved.
- Если техника проходит проверку боевого духа, она считается подавленной. Это **ЕДИНСТВЕННЫЙ** случай, когда положительная проверка боевого духа приводит к получению подавления.
- Пассажиры, находящиеся внутри подавленной техники, пострадавшей от обстрела, должны пройти проверку боевого духа на тех же условиях, что и их техника. Модификатор лидерства командира в норме, находящегося внутри может быть применен. Если они подавлены, им не обязательно выгружаться.

Если MPV атакующего меньше MAV цели, техника проходит проверку боевого духа (2d6).

- При расчете проверки боевого духа возьмите разницу между MPV атакующего и MAV цели и вычтите ее из результата броска кубика на проверку боевого духа.

Пример артиллерии 4: если MPV равно 4, а MAV в точке удара равно 10, то 6 ($10 - 4 = 6$) вычитается из броска на проверку боевого духа.

- Если он не проходит проверку, техника становится подавленной.
- Если он проходит проверку, то никакого эффекта не возникает.
- Немодифицированный бросок кубика с результатом 12 подавляет технику независимо от других модификаторов.
- Техника, которая была подавленной, и получившая этот результат снова считается брошенной.

14.1.2 Попадания снарядов по небронированной технике

Любое попадание снаряда в небронированную технику или в небронированную сторону бронированной машины уничтожает машину.

14.1.3 Угол и точка попадания



Толщина брони техники различна. Лобовая броня обычно самая толстая, бортовая — менее толстая, а кормовая — самая слабая. Соответственно, важно знать не только, попал ли снаряд в цель, но и куда он попал (лоб, борт или корма). Чтобы определить угол удара, сверьтесь со схемой.

MPV оружия сравнивается с MAV в точке удара для определения результатов удара.

Если траектория входящего снаряда совпадает с линией между точками попадания (например, сбоку и сзади), то считается, что выстрел попал в место, наиболее выгодное для стреляющего.

Если результат броска на попадание больше 2 и является чётным числом, снаряд попал в башню цели, если она у неё есть. На лицевой стороне каунтера техники три числа слева от её изображения обозначают лобовую, бортовую и кормовую броню (сверху вниз). Число перед косой чертой — это броня корпуса; число после косой черты — броня башни. Если указано только одно число, у машины нет башни.

Если цель имеет башню, используйте броню башни в точке удара, чтобы определить, была ли цель пробита. Если у цели нет башни, это можно проигнорировать; пробитие можно определить по броне корпуса.

14.2 Кумулятивные боеприпасы

Боеприпасы, отмеченные буквой Н в красном круге на задней стороне каунтера и/или с красными

цифрами в таблице попаданий, в качестве основных боеприпасов используют кумулятивные противотанковые снаряды.

14.2.1 Действие HEAT по пехоте



Боеприпасы, стреляющие кумулятивными боеприпасами, не были столь эффективны против пехоты на открытой местности или в укрытии за деревьями/скалами.

Это правило решает эту ситуацию.

Кумулятивные боеприпасы, вычитают один (-1) из своего фугасного эквивалента при атаке пехоты, НЕ находящейся в зданиях, хижинах, бункерах или пещерах.

Обратите внимание, что единица вычитается из фугасного эквивалента, а НЕ из броска на попадание.

14.2.2 Действие HEAT по броне.

У кумулятивных боеприпасов бронепробиваемость уменьшается на четыре (4) при стрельбе по машинам с красным Фактором брони.

Пример артиллерии 5: Советское отделение с РПГ- 16 ведёт огонь по американскому БМП М2 Bradley, находящемуся в 5 гексах от него, и попадает в боковую броню корпуса БМП Bradley.



РПГ-16 стреляет кумулятивными боеприпасами, что обозначено красными цифрами попадания и



буквой Н в красном круге на задней части его каунтера. Поскольку коэффициент брони бортового корпуса Брэдли, равный 2, обозначен красным цветом, РПГ-16 должен вычесть четыре (-4) из своего значения пробития, равного 9. Таким образом, чтобы определить, уничтожит ли РПГ-16 Брэдли, советский игрок бросает 1d6 + 5 (вместо 9) против броска американского игрока 1d6 + 2.

14.3 Прицеливание



Когда боеприпасы, включая боеприпасы оружия поддержки, такие как РПГ, фаустпатроны, «Пиаты» и

«Базуки», стреляют и не уничтожают цель, поместите маркер Acquisition -1 на цель и маркер Acquiring с той же буквой на стреляющий отряд.

Согласно пункту 14.1, артиллерийский огонь ведется либо по конкретной технике, либо по всем нетранспортным целям в гексе. Если цель не движется, а артиллерийский огонь ведется по ней во время следующего импульса, вычитите единицу (-1) из броска на попадание артиллерийского огня.



Если снаряд снова не уничтожит цель, поместите на цель маркер обнаружения -2. Если цель не движется, а артиллерийский огонь ведется по ней во время следующего импульса, из броска на попадание артиллерийского снаряда вычитается два.

Удалите маркеры Acquisition и Acquiring, если цель перемещается или атакующий меняет цели, не стреляет из артиллерии, перемещается или находится в подавленном состоянии. Все нетранспортные отряды (если они были целями) должны покинуть гекс, чтобы удалить маркер Acquisition.

Стрелковому отряду под маркером Acquiring НЕ НУЖНО ОБНАРУЖИВАТЬ (10.1) необнаруженный иным образом гекс, занятый целью с маркером Acquisition с той же буквой.

- Маркеры Acquisition устанавливаются в конце импульса, поэтому между атаками артиллерийских орудий маркер обнаружения не генерируется. Маркер обнаружения будет установлен на последней атакованной цели в этом случае.

- Маркеры Acquisition удаляются, если линия видимости потеряна (например, из-за разумного размещения дыма) или если наводящаяся/целевая машина поворачивается в своем гексе, даже не перемещаясь в новый гекс

- Маркеры обнаружения не теряются при загрузке/выгрузке пассажиров.

14.4 Противотанковые управляемые ракеты (ПТУР) (ATGMs)



Противотанковые управляемые ракеты (ATGM) могут применяться определенными расчетами вооружения, а также некоторыми видами техники и вертолетами.

У ПТУР красные значения числа попадания (14.1).

Некоторые машины, такие как советские БМД и БМП-1, имеют два вида вооружения, оба с красными номерами попадания: пушку, стреляющую кумулятивными (14.2) боеприпасами, и ПТУР. ПТУР всегда находится в нижнем правом углу таблицы попаданий. Только одно из этого оружия может стрелять во время импульса.

ПТУР — смертоносное противотанковое оружие, но оно не обладает мгновенной смертоносностью. Эти ракеты медленнее танковых снарядов и требуют от оператора наведения ракеты на цель с помощью устройства ввода. Отклик и время подлёта часто позволяют противнику открыть ответный огонь. Чтобы имитировать это, стрельба ПТУР в LnLT это двухшаговый процесс.

Шаг первый: отряд ПТУР объявляет свою цель.

Шаг второй: Любой вражеский отряд (противник стрелка ПТУР) может вести упреждающий огонь (5.3) по отряду ПТУР, используя свое огневую мощь или любое оружие поддержки, использующее DFT. Пулемёты танка могут вести огонь по ПТУР в своем секторе (они не могут поворачивать башню или корпус для этого), а также если они относятся к типу 360° (со звездочкой), и люки не закрыты. Если огонь по ПТУР вызывает проверку урона (независимо от результата проверки), ПТУР не попадает в намеченную цель. Если огонь не вызывает проверку урона, выполните атаку ПТУР согласно пункту 14.1.

К ПТУР также применяются следующие правила:

- Расчеты вооружений ПТУР могут перевозиться на технике и вертолетах и считаются полуотделением (16.1/2, 19.2.6).

- Расчеты вооружений ПТУР не могут вести огонь из зданий, бункеров и пещер.

- Ни один отряд, будь то техника или ММС, не может совершать штурм (6.1) и стрелять ПТУР, а также не может совершать упреждающий огонь (5.3) из ПТУР после совершения штурма.

- Ни один отряд, будь то техника или ММС, не может использовать «Штурмовой огонь» (6.1.1) для стрельбы ПТУРом, а затем двигаться.

- Техника и расчеты вооружений могут стрелять ПТУРом по зависшим вертолетам.

- Для стрельбы ПТУРом вертолеты должны

находиться в режиме зависания (19.2.1).

- Зависающие вертолеты могут стрелять ПТУРами по зависающим вертолетам противника.



ПТУР не могут целиться в MMC/SMC на открытом пространстве. Однако они могут атаковать здания и бункеры, содержащие MMC/SMC.

14.4.1 Расход ATGM и скорострельность



У отрядов, способных вести огонь ПТУР, в поле с правой стороны счетчика, под показателем боевого духа, а у техники — под фактором движения, отображается число,

указывающее на истощение боезапаса ПТУР.



Когда игрок хочет выстрелить из ПТУР, это объявляется перед броском на попадание, как указано в пункте 14.4. Если на цветном кубике выпадает число меньше, чем число истощения

ПТУР, текущая атака проводится, но у отряда нет боеприпасов ПТУР до конца сценария.

Разместите на отряд маркер ATGM Expended.

Пример артиллерии 6: Советский игрок имеет БМП-1 (изображена на выше). Число истощения ПТУР равно 5. Когда советский игрок стреляет из БМП-1 из ПТУР и делает бросок на попадание, если цветной кубик выдает 4 или меньше, у БМП-1 заканчиваются боеприпасы для ПТУР до конца сценария и она помечается маркером ATGM Expended.

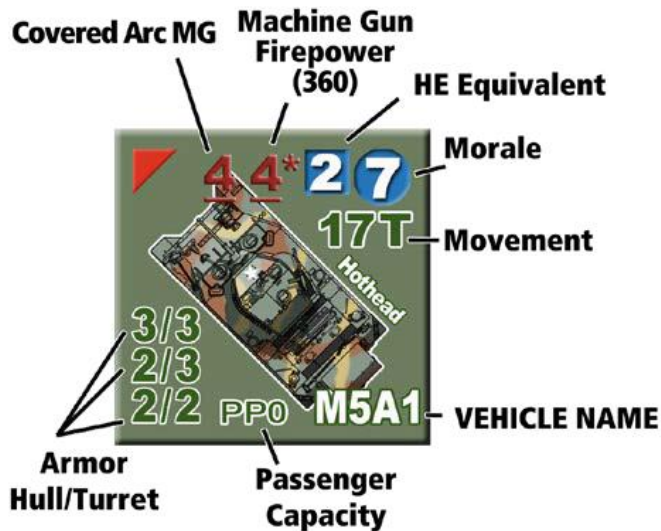
Такие подразделения, как американские M3 Bradley и AH-1 Cobra, а также советские БМП-2 или Ми-24Д, обладают способностью вести многократный огонь, о чём свидетельствует символ «2х» перед их фугасным эквивалентом. Эта возможность НЕ относится к ПТУР отряда, а относится к его другому вооружению или боеприпасам (см. 14.1).

ПТУР могут стрелять только один раз за ход.

15.0 Техника

Техника играет важную роль в LnLT.

Каунтеры техники имеют размер 7/8 дюйма и содержат всю необходимую для игры информацию. Здесь показан танк M5A1 Stuart с пояснениями его характеристик.



- **Vehicle Name - Наименование техники:** указывается наименование техники.

- **Movement - Движение:** фактор движения (MF) и тип техники. Существует три типа движения техники: гусеничное (T), внедорожное (O) и колесное (R). Гусеничная техника — это полностью гусеничные транспортные средства. Внедорожная техника — это либо полугусеничные, либо многоколесные транспортные средства повышенной проходимости. Колесная техника - лучше всего работает на дорогах. Подробнее см. в таблице влияния местности (ТЕС).

- **Morale – Боевой дух:** рейтинг боевого духа отряда. Подавленные машины должны закрыть все люки, они не могут стрелять, их фактор движения уменьшается вдвое (округляется в меньшую сторону; ЕДИНСТВЕННЫЙ случай, когда дробь округляется в меньшую сторону), и они не могут вести обнаружение. Техника может самостоятельно собраться, и, если на борту есть командир бронетехники (11,5), машина использует его рейтинг боевого духа для сбора. Техника **ВЫЧИТАЕТ** два (–2) из своего броска кубика на сбор если находится на территории с положительным модификатором цели ТМ.

- **HE-Equivalent - Фугасный эквивалент:** это заключенное в рамку значение представляет собой огневую мощь (FP), которую основное вооружение (пушка) техники использует для атаки целей, не относящихся к технике, по которым оно попало.

Если перед фугасным эквивалентом стоит «N x», то «N» — это количество выстрелов основного орудия техники за один импульс. Техника, способная стрелять из основного орудия несколько раз, может стрелять по нескольким целям за один импульс, но цели должны находиться в одном или смежном гексе.

Примечание: показатели попадания и пробиваемости основного орудия указаны на обратной стороне каунтера техники.

- **Machine-gun Firepower - Огневая мощь пулемёта:** эти подчеркнутые значения представляют собой абстрактные факторы, характеризующие огневую мощь пулемёта (MG) техники, равная 2, имеет дальность 10. Огневая мощь, равная 4, имеет дальность 14. Звездочка после числа указывает на сектор обстрела 360° (т.е. круговой), но стрельба из него возможна только при открытом люке машины (15.0.1).

Пулемёты без звёздочки должны стрелять в сектор обстрела башни или, в случае техники без башни, в сектор обстрела лобовой части корпуса. Преимущество этих пулемётов заключается в том, что стрельба из них возможна независимо от того, открыты люки или закрыты (15.0.1). Если не указано иное, техника, оснащённая пулемётом(ами), должна стрелять из пулемёта(ов) и основного орудия в любом порядке, одним импульсом, и они должны стрелять в один и тот же гекс; они могут стрелять по разным целям.

Машины с несколькими пулемётами должны стрелять из каждого пулемёта отдельно; их огневую мощь нельзя объединять.

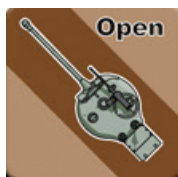
- **Rear-facing Machine Guns - Кормовые пулемёты:** Отряды с пулемётной огневой мощностью FP, за которой следует «R», могут использовать пулемётную огневую мощь в заднем секторе башни, которая определяется как сектор обстрела, направленный в противоположную сторону от переднего сектора башни (см. 14.0). Этот пулемёт должен стрелять в том же импульсе, что и остальное вооружение техники, но не обязательно поражать ту же цель.

• **Machine-gun Firepower (Optional) - Огневая мощь пулемёта (опционально):** пулемёты с огневой мощью FP 4 (без звёздочки) стреляют всей своей огневой мощью на расстояние до 14 гексов при совмещении сектора обстрела башни и машины. Если сектор обстрела башни отличается от сектора обстрела машины, владелец должен разделить огневую мощь FP, стреляя с 2 FP в секторе обстрела башни и 2 FP в секторе обстрела машины — обе на максимальную дальность 10 гексов. Очевидно, что пулемёты должны поражать разные цели, но всё вооружение машины должно стрелять в одном импульсе.

• **Armor Factor (Hull/Turret) – Броня (корпус/башня):** три числа слева от изображения техники обозначают броню лба, борта и кормы техники (сверху вниз). Число перед косой чертой — это броня корпуса; число после косой черты — это броня башни. Если указано только одно число, у машины нет башни.

Техника НЕ МОЖЕТ ставить дым (7.0).

15.0.1 Открытая и закрытая техника



Техника может быть, как с открытыми люками, так и закрытыми люками. Этот статус

отображается маркерами Open и Buttoned. По умолчанию техника считается с открытыми люками; этот статус не обязательно должен быть отмечен маркером Open. Техника с открытым верхом (15.8) — это бронетехника, которые не могут закрыть люки, и имеют надпись Open-Top на каунтере. Эта техника всегда открыта, как и небронированная техника (если иное не указано в правилах модуля).

Открытая техника:

- Некоторые/все люки экипажа открыты, и некоторые члены экипажа едут, подставив головы и плечи под вражеский огонь.
- Могут лучше видеть противника; они автоматически обнаруживают соседние гексы и могут предпринимать попытки обнаружения.
- Вычитите один (-1) из результата броска кубика на попадание снарядов (модификатор OFT).
- Уязвимы к огню стрелкового оружия противника (17.2).

• Могут вести огонь из пулемета* машины (сектор обстрела 360°).

Закрытая техника:

- Имеет все люки закрытыми.
- Закрытая техника неуязвима (если бронирована) для огня стрелкового оружия (17.2), но не может сражаться так же хорошо, как открытая техника (без модификатора OFT).
- НЕ ОБНАРУЖИВАЕТ автоматически соседние гексы.
- Может делать попытки обнаружения, но добавьте один (+1) к результату броска кубика.
- Добавляет +1 к броску на попадание при стрельбе снарядами

Техника может переключаться с открытого положения на закрытое и наоборот в начале импульса. Техника с штурмовым движением или штурмовой стрельбой должна переключаться с открытого положения на закрытое положение (или наоборот) перед началом движения (для штурмового движения) или стрельбой (для штурмовой стрельбы).

15.1 Направление техники и движение

Техника движется аналогично пехотным отрядам, но гораздо быстрее. В ТЕС представлена полная информация, включая столбцы, показывающие стоимость очков движения для каждого типа техники (Т, О и R) для входа в каждый гекс тип местности или пересечения местности стороны гекса.

Однако существуют существенные различия в движении техники:

- Техника ДОЛЖНА двигаться индивидуально (исключение: Скоординированное движение (6.5)).
- Одновременно активированная техника не обязана проходить через одни и те же гексы или заканчивать движение в них.
- Неверховые (пассажирские) пехотные отряды и техника могут двигаться вместе (6.5), при условии, что они начинают и заканчивают свой импульс вместе.
- Техника не может использовать беглый марш (6.2)

- Техника не может использовать движение ползком (6.3).

- Техника не может использовать движение Бей-беги (6.7).

- Вся техника может совершать штурмовое движение (15.2) и штурмовой огонь (15.2.1).

- Техника всегда должны быть повёрнута к вершине (углу между двумя сторонами гекса). Красный угол/стрелка на каунтере техники указывает направление движения техники.

- При движении техника входит в один из двух гексов по обе стороны от вершины, на которую указывает красная стрелка. Однако техника может поворачивать внутри своего гекса. Стоимость составляет одно очко движения за вершину.

- Техника также может двигаться задним ходом, входя в один из двух гексов позади неё. Стоимость такого движения в очках движения в два раза превышает обычную.

- Техника не может въезжать в гекс с вражеской техникой.

- Техника может войти в гекс, содержащий вражеские пехотные отряды только с помощью Атаки сходу.

- Техника не может войти в гекс с маркером Melee.

- Техника, разворачивающаяся в своём гексе без перемещения в новый гекс, подвергается упреждающему огню противника, но это не считается штурмовым движением, и её штраф к OFT составляет всего +1 вместо +2 для штурмового движения. Отметьте её маркером Moved, если она была Подавлена перед тем, как смогла открыть огонь. Она получает такой же штраф, если разворачивается для упреждающего огня (но в этой ситуации не может попасть под упреждающий огонь противника). Поворот башни никогда не позволяет вести упреждающий огонь противнику.

Пример техники 1: Движение задним ходом в гекс чистой местности стоит 2 очка движения.

15.1.1 Башни

Техника с установленным вращающимся орудием (например, пушкой) имеет башню. Башни могут быть открытыми или закрытыми (15.0.1). Для обозначения открытой башни, обращённой к

передней части машины, маркер «Башня» не требуется. Отдельные маркеры башни (открытая и закрытая) используются для указания ориентации башни, когда башня повернута в другую сторону от передней части машины.

Башня техники направлена в ту же вершину, куда направлен ствол орудия. Для техники с башней изменение направления башни не требует очков движения.

Однако существует соответствующий штраф по Таблице артиллерийской стрельбы (OFT).

Башня автоматически поворачивается в сторону цели атакующего, если только атакующий не решит повернуть всю машину и не получит соответствующий штраф к OFT.

15.1.2 Разрушение зданий и хижин



Техника классов Т и О с коэффициентом брони лобовой части корпуса выше 3 может въезжать в незанятые гексы лёгких (деревянных) зданий (см. ТЕС). Это разрушает гекс.

Поместите маркер Rubble в гекс.

Когда подходящая техника разрушает гекс, бросьте 2d6: если результат больше, чем коэффициент брони лобовой части корпуса, техника становится брошенной в гексе с обломками. Результат броска кубика 12 всегда означает, что техника остаётся брошенной.

Если техника, разрушающая гекс легкого здания, не брошена и у неё остались очки движения, она может продолжить движение. Техника классов Т и О с коэффициентом брони лобовой части корпуса больше 1 может въезжать в гексы с незанятыми бамбуковыми хижинами (см. ТЕС). Это разрушает гекс.

Поместите маркер Rubble в гекс и бросьте кубик на предмет оставления техники, как в разделе Разрушение легких зданий, но вместо этого бросьте 2d6 – 2.

Если техника, разрушающая гекс с бамбуковыми хижинами, не брошена и у нее остались очки движения, она может продолжить движение.

15.2 Штурмовое движение и техника

Если не указано иное, вся техника может использовать функцию Штурмовое движение (AM).

Техника, использующая Штурмовое движение, может расходовать до половины своего фактора движения (округлите дробные значения в большую сторону) и вести огонь из подходящего оружия. Для техники, использующей штурмовое движение, действуют следующие условия:

- Технике, использующей Штурмовое движение, не обязательно двигаться и стрелять в одном и том же импульсе.
- При стрельбе из пулеметов вычитите два (-2) из их FP согласно правилам Штурмового движения.
- При стрельбе из основного орудия (артиллерии) добавьте два (+2) к броску на попадание, как указано в OFT.
- Техника не может использовать Штурмовое движение для проведения Атаки сходу (15.3)
- Техника не может совершать штурмовое движение и стрелять из ATGM, а также не может совершать выстрел ATGM как упреждающий огонь после совершения штурмового движения.
- Техника может использовать Штурмовое движение для посадки или высадки пассажиров, что заменяет движение техники, а затем стрелять.

15.2.1 Штурмовой огонь техники

Если не указано иное, все машины могут использовать Штурмовой огонь (AF, 6.1.1). Намерение машины вести Штурмовой огонь объявляется в начале импульса. Затем машина сначала стреляет (вычитая 2 из своей огневой мощи FP в DFT и прибавляя 2 к броску кубика на попадание в OFT), а затем перемещается до половины своего фактора движения (дробные значения округляются в большую сторону). К машинам, использующим Штурмовой огонь, применяются следующие условия:

- Техника, которая ведет штурмовой огонь должна как стрелять, так и двигаться в ОДНОМ и ТОМ ЖЕ импульсе.
- Техника, использующая Штурмовой огонь, не может быть атакована с помощью Упреждающего огня (OF, 5.3) до тех пор, пока она не покинет свой исходный гекс.
- Штурмовой огонь НЕЛЬЗЯ использовать для Упреждающего огня.

После того, как она завершит свой импульс, отметьте технику, использующую Штурмовой огонь, маркером Moved, а ее исходный гекс, независимо от того, есть ли в нем отряды или нет, маркером Spotted (помните: обнаруживаются гексы, а не отряды; и это может пригодиться в случае с частями,двигающимися ползком и снайперами, размещенными позже в этом ходу и т. д.).

- Она НЕ МОЖЕТ выполнить Штурмовой огонь, а затем провести Атаку сходу (15.3).
- Техника может использовать Штурмовой огонь, а затем **загружать или выгружать находящихся внутри пассажиров (16.1)**, что занимает место движения техники, после выстрела.
- Техника НЕ МОЖЕТ использовать Штурмовое движение для стрельбы ПТУР (14.4).

Заметка разработчика: почему техника не может использовать Штурмовое движение или Штурмовой огонь, а затем выполнить Атаку сходу, если у нее есть для этого достаточно число очков движения? Огневая мощь техники заложена в ее возможности Атаки сходу (см. 15.3), и поэтому считается, что она уже произвела выстрелы. Та же логика применяется к Штурмовому движению: техника израсходует свои вооружения во время Атаки сходу и, следовательно, не будет готова к стрельбе после этого.

15.2.2 Штурм современной бронетехники (MVAM)



Достижения в области управления огнём и подвески техники позволяют улучшить возможности стрельбы на ходу в современных играх серии LnLT (с 1960 года по настоящее время).

Только бронетехника, ведущая огонь боеприпасами (14.1), то есть имеющая таблицу попаданий на обратной стороне каунтера, может использовать Штурм современной бронетехники (MVAM).

При стрельбе из основного орудия (с чёрными или белыми значениями попадания) эти машины получают +1 к OFT только при использовании Штурмового движения (AM) или Штурмового огня (AF) или при наличии маркера Ops Complete вместо обычных +2. Пулемёты по-прежнему получают -2 к огневой мощи при использовании MVAM и/или Штурмового движения или Штурмового огня.

Техника, способная использовать MVAM, может совершать штурмовое движение и вести огонь в

любой последовательности, соблюдая все правила, изложенные в пунктах 15.2 и 15.2.1. Техника, использующая MVAM, может: выполнять любое из следующих действий во время импульса:

- Выстрелить, а затем двигаться
- Двигаться, а затем стрелять
- Двигаться, стрелять и затем снова двигаться
- Двигаться и быть способной на Упреждающий огонь

Обратите внимание, что все очки движения должны быть использованы в импульсе, в котором техника начинает движение.

Пример техники 2: Британский «Скорпион» (фактор движения - 20) может выстрелить из основного орудия, добавив 1 (+1) к броску на попадание и вычтя 2 (−2) из огневой мощи пулемета (затратив половину (10) из своих 20 очков движения), а затем переместиться, затратив до оставшихся 10 очков движения; он может переместиться, затратив до 10 очков движения, и затем выстрелить, добавив +1 к броску на попадание и вычтя два (−2) из огневой мощи пулемета; он может переместиться, затратив, скажем, 4 очка движения, выстрелить, добавив +1 к броску на попадание и вычтя два (−2) из огневой мощи пулемета, а затем переместиться, до оставшихся 6 очков движения; или он может переместиться, до 10 очков движения, и при этом оставаться способным на Упреждающий огонь или стрельбу в последующем импульсе.

15.3 Атака сходу

Техника с пулеметами (MG) или другим основным вооружением могут атаковать сходу MMC и SMC в следующих типах местности:

- Любой неводный и неблокирующий тип местности, не дающий модификатора цели ТМ.
- Любой гекс ландшафта, относящийся к модулю, упомянутый как таковой в Правилах модуля (15.3.1)
- Любой гекс холма, который в противном случае подходит.
- Любой гекс моста (и защищающиеся отряды не получают выгоду от его модификатора цели ТМ).

- Укрепления (21.0) и Остовы/Обломки не предотвращают атаку сходу, но предоставляют свой модификатор цели ТМ обороняющимся отрядам.

- Дым, мины и воронки предотвращают атаку сходу в подходящих гексах.

- Через гексы дорог, покрытых джунглями или деревьями, можно атаковать сходу только из другого смежного гекса дорог.

- Подходящая техника НЕ МОЖЕТ разрушать (15.1.2) занятый гекс.

Для атаки сходу у техники должно быть хотя бы одно исправное вооружение. В некоторых случаях для этого может потребоваться, чтобы машина была открыта. Техника, въезжающая в гекс, находящийся под действием FFE, для атаки сходу сначала атакуется FFE. Если она будет подавлена, пехотные отряды могут сразу перейти к процедуре ближнего боя, как если бы они пережили атаку сходу (15.0).

Если техника переживет ближний бой и решит остаться в гексе, то отступающие пехотные отряды НЕ подлежат FFE, если таковые имеются, в отступающем гексе.

Техника, совершающая атаку сходу, не может иметь пассажиров на крыше (16.2). Отряды, подвергшиеся атаке сходу, не могут вести упреждающий огонь (5.3) по технике в гексе атаки сходу, как и любые другие отряды.

Для выполнения атаки сходу у техники должно быть достаточно очков движения для входа в гекс и ещё 4 очка движения для самого захвата. После того, как техника въезжает в гекс, она суммирует свой фугасный эквивалент и огневую мощь пулемёта (пулемёты с «*» огневой мощностью можно использовать только в открытой технике), добавляет два (+2), бросает 1d6 и добавляет модификатор лидерства LM любого присутствующего командира бронетехники.

Уточнение: Машина, способная произвести несколько выстрелов из основного орудия (обозначается как N x фугасный эквивалент, где «N» равно количеству выстрелов из основного орудия) умножает ее фугасный эквивалент на количество выстрелов, которые они могут произвести; это значит, что фугасный эквивалент 2x2 добавляет 4 к показателю ее огневой мощи при Атаке сходу.

Таким образом, огневая мощь FP при атаке сходу представляет собой сумму:

- Фугасный эквивалент +
- Любая огневая мощь пулемета MG FP (*MG только если открыт) +
- Модификатор лидерства LM командира бронетехники +
- 2 +
- 1d6.

Или: HE + MG(s) + LM + 2 + 1d6.

Огневая мощь FP атакующего при Атаке сходу сравнивается с результатом броска кубика 1d6 обороняющегося (добавляя любой модификатор цели ТМ в гексе атаки сходу, если применимо).

Результаты Атаки сходу:

- Если модифицированный результат броска кубика атакующего меньше или равен результату броска кубика обороняющегося, то Атака сходу не имеет никакого эффекта.
- Если результат модифицированного броска кубика атакующего больше результата обороняющегося, каждый обороняющийся отряд должен пройти проверку урона (DC), бросив 1d6 и добавив разницу между результатом модифицированного броска кубика атакующего и результатом модифицированного броска кубика обороняющегося, а затем сверившись с Таблицей проверки урона (DCT). Если присутствует командир в норме, применяются модификаторы лидерства LM, но командиры должны сначала проверить урон.

После попытки Атаки сходу любой выживший ММС/Герой в норме может провести ближний бой с техникой, как описано в разделе 17.1 (**исключение:** см. пункт 21.1.3 для отрядов в бункере). Игнорируйте любые упоминания о перемещении в гекс с техникой, поскольку контратакующие уже там. ММС/Герои, желающие принять участие в ближнем бое с техникой, всё равно должны пройти проверку боевого духа перед ближним боем. Если машина переживёт ближний бой, она может остаться в гексе или, при наличии достаточного количества очков движения, продолжить движение, и даже провести последующие Атаки сходу, если у неё достаточно очков движения.

Если машина решает остаться в гексе, все вражеские ММС/СМС, оставшиеся в гексе, должны отступить в соседний гекс по выбору игрока, которым он

владеет; отметьте их маркером Moved. Снайперы и подавленные расчеты вооружений уничтожаются. Отряды внутри бункера остаются в бункере; отряды вне бункера могут отступить внутрь, если позволяют ограничения по стекингу отрядов. Если ближний бой уничтожает технику, от выжившей пехоты (как в норме, так и подавленной) в гексе дальнейших действий не требуется.

15.4 Экипажи техники и командиры бронетехники



У каждой машины есть свой экипаж. Таким образом, когда машина подавлена, это фактически отражает подавление экипажа. Если машина уничтожена по результату DCT, экипаж должен пройти проверку на эвакуацию. Если машина уничтожена артиллерийским огнём, бросьте 1d6: если результат 1, поместите экипаж в норму под Остов техники и отметьте его маркером Moved; при любом другом результате уничтожьте экипаж вместе с машиной.

Автоматически уничтожьте экипажи из техники, уничтоженной в результате Ближнего боя с техникой (17.1). Если техника брошена, поместите Подавленный экипаж в гекс под маркером Moved.

Командиры бронетехники (11.5), принадлежащие уничтоженной или брошенной технике, удаляются из игры.

15.5 Непрерывное движение техники



Техника в норме, отмеченная маркером Moved или Assault Move (AM), может продолжить движение в следующей оперативной фазе. При желании оставьте маркер на машине в административной фазе (9.0), но разверните его на 180 градусов. Если у вас есть маркер, вы можете использовать маркер непрерывного движения.

Во время следующей оперативной фазы техника, отмеченная так, должна продолжить движение, но может переключиться на штурмовое движение AM и наоборот.

Это позволяет движущейся технике, выбранной целью, сохранять модификатор попадания +1 к OFT и -1 к DFT из хода в ход. Техника, использующая Непрерывное движение, также может при желании выполнить Штурмовой огонь (15.2.1) в начале импульса и продолжить движение половины своих очков движения (дробные значения округляются в большую сторону), завершая импульс маркером

Moved.

- Техника, отмеченная как использующая непрерывное движение, не может останавливаться, поскольку это мешает им двигаться так, как того требует непрерывное движение.

- Игрок, обладающий инициативой, должен первым объявить, какие из его машин будут использовать непрерывное движение.

- Погрузка/выгрузка пассажиров сама по себе не соответствует требованию «движения» для непрерывного движения, как и поворот в гексе; техника фактически должна покинуть гекс, хотя она может вернуться туда обратно, если захочет.

- В Административную фазу удалите все маркеры Acquisition с техники, которая решила использовать непрерывное движение.

15.5.1 Непрерывное движение верховых отрядов



Верховые отряды в норме (MU, 6.6), отмеченные маркером Moved или Hit & Run (H&R, 6.7), могут продолжить движение в следующей оперативной фазе. При желании можно оставить маркер на технике в административной фазе, но развернуть его на 180 градусов. Если у вас есть то, можно использовать маркер Continuous movement. В следующей оперативной фазе верховой отряд, отмеченный таким образом, должен продолжить движение, но может перейти в режим H&R или наоборот.

Это позволяет движущемуся отряду сохранять модификатор попадания +1 на OFT и модификатор -1 на DFT от одного хода к другому.

15.6 Опциональные модификаторы размера и скорости техники для OFT

При наведении на цель крупную технику легче поразить, а мелкую — сложнее. Также технику сложнее поразить из-за скорости движения.

Таблицы с этими DRM можно найти в Player-Aid Card (PAC, 1.9). Модификатор скорости +2 ВКЛЮЧАЕТ в себя +1, уже предоставленный движущейся технике в OFT.

15.7 Без кормовой брони



Техника со звездочкой (*) вместо числа для коэффициента брони кормовой части корпуса или башни (или обоих) не имеет кормовой брони и считается небронированной при обстреле из стрелкового оружия сзади, см. 17.3.



Снаряд, поражающий небронированную часть техники, уничтожает ее в соответствии с пунктом 14.1.2.

15.8 Техника с открытым верхом



Техника с открытым верхом, даже та, у которых есть башня, как у M18 Hellcat, является бронированной техникой, которая всегда считается открытой.



На обратной стороне большинства техники с открытым верхом имеется надпись Open Top, а их список указан в правилах каждого игрового модуля.

15.9 Техника модулей

Для многих техники существуют особые модульные правила (MSR), помимо правил «Без кормовой брони» (15.7) или «Техника с открытым верхом» (15.8). Они будут размещены в этом разделе соответствующего буклета модулей и сценариев.

15.10 Укрытая техника (опционально)

Заметка разработчика: Укрытая техника — это огневая позиция для машины, при которой ствол и верхняя часть башни видны спереди, а корпус находится "за укрытием" и защищен укрытием.



Идея здесь заключается в том, что техника может стремиться занять укрытую позицию во время игры. Укрыться может только исправная техника. У техники должно быть достаточно очков движения для входа в гекс плюс одно дополнительное очко движения для попытки занять укрытую позицию. Каждая единица техника может попытаться занять Укрытие один раз за ход. Техника, совершающая штурмовое движение/штурмовой огонь, не может пытаться выполнить попытку укрыться.

Затем они бросают 1d6 и применяют все применимые модификаторы, а затем сравнивают результат со следующей таблицей, чтобы определить успех.

- Бросьте 1d6. Попытка считается успешной при результате 1-2 для игр эпохи Второй мировой войны (с 1930 по 1959 год) и 1-3 для игр эпохи модерна (с 1960 года по настоящее время).

Модификаторы:

- Модификатор командира бронетехники -1/-2.
- Техника, пытающаяся укрыть корпус в гексе не ухудшающем обзор/ не блокирующем обзор/ гексе без холмов +1.

Чтобы попытаться совершить попытку укрыться, машина должна потратить 1 очко движения в гексе, в котором она хочет укрыться. Независимо от того, успешен бросок или нет, поместите на машину маркер Moved, и импульс машины будет исчерпан. Машины, находящиеся в состоянии укрытия, не могут вести огонь из пулемётов, установленных на корпусе. Артиллерийское вооружение, установленное на корпусе, может вести огонь в обычном режиме.

Маркер Hull-Down снимается с техники, если она каким-либо образом перемещается или поворачивает корпус. Поворот башни не влияет на статус укрытия.

Техника с укрытым корпусом игнорирует любые попадания в корпус (т.е. натуральная 2 или нечётный результат атаки OFT), полученные через свой передний сектор, обозначенный красным треугольником в углу каунтера техники. Все остальные попадания определяются как обычно, включая попадания в лоб башни техники без башни. Натуральное 12 всегда считается промахом.

Попадания в технику, произошедшие из-за пределов переднего сектора, разрешаются как обычно.

16.0 Пассажиры

Пассажиры, независимо от того, находятся ли они внутри или снаружи техники, размещаются сверху каунтера техники. Пассажиры считаются частью техники, в которой они находятся, и не учитываются при определении ограничений по стекингу (1.3)

16.1 Пассажиры внутри техники



Техника с маркировкой «Р» может перевозить до полуотделения, одно оружие поддержки и один SMC.

Техника с маркировкой «РР» может перевозить до одного отделения (или его эквивалент), два оружия поддержки и SMC.

В любом случае данные пассажиры считаются находящимися внутри техники.

Подавленные Пассажиры, находящиеся в машинах типа РР или Р, не обязаны высаживаться; они находятся внутри машины (см. 17.2). Однако они могут высадиться, если это решит игрок-владелец. Пассажирами могут быть только расчеты пулемётов и ПТРК, хотя в некоторых сценариях есть особые правила, в которых артиллерия буксируется.

«Р» и «РР» — стандартные обозначения вместимости пассажиров внутри техники, но в некоторых случаях для указания повышенной вместимости используется обозначение «2РР» или «2хРР» (и даже «РРРР»). В любом случае вместимость, указанная для «РР» выше, удваивается; то же самое относится и к пассажирам снаружи транспортного средства, описанным в пункте 16.2.

Теоретически, техника 2хРР может перевозить четыре SMC (хотя это редко, если вообще когда-либо возможно — или тактически нецелесообразно), оно не может выгрузить их все одновременно, так как это нарушит ограничения по стекингу в гексе.

16.1.1 Проверка эвакуации

Если техника уничтожена (за исключением случаев, когда это произошло в результате ближнего боя 17.1), пассажиры и их оружие поддержки проходят проверку на эвакуацию. Если техника была уничтожена в результате DCT, пассажиры также должны пройти проверку на урон перед проверкой эвакуации. Для проверки эвакуации бросьте 1d6 за выживаемость каждого транспортируемого каунтера:

- При четном результате броска кубика переверните MMC и SMC на сторону Подавлен, поместите их в гекс с остовом техники и отметьте их маркером Moved.
- Нечетный бросок кубика уничтожает MMCи SMC.

• Оружие поддержки также сохраняется при четном результате броска кубика и уничтожается при нечетном; очевидно, оружие поддержки не может быть подавлено.

Пассажиры внутри техники автоматически уничтожаются в технике, уничтоженной в Ближнем бою.

16.2 Пассажиры снаружи техники



Техника, отмеченная буквой «РО», также может перевозить до одного полуотделения, одно оружие поддержки и одного SMC. Аналогично, техника с маркировкой «РРО» может перевозить до одного отделения (или его эквивалента), два оружия поддержки и двух SMC. В этом случае, однако, пассажиры считаются находящимися ВНЕ техники (на крыше). 2РРО или 2хРРО удваивает пассажироместимость, описанную для РРО.

Если техника стреляет своим артиллерийским оружием (14.1) — но не пулеметами — пассажиры РО и РРО немедленно покидают ее, отмечаются маркером Moved и должны пройти проверку боевого духа, чтобы избежать подавления.

Любые пассажиры, покидающие технику (добровольно или нет), подвергаются упреждающему огню (5.3). Любая атака, инициированная техникой с пассажирами, решается до любого упреждающего огня против спешившейся пехоты.

Пассажиры, находящиеся снаружи техники, попавшей под обстрел, не повредивший её, должны немедленно покинуть её. Они отмечены маркером Moved и должны пройти проверку боевого духа, чтобы избежать подавления. Если техника, в которой они находятся, уничтожена, пассажиры должны пройти проверку на эвакуацию, как описано в пункте 16.1.1.

Пассажиры, находящиеся снаружи техники, могут быть атакованы с применением стрелкового оружия, как описано в пункте 17.2/3. Техника не обязательно должна быть открытой (пункт 15.0.1).

Подавленные пассажиры, находящиеся снаружи техники, должны немедленно выгрузиться, но неподдавленные пассажиры могут выбрать, выгружаться вместе с ними или нет. Поскольку это происходит из-за результата боя, это НЕ стоит никаких очков движения ни пассажирам, ни технике.

Поместите маркер Moved на выгруженные отряды. Если пассажиры подавлены от упреждающего огня (5.3) и вынуждены выгрузиться, техника может остаться в гексе или, если у нее остались очки движения, продолжить движение. Вынужденно выгруженные отряды подвергаются дальнейшему упреждающему огню стоимостью 2 очка движения (могут подвергнуться двум атакам упреждающим огнем, согласно 5.3), и упреждающий огонь происходит до того, как техника продолжает свое движение (покидает гекс), если это возможно.

Пассажиры Пример 1: Советский танк Т-34 (11 очков движения) с закрытыми люками, вместе с отделением, командиром и героем в качестве пассажиров, движется. Т-34 потратил 7 очков движения, когда подвергся обстрелу из стрелкового оружия, (17.2). Т-34 не пострадал, потому что он закрыт. Пассажиры считаются частью машины, и атака осуществляется согласно 17.2. После проверки урона, отделение и командир получают подавление, а герой остается невредимым. Отделение и командир должны выгрузиться; герой может выгрузиться, если пожелает. Это не стоит очков движения, так как это связано с результатом боя. Выгрузившиеся отряды помечены маркером Moved. Т-34 может остаться в гексе, под маркером Moved, или продолжить движение, используя оставшиеся 4 очка движения.

Вражеский игрок может совершить еще две атаки упреждающим огнем по выгрузившимся пассажирам, при желании, прежде чем Т-34 покинет гекс.

Напомним, что пассажиры техники категории РР или Р (16.1, 17.2/3), находящиеся в состоянии подавления, не обязаны выгружаться (они находятся внутри техники). Однако они могут выгрузиться, если им это разрешено, по желанию игрока-владельца.

16.3 Пассажиры брошенной техники

Пассажиры брошенной техники выгружаются и проходят проверку боевого духа. Неудача означает, что отряд(ы) становятся подавленными. Отметьте выгружающиеся отряды маркером Moved.

16.4 Загрузка и выгрузка

Для загрузки в технику (т.е. посадки в нее) или выгрузки из нее требуется половина (округлённая в большую сторону) фактора движения техники и фактора движения отряда. Действуют следующие условия:

- Пехотным отрядам не обязательно начинать оперативную фазу (4.0) в том же гексе, что и техника, в которую они загружаются.

- Пассажиры также могут загрузиться в любой момент в гексе техники во время импульса техники, пока у техники остаётся хотя бы половина очков движения. Техника может двигаться после загрузки, если у нее остались очки движения.

- Загрузка в технику активирует технику для этого импульса.

- Пассажиры могут высаживаться в любое время в гексе техники во время импульса транспорта, пока в технике остается не менее половины его очков движения.

- По пассажирам можно стрелять в том гексе, в котором они были выгружены. Обратите внимание, что при штурмовом движении техники (15.2) их часть движения тратится на процедуры загрузки и выгрузки.

- Только находящиеся внутри пассажиры могут переместиться наверх техники, которая использовала штурмовой огонь (15.2.1) и произвела выстрел из орудия (14.1).

- Подходящие пехотные отряды могут использовать Штурмовой огонь (6.1.1) и затем загрузиться в технику, если у них есть очки движения (т.е. начать в том же гексе).

- Отряды в стеке с командиром, могут загружаться или выгружаться, используя беглый марш (6.2).

- Отряды, способные к штурмовому движению (6.1), могут использовать его для выгрузки и последующей стрельбы, но это запрещает им покидать гекс, в который они высадились, до следующего хода.

- Пассажиры могут высаживаться из подавленной техники, но подавленная техника не может двигаться в тот ход, когда высаживается пехота.

- Пассажиры не могут высаживаться из подавленной техники, которая уже двигалась в текущем ходу, за исключением случаев высадки вместе с подавленной пехотой, как того требует пункт 16.2.

- Пассажиры, которые высаживаются, могут перемещаться отдельно от своего транспорта и могут вступать в ближний бой (8.0) или в ближний бой с техникой (17.1).

Пассажиры Пример 6: Отделение 1-6-4 (очков движения - 4) разгружается из танка (тратя 2 очка движения) и затем перемещается на два гекса по чистой местности (1 очко движения каждый) за тот же импульс. Затем танк (очков движения - 10) тратит 5 очков движения на перемещение в любом направлении.

Этот пример является исключением из правила, согласно которому отряды, выдвигающиеся из одного гекса в одном импульсе, должны двигаться вместе. Маркер Moved помещается над пехотой в момент высадки. Пехота завершает движение, и затем техника может продолжить движение.

17.0 Пехота и артиллерия против техники

Пехота (MMC/SMC) не беспомощна против бронетехники. С конца Первой мировой войны она вооружилась разнообразными переносными противотанковыми комплексами.

Однако даже без этого оружия пехота может эффективно уничтожать бронированные боевые машины.

17.1 Ближний бой с техникой

MMC (но не расчеты вооружений), герой или командир с оружием поддержки могут атаковать вражескую технику, войдя в гекс с этой техникой. Действуют следующие условия:

- Подавленная техника автоматически не уничтожается в ближнем бою и не получает никаких дополнительных штрафов.

- Техника всегда может защищаться в ближнем бою, независимо от статуса активации, так же как пехотные подразделения всегда могут защищаться в ближнем бою (8.0), независимо от статуса активации.

- В гексе с целевой техникой не должно быть вражеских отрядов, способных атаковать в ближнем бою. Если они есть, вы не можете атаковать технику в ближнем бою, за исключением случаев, указанных ниже.

- Подавленные MMC/SMC в том же гексе, что и дружественная техника, не уничтожаются автоматически вражескими подразделениями, входящими в указанный гекс для ближнего боя с техникой, но подавленные отряды уничтожаются,

если техника уничтожена в ходе ближнего боя.

- Пассажиры внутри техники не предотвращают ближний бой, но пассажиры в норме, едущие снаружи техники, предотвращают.
- Пассажиры, находящиеся в/на технике, могут выйти из нее и затем перейти в другой гекс и вступить в ближний бой.
- Отряды могут зайти в соседний гекс с техникой перед ближним боем; им не обязательно начинать свой импульс рядом с ней.
- Ближний бой — это форма движения, связанная с активацией отрядов в гексе, означающая, что из этого гекса только отряды, участвующие в ближнем бою, могут двигаться в этом импульсе.
- Отряды не могут использовать Движение ползком (6.3) или Штурм (6.1) для входа в ближний бой.
- Отряды не могут использовать Штурмовой огонь (6.1.1), а затем вступить в ближний бой.
- Отряды могут использовать скрытное движение (6.4) для входа в ближний бой из несмежного гекса, но не могут использовать скрытное штурмовое движение (6.4.1) или скрытный штурмовой огонь (6.4.2) при этом.
- К противотанковым средствам относятся: любое оружие поддержки, имеющие фугасный эквивалент (базуки, фаустпатроны, РПГ, гранатомёты и т. д.), огнемёты, ранцевые заряды или бутылки с зажигательной смесью. Если у противотанковых средств нет фугасного эквивалента, их нельзя использовать в ближнем бою.
- Отряды пехоты могут войти в гекс с вражеской техникой только с помощью ближнего боя.
- Захваченное противотанковое средство выводится из игры, если ему не удастся уничтожить технику в ближнем бою.

Чтобы выполнить ближний бой с техникой, выполните следующие действия:

- **Прежде** чем войти в гекс техники ММС, герои и сопровождающие их командиры должны пройти проверку боевого духа перед атакой (МС, 3,0). Если отряды входят в гекс техники через гекс с положительным модификатором цели, из результата броска вычитается два. Командир первым проверяет боевой дух; если он проходит проверку, он может

использовать свой модификатор лидерства (11.1.1) и помогает другим ММС (не Героям) пройти проверку. Отряды, провалившие проверку, остаются в гексе, который они занимали до проверки. Если эти отряды двигались, поместите на них маркер Moved. Если нет, поместите их под маркер Ops Complete. Они не становятся Подавленными; они просто не участвуют в ближнем бою.

- Если проходит только командир без противотанкового оружия поддержки, он остаётся в гексе с другими отрядами под маркером Ops Complete или Moved.
- Если проходит только командир с противотанковым оружием поддержки, он может провести ближний бой самостоятельно.
- **Во-вторых**, переместите атакующие ММС/командира в гекс с техникой (нет возможности вести Упреждающий огонь (5.3)).
- **В-третьих**, каждый ММС/ Герой индивидуально ведёт ближний бой с техникой.
- Отряды без противотанкового оружия все равно могут атаковать технику.
- Модификатор лидерства командира может помогать в ближнем бою только **ОДНОГО** отряда.
- Атакующий ММС/командир бросает 1d6, добавляя свою огневую мощь, модификатор лидерства любого сопровождающего командира и фугасный эквивалент или огневую мощь любого **ОДНОГО** имеющегося у него противотанкового средства.
- Защищаемая машина бросает 1d6 и добавляет **НАИМЕНЬШИЙ** фактор брони на фишке техники (обычно это задняя часть корпуса).
- Если результат броска кубика атакующего больше, чем результат броска кубика техники, техника уничтожается. Поместите маркер Wreck в гекс и маркер Melee на атакующего ММС/командира.

Пример ближнего боя 1: Отделение 2-6-4 атакует в ближнем бою танк с наименьшим фактором брони, равным 0. Отделение добавляет 2 (2 IFP) к своему броску кубика. Владелец танка добавляет 0 к своему броску кубика. Если модифицированный бросок кубика отделения (1d6 + 2) больше, чем бросок кубика танка (1d6 + 0), танк уничтожается. Поместите маркер Wreck в гекс и маркер Melee на атакующее отделение.

Повторите этот процесс для каждого атакующего ММС, Героя или командира, вооруженного SW, но помните, что модификатор лидерства командира может помогать в атаке только ОДНОГО ММС, если, конечно, в атакующем стеке нет еще одного командира.

Если техника уничтожена, ее экипаж и пассажиры также уничтожаются, атакующие ММС/SMC, оставшиеся в гексе транспортного средства, отмечаются маркером Melee, а любые другие непригодные для ближнего боя вражеские отряды, присутствующие в гексе, уничтожаются.

Если техника не уничтожена, атакующие ММС/SMC возвращаются в гекс, из которого они начали ближний бой, и отмечаются маркером Moved, даже если они использовали скрытное перемещение (6.4) для входа в гекс.

В случае неудачи ближнего боя с техникой после атаки сходу (15.3) отряд должен отступить в соседний гекс по выбору игрока, владеющего отрядом. Отступающие отряды не могут войти в занятый противником гекс или гекс под маркером Melee. Если подходящего гекса нет, отступающие отряды уничтожаются.

Отряды, которые атакуют гекс с единицами техники, должны дважды пройти процедуру ближнего боя, что требует от них второго прохождения проверки боевого духа (MC), если они успешно проводят ближний бой против первой единицы техники.

Любой отряд, проваливший вторую проверку боевого духа (MC), возвращается в гекс, с которого он начал первоначальный ближний бой. Командир, прошедший вторую проверку боевого духа, может помочь только ОДНОМУ ближнему бою. Одноразовое оружие поддержки, такие как подрывные заряды, можно использовать только для одной атаки.

Во время импульса противника вы не можете атаковать в ближнем бою технику, которая движется мимо ваших отрядов.

17.2 Стрелковое оружие против бронетехники

Стрелковое оружие — это оружие, на обороте каунтера которого не указаны цифры попадания, и для которого не используется таблица артиллерийского огня (OFT).

Примерами служат пулеметы, огнеметы, подрывные

заряды (да, это не стрелковое оружие, но при использовании в данном контексте оно относится к ним) и личное стрелковое оружие отделения.

ММС и SMC могут атаковать небронированную технику (см. 17.3), технику с открытым верхом и бронетехнику с открытыми люками с использованием стрелкового оружия. Обстрел из стрелкового оружия бронетехники может поразить только находящихся снаружи пассажиров.

Бронетехника — это техника, на каунтере которой напечатаны показатели брони.

Напротив, у небронированной техники вместо брони указана звездочка.

Техника с открытым верхом — это бронетехника, которая не может закрыть люки; на задней стороне каунтера указано «Open-Topped».

Стрельба из стрелкового оружия по гексу, содержащему как технику, так и другие отряды, должна быть направлена либо на конкретную единицу техники, либо на все не относящиеся к технике цели в гексе.

Пассажиры (16.0) считаются частью техники, в которой/на которой они едут.

Проведение боя практически идентично описанному в разделе «Огневой бой» (5.0), с противостоящими бросками кубиков. Он выглядит следующим образом:

- Атакующие отряды должны соблюдать требования дальности и линии видимости.
- Огневая мощь (FP) атакующего отряда суммируется и прибавляется к 1d6.
- FP атакующего изменяется, как указано в модификациях броска кубика DFT (DRM).
- Целевая техника бросает 1d6 и прибавляет модификатор цели местности в своем гексе и НАИМЕНЬШИЙ фактор брони на каунтере техники (максимум 1 для внешних пассажиров).

• Таким образом, противостоящие броски кубика таковы: 1d6 + FP +/- DFT DRMs против 1d6 + TM + Самый низкий фактор брони.

- Пассажиры, находящиеся внутри техники с открытыми люками (не открытой сверху), не подвержены воздействию огня из стрелкового оружия.

- Пассажиры, находящиеся внутри техники, оставленной по результатам проверки DCT, должны пройти проверку боевого духа после высадки.

Результаты:

- Если модифицированный результат броска кубика атакующего меньше или равен модифицированному результату броска кубика защищающегося, огонь не оказывает никакого эффекта.
- Если результат модифицированного броска кубика атакующего больше, чем результат модифицированного броска кубика защищающегося, целевая техника и все пассажиры (16.1/2) должны пройти проверку урона (DC); техника проходит первой. Если техника с закрытыми люками, то проверку проходят только пассажиры снаружи (PO или PPO).
- Для проверки урона бросьте 1d6, прибавьте разницу между модифицированным результатом броска кубика атакующего и модифицированным результатом броска кубика защищающегося и сверьтесь с Таблицей проверки урона (DCT), используя соответствующую колонку.
- Если присутствует командир бронетехники (11.5), используйте его боевой дух вместо боевого духа целевой машины. боевой дух командира бронетехники не учитывается для пассажиров.
- Командиры пехоты, являющиеся пассажирами, могут вычестить свой модификатор лидерства из проверки урона пассажиров, но сначала они должны пройти свою собственную проверку урона DC.
- ВНЕШНИЕ пассажиры, находящиеся в состоянии подавления, должны немедленно выгрузиться, а пассажиры, не находящиеся в состоянии подавления, могут выбрать, выгружаться или нет. Поместите маркер Moved на выгрузившиеся отряды; они подвергаются действию Упреждающего огня (5.3) с предполагаемой стоимостью 2 очка движения, то есть могут быть атакованы двумя попытками Упреждающего огня.
- Пассажиры техники категории PP или P, находящиеся в состоянии подавления, не обязаны высаживаться. Однако они могут это сделать по желанию игрока-владельца.

17.3 Стрелковое оружие против небронированной техники

На небронированной технике вместо коэффициента брони стоит звёздочка. За тремя исключениями, процедура атаки на небронированную технику идентична процедуре атаки на бронированную технику (17.2).

При необходимости используйте пункт 17.2, применяя следующие исключения:

Исключение первое: из стрелкового оружия всегда можно стрелять по небронированной технике; техника не обязательно должна быть открытой.

Исключение второе: результаты проверки урона DCT для небронированной техники включают результаты «Уничтожено»; в случае уничтожения замените машину маркером Wreck и выполните проверку на спасение (15.4) для ее экипажа.

В случае уничтожения техники пассажиры все равно должны принять их урон, А ЗАТЕМ пройти проверку на спасение, как описано в пункте 16.1.1.

Исключение третье: в некоторых случаях одна из частей машины (обычно задняя) может быть небронированной, а остальные бронированы. В этом случае используйте процедуру, соответствующую стороне машины, через которую ведется огонь. Другими словами, если пехота ведет огонь через небронированную часть, используйте раздел правил «Стрелковое оружие против небронированной техники»; если пехота ведет огонь через бронированную часть, используйте раздел правил «Стрелковое оружие против бронированной техники» (17.2).

17.4 Минометные расчеты и артиллерия вне карты против техники

Минометные расчеты (WT) (18.1) и артиллерия вне карты (18.2) воздействуют на технику так же, как и огонь стрелкового оружия; однако, как ОТКРЫТЫЕ, так и ЗАКРЫТЫЕ бронированные машины сравнивают свой самый низкий фактор брони и модификатор цели местности плюс 1d6 с FP атакующего плюс 1d6.

Небронированная техника подвергается атаке согласно пункту 17.3. Техника с небронированной частью или бронированная техника с открытым верхом подвергается атаке так же, как и небронированное.

18.0 Огонь не прямой наводкой

LnLT включает в себя вооружение не прямой наводки находящееся как на карте, так и вне карты. Каунтеры на карте соответствуют вооружению, такому как миномёты огневой поддержки (SW) (1.6.5) и миномётные расчеты (WT). Вооружение вне карты включает в себя всё: от крупнокалиберных миномётов до полевых орудий.

В отличие от огня прямой наводки (14.0), вооружение не прямой наводки может видеть цель, а может и не видеть её, и стреляет снарядами по дугообразной траектории. При стрельбе с закрытых позиций используется таблица DFT. Огонь не прямой наводки, такой как стрельба из артиллерии вне карты (ОВА) и миномётов, всегда атакует все этажи здания и, в гексах, содержащих бункер или пещеру (10.4.1), отряды внутри и снаружи бункера или пещеры; бросьте кубик один раз и примените модификатор цели соответствующим образом.

Цели артиллерии вне карты и миномётных расчетов (WT), находящиеся в гексе холма (любого уровня) или в гексе со стеной не получают положительного модификатора цели. Модификатор цели снайпера (11.4) не удваивается при атаках артиллерии вне карты и миномётов. Миномёты на карте и артиллерия вне карты не могут стрелять/ставить дымовые завесы (7,0), если это не указано в особых правилах сценария (SSR).

Вы не можете выбрать гекс с маркером Melee в качестве цели.

18.1 Минометные расчеты (WT)

Минометные расчеты не могут вести огонь из зданий, бункеров, леса, густых джунглей и любых других соответствующих гексов модуля. Они могут вести огонь из пещер (10.7).



Минометный расчет может вести огонь прямой наводкой по целям в обнаруженных гексах в пределах дальности и линии видимости согласно 5.0. Бросьте 2d6, выберите наибольшее значение из выпавших, добавьте его к огневой мощи миномета и определите исход атаки (применяются все модификаторы DFT, за исключением ухудшающего ландшафта в линии видимости, стен и холмов).

Пример минометов 1: Немецкий 50-мм минометный расчет WT имеет линию видимости

через два гекса с ухудшающим рельефом на обнаруженный гекс с редким лесом, расположенный в 12 гексах от него, который находится в пределах его дальности от 2 до 30 гексов. Игрок бросает 2d6; выпадают 3 и 5. Таким образом, он добавляет 5, большее из двух значений кубиков, к показателю огневой мощи своего миномета, равному 2, в сумме 7. Два гекса с ухудшающим рельефом не мешают его огню; он ведет огонь поверх них. Он сравнивает 7 с броском защитника 1d6 + 1 (ТМ легкого леса). Защитник бросает 2 + 1 = 3. Все отряды в гексе защитника теперь должны выполнить проверку урона 4 (7 - 3 = 4), согласно 5.0.

Минометные расчеты также могут вести огонь не прямой наводкой по обнаруженным гексам, которые находятся на линии видимости командира (11.1), разведчика (11.6) или советника (11.9). Командиры/Разведчики/Советники могут вызвать огонь миномётных расчетов по гексу, обнаруженному ими во время текущего импульса. Однако командиры не могут вызвать огонь миномётов и добавить свой модификатор лидерства (11.1.1) к атаке DFT/OFT (5.0/14.1) в том же ходу.

Для огня не прямой наводкой минометными расчетами следуйте следующим рекомендациям:

- Когда командир/разведчик/советник вызывает минометный огонь, стреляющий миномет НЕ ОБЯЗАН иметь линию видимости на целевой гекс, но должен находиться в пределах дальности огня.
- Объявите целевой гекс.
- Отметьте командира/разведчика/советника, вызвавшего минометный огонь маркером Ops Complete.
- Бросьте 2d6, выберите наибольшее значение из выпавших, добавьте его к огневой мощи FR Миномета и определите результат атаки.
- Модификатор лидерства командира НЕ влияет на огневую мощь FR миномета при стрельбе не прямой наводкой, а ухудшение местности не снижает его, но применяются другие модификаторы DFT, за исключением модификатора цели для стен и холмов (включая модификатор цели ТМ целевого гекса).
- После атаки поместите маркер Fire for Effect (FFE) на целевой гекс; маркер FFE остается на карте до административной фазы (9.0) и атакует любой отряд, который входит в его гекс во время любого импульса в течение текущего хода.



Гекс под маркером FFE миномётов считается ухудшающим рельеф только для целей определения линии видимости (применяются модификаторы DFT или OFT) до всех уровней. Таким образом, линия видимости, проходящая через более чем два таких гекса, блокируется. Миномёты не могут вести Упреждающий огонь (5.3).

18.2 Артиллерия вне карты

Доступность артиллерии вне карты (ОВА) указывается в информации о сценарии (ООВ) или в параграфах событий. В информации о сценарии они обозначены количеством огневых задач и их огневой мощностью:

2 x Off-board Artillery Missions (5 FP)

В некоторых случаях указывается калибр ствола артиллерийского орудия или миномёта, но ключевая информация — это количество миссий и их огневая мощь FP. Только командир, разведчик или советник в норме может вызвать огневую поддержку вне карты (ОВА).



Чтобы вызвать огневую поддержку ОВА, выполните следующие действия/рекомендации:

- Дружественный командир, разведчик или советник использует импульс, чтобы разместить маркер Spotting Round на любом гексе в пределах своей линии видимости. Гекс не обязательно должен быть обнаружен.

- После размещения маркера бросьте 2d6, один **белый**, один **цветной**.

- Добавьте количество гексов с ухудшающей местностью, через которые проходит линия видимости командира/разведчика/советника, к значению на **белом** кубике, вычтите LM командира и разделите оставшийся изменённый результат на белом кубике (число на белом кубике + ухудшающая местность – LM) на 2 (округляя дробь). Это показывает расстояние, на которое смещается маркер Spotting Round от желаемого гекса.

- Цветной кубик указывает направление смещения маркера. Единица — север, два — северо-восток и т. д., с поправкой вправо, если север — вершина, а не сторона шестиугольника.

- Поместите маркер Spotting Round в гекс,

полученный при броске кубика на точность. Если этот гекс отсутствует на линии видимости командира/разведчика/советника, то удалите маркер Spotting Round и поместите маркер Ops Complete на командира/разведчика/советника.

- В противном случае командир/разведчик/советник может сместить маркер на один гекс в любом направлении в пределах своей линии видимости или отменить огневую миссию.

- Если командир/разведчик/советник решает прервать огневую миссию, удалите маркер Spotting Round; это не расходует огневую миссию; ее можно повторить на следующем ходу.

- Если командир/разведчик/советник решает продолжить выполнение огневой задачи, сдвиньте маркер Spotting Round в нужном направлении и замените его маркером Fire for Effect (FFE). Огневая задача считается выполненной только после того, как маркер FFE будет размещен на карте.

- Маркер FFE немедленно атакует ВСЕ отряды (вражеские и дружественные) в гексе удара и ВСЕ ШЕСТЬ СМЕЖНЫХ ГЕКСОВ огневой мощностью, указанной в ООВ сценария или параграфе события. Бросьте кубик для каждого гекса.

- Поместите маркер Ops Complete на командира/разведчика/советника независимо от того, завершилась ли огневая миссия в FFE или была прервана. Модификатор лидерства НЕ влияет на огневую мощь FP, но применяются другие модификаторы DFT, включая модификатор цели целевого гекса (кроме стен/холмов).

- Маркер FFE остаётся на карте до фазы администрирования (9.0) и атакует любые отряды, входящие в его гекс или любой из шести соседних гексов, включая гексы под маркером Melee. Если ранее атакованный отряд перемещается в новый гекс FFE, он снова подвергается атаке.

- Если отряд(ы) входит в гекс FFE, содержащий вражеские отряды, сначала выполните атаку FFE против входящего отряда(ов), а затем, если он(и) выживет(ут), проведите ближний бой (8.0). Если входящий отряд(ы) становится неспособным для ближнего боя из-за FFE, ближний бой продолжается согласно 8.0, и отряд(ы) уничтожается. Обратите внимание, что всё это происходит за ОДИН импульс.

- Если (и это редкий случай) отряд, способный на ближний бой, попадает в гекс, содержащий только отряды неспособные к ближнему бою под маркером

Fire for effect (FFE, 18.1/2), он сначала подвергается атаке со стороны FFE. Если отряд переживёт атаку FFE, переходит к ближнему бою (при котором отряды неспособные к ближнему бою уничтожаются, а на гекс помещается маркер Melee); если атака FFE делает входящий отряд неспособным к ближнему бою (подавляет его), он должен вернуться в гекс, из которого он вошел, помещается под маркер Moved и, если этот гекс также находится под маркером FFE, он снова подвергается атаке и подвергается Упреждающему огню (5.3).

- Командиры не могут вызвать ОВА и добавить свой модификатор лидерства к атаке прямой наводкой в одном и том же ходу.

Гексы, находящиеся под маркером ОВА FFE или рядом с ним, считаются ухудшающей местностью только для целей линии видимости (применяются модификаторы DFT или OFT). Таким образом, линия видимости, проходящая через более чем два таких гекса, блокируется. Эти семь гексов представляют собой препятствие высотой для ВСЕХ уровней.

18.2.1 Альтернативные огневые задачи (опционально)

Прежде чем дружественный командир, разведчик или советник выставит маркер Spotting Round, он должен решить, какой тип огневой задачи будет вызван. Это нельзя изменить после размещения маркера. Об этом объявляется противнику до размещения маркера. Если игрок забывает или не сообщает, какую огневую задачу он использует, огневая задача по умолчанию будет стандартной.

Стандартная огневая задача: обычная огневая задача представлена в разделе 18.2. Изменения по сравнению с правилами, изложенными в разделе 18.2, отсутствуют. Если не указано иное, любой артиллерийский удар из-за карты, запланированный особыми правилами сценария до начала сценария или произошедшего события, является стандартной огневой задачей.



Сосредоточенная огневая задача: Маркер FFE размещается как обычно. Однако действуют следующие эффекты: в центральном гексе, где размещен маркер FFE, огневая мощь FP атакующей этот гекс в 1,5 раза превышает FP артиллерии (округлённое в большую сторону).

В каждом смежном гексе к маркеру FFE, огневая мощь FP равна половине, округлённой вверх, FP артиллерии. До конца хода отряды, входящие в маркер FFE или в шесть смежных с ним гексов, атакуются FP, соответствующей гексу, в который они входят, на основе изменённой FP артиллерии. (В центральном гексе FFE FP будет в полтора раза больше FP артиллерии, а в соседних гексах FFE — половина округлённой вверх FP).



Пример: Задача артиллерийского огня имеет огневую мощь 3 FP.

В задаче концентрированного огня центральный гекс получит 5 FP, а все окружающие гексы зоны огня получают 2 FP.

Огонь по площади:

Маркер FFE размещается как обычно. Однако действуют следующие эффекты. В момент попадания в гекс FFE и все гексы в пределах 2 гексов от маркера FFE поражаются огневой мощью артиллерии, равной значению, указанному в следующей таблице, исходя из исходного значения огневой мощи артиллерии. До конца хода отряды, входящие в маркер FFE и любой гекс в пределах 2 гексов от FFE, атакуются огневой мощью артиллерии, соответствующей значению огневой мощи стрельбы по площади.

Начальное значение FP	Значение FP при огне по площади
1-2	0
3-4	1
5-6	2



Заградительный огонь: как только маркер Spotting Round превращается в FFE, атакующий игрок берёт второй FFE и размещает его на расстоянии трёх гексов от первого FFE по прямой линии. Затем атакующий игрок берёт ещё один маркер FFE и размещает его на расстоянии трёх гексов от первого FFE по прямой линии от второго маркера FFE, так что получается ряд маркеров FFE, расположенных на расстоянии семи гексов друг от друга.

Три маркера FFE должны быть размещены на прямой линии из гексов. Затем происходит следующее: отряды под гексами FFE и любые гексы между маркерами FFE на прямой линии атакуются обычной огневой мощью артиллерии. До конца хода все отряды, движущиеся под маркером FFE или в гексе между маркерами FFE, атакуются огневой мощью артиллерии.



Огневой вал: на карте одновременно разрешено использовать только один огневой вал с каждой стороны. Маркер Spotting Round заменяется маркером FFE, как обычно, но вершина маркера FFE направлена в сторону ряда гексов, куда артиллерия переместится в следующих ходах.

Маркер FFE размещается по обе стороны от базового маркера FFE, при этом верхняя часть маркера направлена в сторону того же ряда гексов, в котором размещен центральный маркер FFE.

Все три маркера FFE должны быть направлены в одном направлении ряда гексов, поскольку это указывает путь, по которому пойдет Огневой вал.

Проводите атаки на любой отряд под маркером FFE как обычную атаку артиллерии.

На следующем ходу после размещения Огневого вала, после фазы сбора, но до проведения первого импульса в фазе операций, игрок, контролирующий огневой вал, должен переместить 3 маркера FFE на 1 гекс в направлении, куда направлены маркеры FFE. Все отряды, находящиеся под этим новым расположением маркеров FFE, подвергаются атаке с обычной огневой мощью. На втором ходу после размещения первоначальных маркеров FFE, после фазы сбора, но до проведения первого импульса в фазе операций, игрок, контролирующий огневой вал, должен переместить 3 маркера FFE на 1 гекс в направлении, куда направлены маркеры FFE.

Все отряды, находящиеся под этим новым расположением маркеров FFE, подвергаются атаке с обычной мощностью FFE. В конце этого хода маркеры FFE снимаются, как и обычные маркеры FFE в административной фазе.

Таким образом, маркеры FFE Огневого вала остаются на поле в течение трёх последовательных ходов и будут «проходить» один гекс за ход в направлении, выбранном при размещении маркеров FFE. До конца каждого хода, пока огневой вал остаётся на поле, любой отряд, входящий в гекс с маркером FFE, будет атакован артиллерийским огнём.

Пока Огневой вал находится на поле, игрок, контролирующий его, не может проводить другие атаки артиллерией вне карты. Огневой вал может быть отменен игроком, контролирующим его, во время административной фазы, когда маркеры FFE обычно удаляются с поля.



Все остальные правила, касающиеся маркеров FFE, остаются такими же, как в Стандартной огневой задаче, изложенной в пункте 18.2.

18.0 Ограничения для артиллерии вне карты

Если в особых правилах сценария (SSR) не указано иное, задачи на артиллерию вне карты или миномётный огонь запрашиваются последовательно: по одной за ход. Другими словами, если игрок получает две задачи на огонь в сценарии, он не может вызвать их в течение одного хода, даже если у него есть два командира (11.1) или командир и разведчик (11.6) и/или советник (11.9), и даже если первая задача на огонь была отменена.

Однако если двум разным формированиям даны огневые задачи (например, ротам А и В одного батальона), они могут запросить свои огневые задачи в течение одного и того же хода.

- Если не указано иное, количество огневых задач в сценарии указано на всю игру, а не на ход.
- Если не указано иное, огневая задача, не вызванная в том же ходу, в котором она стала доступна, переносится на следующие ходы, пока не будет использована.

Заметка разработчика: Ограничение на одну Огневую задачу за ход обусловлено теорией, согласно которой в каждом формировании имеется только одна батарея и два командира, или же командир и/или разведчик и/или советник не могут одновременно использовать батарею, если только нет двух формирований, каждое из которых поддерживается собственной батареей.

19. Самолеты и вертолеты

В этом разделе содержатся правила для самолетов и вертолетов, хотя не все модули содержат самолеты или вертолеты.

19.1 Самолеты



В сценариях игрок может получить авиационную поддержку. Такая поддержка с воздуха обозначается в сценарии следующим образом:

1 x JU-87 B2 Stuka Airstrike (Доступен на Ход 3)

Ход, на котором возможен авиаудар обычно указан; если ход не указан, авиаудар возможен на первом ходу. Время прибытия воздушной поддержки в течение хода определяется случайным образом следующим образом:

- Поддержка с воздуха осуществляется на СЛЕДУЮЩЕМ импульсе после того, как любой из игроков бросает ДУБЛЬ на кубиках для ЛЮБОЙ игровой функции.

Таким образом, если в том же ходу не выпадет второй дубль, второму игроку придется ждать до следующего хода (и выигрывать инициативу, если у первого игрока больше одного авиаудара, иначе может повториться та же ситуация).

- Если обе стороны имеют доступ к поддержке с воздуха в один и тот же ход, то она первой прибывает к стороне, имеющей инициативу.

- Если не указано иное, авиаудар/Поддержка с воздуха, не использованная в том же ходу, в котором она стала доступна, переносится на следующие ходы, пока не будет использована (по выпавшему дублю).

Заметка разработчика: Термины «авиационная поддержка», «авиаудар», «самолет» и являются взаимозаменяемыми в настоящих правилах.

Пример самолета 1: В распоряжении немецкого игрока имеется авиаудар «Stuka». Наступает его импульс, и он решает атаковать британский танк «Матильда II» силами Pz IV F2. При броске на попадание выпадает дубль. Немецкий игрок разыгрывает атаку танка в обычном порядке и завершает свой импульс. В следующем импульсе (то есть еще до того, как ход перейдет к британскому игроку) прибывает немецкий авиаудар «Stuka».

Если в фазе сбора (3.0) любой из игроков выбросил дубль при попытке собрать отряд, поддержка с воздуха прибывает в первом импульсе следующей оперативной фазы (4.0), независимо от того, кто владеет инициативой.

При выполнении авиаудара соблюдайте следующие шаги/ условия:

- Чтобы определить, с какого направления на карту поступает воздушная поддержка, бросьте 1d6 (если не указано иное): результат 1 означает север, 2 — восток и т. д. Если выпало 5 или 6, воздушная поддержка поступает с направления, выбранного игроком владельцем.

- У воздушной поддержки неограниченные очки движения, но она тратит одно очко на гекс для целей Упреждающего огня (5.3). Однако она должна входить в Карту, двигаться по ней и выходить из нее в одном и том же импульсе.

- Воздушная поддержка может двигаться только по прямой линии от точки входа до точки выхода.

Пример самолета 2: Если авиационная поддержка входит через гекс H1, она может либо двигаться вдоль ряда гексов H (H1, H2, H3 и т. д.) до выхода за противоположный край карты, либо следовать по одной из диагональных линий: H1, I1, J2, K2 и т. д. или H1, G1, F2, E2 и т. д. Авиационная поддержка НЕ МОЖЕТ переместиться из H1 в G1, а затем перейти на G2, G3.

19.1.1 Артиллерия ПВО



В любой момент полета авиаподдержки по Карте подходящие вражеские зенитные (ПВО) отряды или

вооружение с синим или зеленым числом попадания в их таблице попаданий могут стрелять по самолету согласно 14.1, рассматривая самолет как бронированную машину; его фактор брони находится в нижнем левом углу каунтера.

Заметка разработчика: несмотря на то, что технически немецкое 88-мм противотанковое орудие (ATG WT) является зенитным, его нельзя использовать против авиации. Любой другой отряд с обозначением AA (зенитное) — независимо от цвета цифр в таблице попаданий — может вести огонь по самолетам в соответствии с правилом 14.1. В некоторых случаях для обозначения зенитных средств вместо синего цвета использовался зеленый.

- Если воздушная поддержка выдержит любой зенитный огонь, перед атакой см. раздел 19.1.2 ниже, чтобы провести атаку.

Пушка и пулемёт: скорострельные пушки или крупнокалиберные пулемёты, установленные на штурмовиках, в LnLT считаются одним и тем же. Термин «пушка» применяется к обоим. Их огневая мощь FP HE подчёркнута, что указывает на то, что **они могут стрелять как по машинам так и с**

Бомбы: фугасные бомбы подразделения воздушной поддержки (расположены рядом с FP его пушки) Представляет собой урон, наносимый бомбами самолета любому гексу на его траектории. Этот гекс не обязательно должен быть смежным с гексами, атакованными пушкой самолета. Выбранный гекс атакуется фугасным эквивалентом точно так же, как пушка атаковала предыдущие гексы.

- Гексы, на которые нацелены несколько бомб, не обязательно должны быть смежными.

Таким образом, Hurricane может атаковать врага в:

- Два гекса с пушкой и сбросить его бомбы на оба эти два гекса (проведите отдельные атаки); или
- Сбросить бомбы на один из этих гексов и на любой другой гекс; или
- Сбросить бомбы на любые два гекса, прежде чем выстрелить из пушки; или
- Сбросить бомбы на любой гекс или гексы после того, как выстрелит из пушки, при условии, что гекс(ы) сбрасывания бомб находятся на траектории полета в одном ряду гексов.

Пушки/пулеметы и бомбы атакуют все уровни в гексе многоэтажного здания; в гексах, содержащих бункер или пещеру (10.4.1), атаке подвергаются отряды, занимающие бункер или пещеру и находящиеся за пределами бункера или пещеры. Бросьте кубик один раз на каждый гекс и примените модификатор цели ТМ соответствующим образом.

19.1.3 Бомбардировщики

У бомбардировщиков в LnLT на каунтере под значением боевого духа отображается сетка из семи гексов. Числа в каждом из семи гексов указывают на их огневую мощь.

Бомбардировщики следуют правилу 19.1.1 относительно доступности и прибытия. Если бомбардировщик переживёт атаку вражеской ПВО (как описано в пункте 19.1), он может атаковать любой гекс на своём пути, а также шесть смежных с ним гексов; первичный и вторичный (соседние) гексы цели не обязательно должны быть обнаружены. Он атакует основной целевой гекс с FP в центральном гексе на каунтере бомбардировщика и шесть смежных гексов с FP в шести смежных гексах на каунтере.



Пример: Самолет G4M Betty из Heroes of the Pacific атакует гекс, являющийся его основной целью, с показателем огневой мощи (FP), равным 8, а шесть соседних гексов — с показателем FP, равным 4. Для атаки каждого гекса выполняется отдельный бросок кубиков. Данный показатель огневой мощи FP может соответствовать как стандартным факторам огневой мощи (5.0), так и показателю пробиваемости (14.0), а также

отражать различные способы атаки целей, находящихся в одном и том же гексе. При сбросе бомб атаке подвергаются все уровни гекса с многоэтажным зданием; в гексах, содержащих бункер или пещеру, атаке подвергаются как подразделения, находящиеся внутри бункера или пещеры, так и те, что находятся снаружи. Бросок кубиков выполняется один раз для каждого гекса с учетом соответствующих модификаторов (ТМ).

Против бронированных целей (с открытыми или закрытыми люками) бомбардировщики не делают проверку на попадание, но делают проверку на пробитие, как описано в пункте 14.0. При проверке на пробитие цель использует наименьший коэффициент брони кормовой части (башни или корпуса) + 1d6. Примените результат.

19.1.4 Самолеты модулей

Для некоторых самолётов специальные правила (MSR), относящиеся к конкретным модулям. Они будут размещены в разделе буклета «Модули и сценарии».

19.1.5 Подробный пример действий самолетов

Доступная авиаподдержка отображается в условиях сценария (ООВ, 22.0), и в некоторых сценариях авиаподдержка есть у обеих сторон. Время прибытия авиаподдержки определяется случайно следующим образом: авиаподдержка поступает на СЛЕДУЮЩИЙ импульс после того, как любой из игроков выкинет дубль для ЛЮБОЙ игровой функции. Если в сценарии у обеих сторон есть авиаподдержка самолетов, сторона, владеющая инициативой, первой получает авиаподдержку. Вы можете получить авиаподдержку самолетов только один раз за ход.

Метод прибытия 1: если в фазе сбора у одного из игроков выпадает дубль при попытке собрать отряд, воздушная поддержка прибывает в первом импульсе следующей оперативной фазы, независимо от того, кто владеет инициативой. Что происходит дальше? См. метод прибытия 2.

Метод прибытия 2: у британского игрока (только) есть поддержка с воздуха — авиаудар «Харриера». Он решает поразить аргентинский AML-90 в гексе H6 своим «Скорпионом» в гексе E7 (см. рис. 1 на следующей странице). Бросок на попадание выдаёт две шестёрки, двенадцать — промах, но это дубль.



Рисунок 1

Британский игрок, если бы он попал, провел бы атаку «Скорпиона» на AML-90 и завершил бы его импульс. Следующим импульсом (да, еще до того, как аргентинский игрок получит свой импульс) является поддержка со стороны британской авиации.



Аргентинские солдаты на земле слышат звук двигателя «Харриера», но они пока не знают, с какой стороны он летит. Чтобы определить, с какого направления на карту войдет авиаподдержка, бросьте 1d6: результат 1 означает север, 2 — восток и т. д.; если результат 5 или 6, авиаподдержка войдет с направления, выбранного игроком-владельцем. В этом случае результат — 3, и, следовательно, «Харриер» войдет с южного края карты.

Помните следующее:

- Воздушная поддержка имеет неограниченное количество очков движения.
- Она входит в Карту, перемещается по ней, стреляет из оружия и покидает ее в одном и том же импульсе.

- Воздушная поддержка всегда находится на два уровня выше занимаемой территории. Бонусы за соседний гекс не действуют при атаке и будучи целью атаки.

- Она не может обнаружить, но может атаковать любой гекс в зоне видимости дружественного командира (его не обязательно обнаруживать) или любой обнаруженный гекс.

- Воздушная поддержка может двигаться только по прямой линии от точки входа до точки выхода.



Рисунок 2

Чтобы максимизировать свою эффективность,

Харриер собирается войти через гекс М8 (не показан на рисунке); из М8 он должен войти либо в гекс М7, либо в L8, но в какой бы гекс он ни вошел, он должен продолжать движение по этому пути (М7, М6, М5 и т. д.; или L8, К7, J7, I6 и т. д.; см. рисунки 1 и 2), пока не выйдет на другую сторону карты.

«Харриер» НЕ МОЖЕТ двигаться по гексам М8, L8, L7, К6 или в любой другой вариации гексов.

Итак, «Харриер» на карте. Теперь, как он атакует? Авиаподдержка обозначена рядом цифр, например, «YxZ», где Y и Z — цифры. Это соответствует огневой мощи (FP) пушек авиаподдержки. Авиаподдержка может атаковать несколько соседних гексов вдоль своего маршрута, обозначенных цифрой перед «х».

«Харриер» может атаковать два (2) смежных гекса, имея 3 единицы огневой мощи FP. Первым он атакует гекс, который занимает в данный момент. Эта огневая мощь (5,0) или значение пробития (14,1), в зависимости от предпочтений владельца и цели. В нашем примере «Харриер» входит на карту через гекс М8 и, заняв гекс К7, открывает огонь из пушки по первому из двух смежных гексов (см. рис. 3).

Цель — отделение аргентинской армии 2-5-4 в гексе чистой местности (и, следовательно, обнаруженном), не дающем защитного модификатора цели (+ТМ). Проведите обычный встречный бросок кубика DFT, согласно пункту 5.0:

- Харриер бросает 1d6 + 3 (FP) против обычного 1d6 отряда 2-5-4.



Рисунок 3

После отражения этой атаки «Харриер» переходит в соседний гекс J7, представляющий собой гекс

пересеченной местности, занятый другим отрядом 2-5-4 и его командиром, лейтенантом Санчесом. Хотя гекс J7 не обнаружен, он находится в зоне видимости британского командира лейтенанта Абнетта в гексе G7 (см. рис. 1), поэтому его тоже может атаковать «Харриер».

Пересеченная местность дает аргентинцам ТМ +3, поэтому ответный бросок кубика в этом гексе — равный:

- Харриер бросает 1d6 + 3 (FP) против 1d6 + 3 (ТМ) аргентинца.

- Проведите атаку согласно пункту 5.0.

У Харриера закончился боезапас пушек, но у него ещё остались бомбы. Он мог сбросить их на любой из двух гексов, где выстрелил из пушки, или на любой другой гекс на пути его полёта по карте — до или после выстрела из пушки. В нашем примере перед Харриером находится аргентинский AML-90 в гексе Н6, чистом (и, следовательно, обнаруженном) гексе.

Фугасный эквивалент Харриера (расположенный рядом с показателем огневой мощи FP пушки, и также равен 3) отображает урон, наносимый бомбами целевому гексу. Повторим: этот гекс не обязательно должен быть смежным с гексами, атакованными его пушкой.

Выбранный гекс, Н6, в этом случае атакуется фугасным эквивалентом (3) таким же образом, как пушка атаковала предыдущие гексы, но поскольку целью является бронированная машина, выполняется атака OFT, но проверка на попадание пропускается; мы сразу переходим к встречной проверке на пробитие (14.1).

- Харриер бросает 1d6 + 3 против 1d6 + 1 у AML-90 (его самый низкий фактор брони — все они равны 1).

- Проведите атаку.

Заметка разработчика: Пушка Харриера может атаковать как бронированные, так и небронированные части, находящиеся в одном гексе. Таким образом, если бы AML-90 находился в гексе К7 вместе с одиночным отделением (характеристики 2-5-4), а не в гексе Н6, «Харриер» мог бы обстрелять из пушки их обоих, однако атаки рассчитывались бы отдельно. Кроме того, он мог бы сбросить бомбы на любой из гексов, по которым вел огонь из пушки; и если бы в этом гексе также находились бронемашина и отделение, атаки рассчитывались бы отдельно (OFT и DFT).



Рисунок 4

Исчерпав бомбы и боеприпасы для пушки, оставив после себя подавленных аргентинских солдат и уничтоженную бронемашину, Харриер продолжает свой путь, пока не покидает карту. Однако по другую сторону холма 2-го уровня, в гексе F4 (см. рис. 4), находится аргентинское полуотделение 1-4-4 с ПЗРК Blowpipe.

Как только полуотделение получит линию видимости к Харриеру, оно может выстрелить из ПЗРК, как указано в пунктах 19.1.1 и 14.1. На расстоянии двух гексов для попадания в самолёт требуется выбросить 6 или меньше, но поскольку стрельба ведётся по самолёту, к броску кубика добавляется модификатор OFT +2; поэтому аргентинскому игроку нужно выбросить 4 или меньше. В случае попадания проводится встречный бросок кубика на пробитие:

- Аргентинский игрок бросает $1d6 + 5$ (пробитие ПЗРК) против $1d6 + 2$ (Фактор брони Харриера; слева внизу на каунтере).
- Если модифицированный результат броска кубика аргентинца меньше модифицированного результата броска кубика британского игрока, ракета не повлияет на Харриер.
- Если результат модифицированного броска кубика аргентинца равен результату модифицированного броска кубика британца, Харриер должен пройти проверку боевого духа. Если проверка боевого духа не пройдена, он получает повреждения, прерывает выполнение миссии и удаляется с карты.
- Если результат модифицированного броска кубика аргентинца больше результата модифицированного броска кубика британского игрока, Харриер уничтожается.

Если самолёт уничтожен, бросьте $1d6$: самолёт

перемещается на указанное число гексов по траектории полёта, где и падает. В результате падения все боевые единицы в гексе подвергаются атаке с огневой мощностью 6 (ТМ не применяются), а бронетехника атакуется так, как если бы она была с открытыми люками. На этом подробный пример с самолётами завершается.

19.2 Вертолеты



Вертолёты впервые были использованы как эффективное оружие войны во Вьетнаме. Несмотря на огромную огневую мощь и практически безграничную мобильность, они уязвимы для наземного огня.

Заметка разработчика: Правила для вертолетов не изменились по сравнению с версией 4.1, но были переработаны для большей ясности. Никогда не заменяйте маркер Ops Complete на маркер Fired (или наоборот); оставляйте оба маркера. Это поможет отслеживать, вел ли вертолёт огонь, перемещался ли он и т. д.

19.2.1 Режимы вертолета

Вертолёты находятся либо в режиме полёта, либо в режиме зависания. Вертолёты могут менять режимы ОДИН РАЗ в любой момент своего импульса. Только один летящий или зависший вертолёт может занимать гекс, хотя вертолёт может занимать гекс с разбитым вертолётном.

Летающие вертолеты:

- Является режимом вертолета по умолчанию
- Двигаются по местности чуть выше самой высокой местности в гексе; таким образом, они находятся на один уровень выше уровня местности гекса или уровня высоты его препятствий;
- Имеют неограниченный фактор движения (MF)
- Может войти в гекс, содержащий вражеские отряды; он не может сражаться в ближнем бою и если сражающиеся обмениваются выстрелами, они считаются соседними
- Не может переключиться в режим зависания в гексе, содержащем вражеские отряды
- НЕ обнаруживает автоматически гекс, в котором они находятся, или шесть соседних гексов

- Всегда считаются находящимися в обнаруженном гексе

- Могут стрелять из своего оружия (пулеметов и пушек), но получают штраф -2 к своей Огневой мощи (FP) по DFT и штраф +2 к броску на попадание по OFT

- Могут вести огонь из пулеметов и пушек по целям в разных гексах;

- Не может вести огонь ATGM (14.4) и

- Не может быть целью неуправляемого оружия, использующего OFT (см. 19.2.7).

Зависшие вертолеты:

- Висят, почти неподвижно, прямо над самой высокой точкой рельефа в гексе; таким образом, они находятся на один уровень выше уровня рельефа гекса или уровня высоты его препятствий

- Не может покинуть свой текущий гекс

- Отмечены маркером Hover или переключены на сторону Hover, если таковая имеется

- Автоматически обнаруживает гекс, в котором они находятся, и шесть смежных гексов

- Всегда считаются находящимися в обнаруженном гексе

- Могут стрелять из своего оружия по наземным целям без штрафов DFT или OFT

- Должны стрелять из пулеметов и пушек по целям в одном гексе; и

- Могут быть целью неуправляемого оружия, использующего OFT (см. 19.2.7), включая ATGM (14.4).

Независимо от того, находятся ли вертолеты в режиме полета или зависания, они всегда считаются находящимися рядом с шестью (6) соседними гексами.

Вертолёты без вооружения имеют режим зависания на задней части каунтера. Вертолёты с вооружением (те, у которых на задней части есть таблица попаданий) используют маркер Hover для обозначения режима зависания.

19.2.2 Стоимость движения вертолета

Вертолёты тратят одно очко движения за каждый гекс, в который они попадают. Смена режима (с полёта на зависание и наоборот) также стоит одно очко движения. Это важно знать при ведении по ним Упреждающего огня (5.3).

19.2.3 Вертолеты, местность и обнаружение

Важно: вертолеты, независимо от режима, всегда считаются находящимися в обнаруженном гексе.

В игровом контексте вертолёты всегда считаются на один уровень выше самого высокого препятствия в своём гексе. Высота вертолётa одинакова как в полёте, так и в зависании.

Пример вертолета 1: Вертолет, летящий или зависший над открытой местностью на холме 1-го уровня, считается находящимся на 2-м уровне. Вертолет, летящий или зависший над гексом леса (препятствие высотой 2 уровня) на холме 1-го уровня, находится на 4-м уровне.

Все остальные правила линии видимости (10.1) применяются.

Только зависшие вертолеты, которые не вели огонь и не перемещались, могут попытаться обнаружить гекс, занятый противником, и при этом все равно переместиться и открыть огонь в ходе своего импульса (т. е. попытка обнаружения не приводит к размещению на вертолете маркера Ops Complete).

Пример вертолета 2: Зависший вертолет «Хьюи» может попытаться обнаружить противника в гексе, занятом вражескими силами; в случае успеха он может открыть огонь по этому или другому обнаруженному гексу (при условии соблюдения требований к дальности и линии видимости). После стрельбы вертолет может остаться в гексе с маркером Fired, либо перейти в режим полета и переместиться в другой гекс, завершив импульс в этом режиме и получив маркер Ops Complete.

Тот же самый вертолет «Хьюи» может попытаться обнаружить цель, затем перейти в режим полета, переместиться и открыть огонь по только что обнаруженному гексу (или по другому обнаруженному гексу), учитывая штрафы -2 DFT и +2 OFT за стрельбу в режиме полета.

Выложите маркер Fired, если он вел огонь, или маркер Ops complete, если он переместился.

Однако помните, что сторона может попытаться обнаружить гекс только один раз за импульс (более подробную информацию об обнаружении см. в разделе 10.1).

Летающие вертолеты не могут обнаруживать занятые противником гексы, даже если враги находятся в том же или соседнем гексе; сначала они должны перейти в режим зависания, но зависшие вертолеты обнаруживают врага без штрафа (т. е. попытка обнаружения, неудачная или успешная, не помещает вертолет под маркер Ops complete).

19.2.4 Движение и огонь вертолетов

Вертолеты могут двигаться и вести огонь без ограничений во время своего импульса.

Пример вертолета 3: Вертолет может пролететь через карту, выпустить ракеты (с учетом штрафа +2 OFT за стрельбу в режиме полета), а затем переместиться в любую другую точку по своему усмотрению.

Пример вертолета 4: Вертолет может перемещаться по карте, переходить в режим зависания, вести огонь из пулеметов по находящемуся поблизости противнику, а затем высаживать пассажиров (19.2.6).

Также применяются следующие условия:

- Вертолеты соблюдают 5,0, 17,2 и 17,3 при стрельбе из пулеметов (MG) и 14,1–14,4 при стрельбе из боеприпасов, включая ПТУР.
- Дальность стрельбы 4* FP пулемёта вертолёт составляет 14 гексов. Дальность стрельбы 2* FP пулемёта вертолёт составляет 10 гексов. У обоих пулемётов сектор обстрела составляет 360 градусов, что обозначено символом *.
- Вертолет должен стрелять из всего своего оружия в одном и том же импульсе.
- После того, как вертолет отмечен маркером Fired, он не может стрелять снова в этом ходу.
- Вертолеты, оснащенные как пулеметами, так и артиллерийским вооружением, могут стрелять этим оружием по целям в разных гексах только тогда, когда они находятся в режиме полета.
- Зависшие вертолеты должны стрелять из всего своего оружия по целям в одном гексе.

- Только зависшие в воздухе вертолеты могут стрелять ПТУР (ATGM); если они стреляют ПТУР, они не могут стрелять другими типами боеприпасов, если у них есть разделенная таблица попаданий.

- Зависающие вертолеты, которые стреляют боеприпасами и остаются в гексе, из которого они стреляли боеприпасами, используют маркеры Acquisition и Acquiring (14.3).

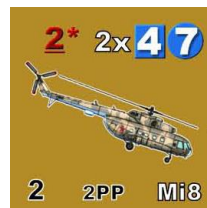
- Отметьте вертолеты, которые перемещаются в новый гекс, меняют режим или высаживают пассажиров, маркером Ops complete.

- Поместите маркер Fired на тех, которые вели огонь.

19.2.5 Вертолеты и Упреждающий огонь

Вертолёт, как и другие отряды, могут вести Упреждающий огонь (5.3). Вертолёт, находящийся под маркером Ops complete, ведет огонь из пулемётов с точностью 1/2 FP (в дополнение к любым другим применимым модификаторам). Вертолёт, находящийся под маркером Ops complete, при стрельбе из орудий добавляют два (+2) к броскам на попадание по цели.

19.2.6 Пассажиры вертолета



Вертолёт с маркировкой «Р» могут перевозить до полуотделения, одно оружие поддержки и один SMC. Вертолёт с маркировкой «РР» могут перевозить до одного отделения (или его эквивалента), два оружия поддержки и двух SMC. В некоторых случаях для обозначения повышенной пассажировместимости используется обозначение «2РР» или «2хРР». В любом из этих форматов пассажировместимость «РР», описанная выше, удваивается.

К пассажирам вертолета применяются следующие правила:

- Пассажиры всегда считаются находящимися внутри вертолета
- Если вертолет уничтожен, пассажиры должны пройти проверку на возможность эвакуации, как описано ранее в пункте 16.1.1.
- Вертолет должен зависать в воздухе для посадки или высадки пассажиров и может осуществлять посадку/высадку пассажиров только на открытой местности (см. столбец «Тип» на Таблице влияния

местности (ТЕС)).

- Пассажиры не могут быть высажены в гекс, занятый вражескими подразделениями или дружественными подразделениями, находящимися в состоянии ближнего боя (8.1).
- Для погрузки пассажиров вертолеты должны начать свой импульс в гексе из которого будут загружаться пассажиры.
- Отряды, заблокированные в ближнем бою, не могут выйти из ближнего боя (8.1.1) и сесть в вертолет в том же гексе.
- Погрузка/выгрузка обходится пассажирам в половину их фактора движения, округляя дробную часть в большую сторону. Поскольку у вертолётчиков фактор движения бесконечен, им это ничего не стоит.
- Высаживающиеся пассажиры немедленно отмечаются маркером Moved и могут быть подвергнуты Упреждающему огню (5.3) в том гексе, в котором они высаживаются. Подразделения, способные к штурму, могут использовать Штурмовое движение (6.1) чтобы высадиться, но вражеский Упреждающий огонь применяется до того, как они откроют огонь со штрафом Штурмового движения.

19.2.7 Орудия против вертолетов

Заметка разработчика: Любой отряд с маркировкой АА, независимо от цвета цифр в таблице попаданий, может вести огонь по вертолетам в соответствии с пунктом 14.1. В некоторых случаях для обозначения средств ПВО вместо синего цвета использовался зеленый.

Зенитное управляемое оружие (ПВО), обозначенное синим или зеленым цветом дальности, точности попадания и бронепробиваемости на счётчиках позволяют целиться как по летящим, так и по зависшим вертолётчикам. Неуправляемые боеприпасы, такие как РПГ, и ПТУР могут стрелять только по зависшим вертолётчикам.

При стрельбе по вертолетам применяются следующие условия:

- Вертолеты всегда считаются находящимися в обнаруженном гексе.
- Ухудшающая местность ухудшает линию видимости как обычно.

• К броску OFT на попадание добавляется два (+2), если вертолет находится в режиме полета.

• К броску OFT на попадание добавляется один (+1), если вертолет находится в режиме зависания.

• Вертолеты не получают модификатор цели (ТМ) для гекса, который они занимают.

• Подразделения, находящиеся рядом с вертолетом на карте, считаются соседними для модификаторов OFT.

Если снаряд попал в вертолет, соблюдайте следующие шаги:

• Сравните значение пробития на соответствующем расстоянии плюс 1d6 (MPV) с коэффициентом брони вертолета плюс 1d6 (MAV).

• Если MPV превышает MAV, то вертолет уничтожен.

• Если MPV РАВЕН MAV, вертолёт должен пройти проверку боевого духа. Если проверка не пройдена, он считается повреждённым и немедленно убирается с карты, и он не может высаживать пассажиров или стрелять.

• Если атакующий выбрасывает 1, а цель выбрасывает 6, то снаряд и не оказывает никакого воздействия на вертолет.

• Если атакующий выбрасывает 6, а цель — 1, то попадание считается критическим, и вертолет уничтожается.



Когда вертолёт уничтожается, он падает. Для воспроизведения крушения вертолётчика выполните следующие шаги:

• Бросьте 2d6, чтобы определить направление падения

• Цветной кубик используется отдельно для определения направления: выпавшее значение 1 означает направление на север, 2 — на северо-восток и т. д.; если направление на север — угол гекса, то 1 — сторона гекса справа от вершины угла.

• Результат броска белого кубика делится пополам (округляя дробь в большую сторону); это число гексов, на которое он падает, начиная с гекса, в котором произошло попадание. Если уровень промежуточного гекса выше, чем у

вертолѐта в гексе попадания/уничтожения, он падает в этот гекс, а не на расстояние, равное полному выпавшему значению белого кубика. Поместите в этот гекс маркер Crash, Wreck или Helicopter Wreck (не во всех играх одинаковые маркеры). Если в гексе находится здание LC или HC, поместите в него маркер Rubble.

- Все отряды, находящиеся на земле в гексе столкновения, подвергаются атаке с 6 FP. Эта атака определяется встречным броском кубика, как описано в разделе 5.0 для пехотных отрядов и в разделах 17.2 или 17.3 для техники; бронетехника атакуется так, как если бы она была открыта, даже если она с закрытыми люками.

- Пассажиры и экипаж уничтоженного вертолета должны провести проверку эвакуации из вертолета, как описано ранее в разделе о технике (см. 15.4 (Экипаж) и 16.1.1 (Пассажиры)).

- Если MPV, поразившего вертолѐт, меньше MAV, эффект не наступает. Если вертолѐт остаѐтся в гексе, из которого был обстрелян, используйте маркеры Acquistition и Acquiring (14.3).

19.2.8 Стрелковое оружие против вертолетов

Из стрелкового оружия можно вести огонь по вертолетам, используя процедуру, описанную в разделе «Стрелковое оружие против бронетехники» (17.2):

- Вертолеты не являются ни открытыми, ни закрытыми, и их всегда можно атаковать с помощью подходящего стрелкового оружия.

- Стрелковое оружие, но не орудия или оружие, стреляющее непрямой наводкой, уменьшает вдвое свою дальность при атаке вертолетов (округляя вверх)

- Автомобили с пулеметами кругового обстрела (со *) могут атаковать вертолеты как стрелковое оружие.

Пример вертолета 5: **Дальность стрельбы американского отделения 2-7-4 по вертолетам составляет 4** ($7 \div 2 = 3,5$; с округлением в большую сторону — 4), **а дальность стрельбы пулемета M-60 (SW) (с обычной дальностью 10) — 5.** В то же время **гранатомет РПГ-16, использующий таблицу OFT, может вести огонь по вертолетам на максимальную дальность — 9.**

- Атакующие отряды должны соответствовать требованиям дальности и линии видимости, но вертолеты ВСЕГДА считаются находящимися в обнаруженных гексах.

- Огневая мощь FP атакующего отряда(ов) суммируется и добавляется к 1d6.

Огневая мощь атакующего изменяется в соответствии с модификациями, полученными в результате броска кубика DFT. Помните, что вертолѐты не получают ТМ за занимаемую ими территорию.

Вертолет-цель бросает 1d6 и добавляет свой Фактор Брони.

- Если модифицированный результат броска кубика, атакующего меньше или равен модифицированному результату броска кубика вертолета, огонь не имеет никакого эффекта.

- Если результат модифицированного броска кубика атакующего больше результата модифицированного броска кубика вертолѐта, вертолѐт и все пассажиры на его борту должны пройти проверку на повреждения согласно пункту 5.0. Вертолѐт и все пассажиры (сначала вертолѐт) бросают 1d6, добавляя разницу между результатом модифицированного броска кубика атакующего и результатом модифицированного броска кубика защищающегося, и сверяясь с DCT. Подавленные пассажиры не обязаны спешиваться.

- Вертолеты, поврежденные огнем из стрелкового оружия, немедленно удаляются с карты; они не могут высаживать пассажиров или вести огонь.

- Вертолеты, уничтоженные огнем из стрелкового оружия, следуют той же процедуре, что и уничтоженные орудиями в пункте 19.2.7.

19.2.9 Вертолеты против вертолетов

Заметка разработчика: за редким исключением, в сценариях не предусматривается наличие вертолетов у обеих сторон. Однако здесь мы вводим правила боя «вертолет против вертолета» — отчасти с прицелом на будущее, а также чтобы задать ориентиры на случай, если игроки, использующие генераторы сражений (Battle Generators), создадут сценарии, в которых вертолеты будут у обеих сторон.

Если на карте одновременно присутствуют вертолѐты обеих сторон, они могут вести огонь друг

по другую как из пулемётов, так и из орудий, включая ПТУР (14.4). Применяются все остальные правила пункта 19.2.4, но при проведении атак между двумя вертолётами необходимо соблюдать следующие правила и ограничения:

- Повторим: вертолеты не могут занимать один и тот же гекс, летящие вертолеты не могут стрелять своими ПТУР, а вертолеты не могут стрелять по самолетам. Поврежденные вертолеты удаляются с карты.
- Вертолеты в соседних гексах получают бонус соседнего гекса для атак DFT и OFT.
- Вертолеты атакуют друг друга пулеметами, как если бы они были открытой бронетехникой, согласно пункту 17.2.
- Артиллерийские атаки проводятся согласно 14.1.
- Вертолет, находящийся в режиме зависания, может стрелять ПТУР по вертолету противника только в том случае, если цель также находится в режиме зависания, а затем в соответствии с пунктом 14.4.
- Вертолеты никогда не получают модификатор цели гекса, в том числе, когда целевой вертолет находится на более высокой высоте из-за холмов и/или высоты препятствий на местности.
- Вертолёты ведут огонь из пулемётов на ту же дальность, что и по наземным целям: пулемёты с 4*-FP имеют дальность 14 гексов, а пулемёты с 2*-FP — 10 гексов. У обоих сектор обстрела составляет 360 градусов
- Вертолет в режиме полета, который стреляет из пулеметов по вражескому вертолету, также находящемуся в режиме полета, получает общий штраф -4 к своей FP.
- Вертолет в режиме зависания, который стреляет из пулеметов по вражескому вертолету в режиме полета, получает штраф -2 к своей FP.

Пример вертолета 6: Американский вертолет АН-1 Cobra ведет огонь из своего пулемета (с показателем огневой мощи 4) по советскому вертолету Ми-24 Hind, имеющему показатель брони 4 и находящемуся на расстоянии восьми гексов. Оба вертолета находятся в режиме полета. Игрок за США бросает $1d6 + 4$ (огневая мощь) $- 4$ (-2 за стрельбу из пулемета в режиме полета и еще -2 за стрельбу по вражескому вертолету в режиме полета) $= 1d6 + 0$. Советский игрок бросает $1d6 + 4$

(показатель брони). Результат атаки определяется согласно пункту 17.2. Если бы АН-1 Cobra находился в режиме зависания, а Hind — в режиме полета, игрок за США бросал бы $1d6 + 2$ [4 (огневая мощь) $- 2$ (за стрельбу по вертолету в режиме полета) $= 2$] против $1d6 + 4$. Результат определяется согласно пункту 17.2.

- Вертолет в режиме полета, который стреляет из своих орудий по вражескому вертолету в режиме полета, получает общий штраф к броску на попадание по OFT в размере +4.
- Вертолет в режиме зависания, который стреляет из своих орудий по вражескому вертолету в режиме полета, получает штраф +2 к броску OFT на попадание.

Пример вертолета 7: тот же самый АН-1 Cobra из предыдущего примера выпускает ракеты по вертолету Ми-24 Hind, находящемуся на расстоянии восьми гексов; оба вертолета находятся в режиме полета. На дистанции 12 гексов или менее базовое значение для попадания (to-hit number) у АН-1 составляет 10, однако к результату броска прибавляется 4 (+4): +2 за пуск вооружения в режиме полета и еще +2 за стрельбу по вертолету, также находящемуся в режиме полета. Таким образом, чтобы попасть в Hind, необходимо выбросить 6 или меньше. Выполните атаку в соответствии с правилом 14.1. АН-1 может стрелять дважды, так как перед показателем фугасного эквивалента (HE-equivalent) у него указан множитель «2х». Если бы Cobra находилась в режиме висения, к результату броска прибавлялось бы 2 (+2), и для попадания в летящий Hind нужно было бы выбросить 8 или меньше.

- Вертолет в режиме зависания, который стреляет из пулеметов по вражескому вертолету, также находящемуся в режиме зависания, делает это без штрафа.
- Вертолет в режиме зависания, который стреляет из своих орудий по вражескому вертолету, также находящемуся в режиме зависания, получает штраф +1 к броску OFT на попадание.
- Вертолеты, оснащенные ПТУР (красные цифры to-hit) и другими типами боеприпасов, такими как пушки или ракеты (оба с черными цифрами to-hit), могут стрелять только одним типом боеприпасов за импульс.

19.2.10 Вертолеты модулей

Для некоторых вертолётов существуют специальные модульные правила (MSR). Они будут размещены в этом разделе буклета «Модули и сценарии».

19.2.11 Подробный пример вертолета

В этом примере представлен бой с участием вертолётов и пехоты. В этой ситуации аргентинские морские пехотинцы будут высажены вертолётами (разведка сообщает о четырёх вертолётах в этом районе) на территорию, обороняемую британскими парашютистами (см. рис. 1). У британцев не хватает взвода, но они хорошо вооружены, и два их отделения находятся в труднодоступных гексах, представляющих собой отличную оборонительную местность. Начинается оперативная фаза и инициатива находится у аргентинского игрока.



Рисунок 1

Основная информация о вертолете:

- Они либо летают, либо зависают
- Полет — это режим работы вертолета по умолчанию.
- Они могут менять режим один раз в любое время за один импульс.
- Они всегда находятся на один уровень выше самого высокого уровня местности в гексе.
- Летящие вертолеты могут войти в гекс, содержащий вражеские подразделения; это не вызывает ближний бой; если они обмениваются огнем, то они считаются соседними.
- У них неограниченный MF, но они тратят 1 ОД на

каждый гекс, в который они вошли, и смену режима; это важно при рассмотрении возможности применения против них Упреждающего огня.

- Они всегда считаются находящимися в обнаруженном гексе.
- Только зависшие в воздухе вертолеты могут осуществлять попытки обнаружения.
- Для высадки или посадки пассажиров вертолет должен зависнуть в воздухе.
- Во время своего импульса они могут двигаться и стрелять без ограничений.
- Размещайте маркер Ops Complete на вертолетах, которые перемещаются в новый гекс, меняют режим или высаживают пассажиров.



Аргентинский импульс:

аргентинский Alouette входит на карту (в режиме полета), взлетает над холмом уровня 1 в гексе M7 и замедляется, зависая в воздухе (разместите маркер зависания на Alouette).

Британский герой и его полуотделение на Чистом Холме Уровня 1 в трёх гексах от него обнаружены, но британские десантники в двух гексах с Пересеченной местностью — нет. Зависающие вертолёты могут их обнаружить, но британцы пользуются незащищённостью Alouette; полуотделение в гексе K5 стреляет из своего LAW.



На обратной стороне каунтера LAW отображается таблица попаданий. На расстоянии трёх гексагонов британский игрок проверяет значение под столбцом «4», где попадание равно 7 — для попадания в Alouette требуется бросок 2d6, результат которого меньше или равен 7. Но поскольку LAW стреляет по вертолёту, находящемуся в режиме зависания, к броску добавляется DRM OFT +1.

Британский игрок выбрасывает $8 + 1 = 9$, и снаряд LAW с визгом пролетает мимо Alouette. Полуотделение получает маркер Fired.

Alouette теперь прицеливается. Поскольку полуотделение находится под маркером Fired и не представляет угрозы до конца хода, аргентинский пилот целится в Героя Беккина в гексе J6, чистом гексе холма 1-го уровня. Поскольку он находится в режиме зависания, Alouette должен стрелять из всех орудий по одному и тому же гексу (летающие

вертолёты могут стрелять по целям в разных гексах).

Alouette первым стреляет из своего 2 FP пулемёта. Это стандартная атака DFT. Аргентинский игрок

бросает 1d6 + 2, а британский игрок, не имея защитного ТМ, бросает 1d6 + 0.

- Аргентинский игрок бросает $5 + 2 = 7$
- Британский игрок бросает $2 + 0 = 2$
- Проверка повреждений (DC) 5 ($7 - 2 = 5$).

Британский игрок бросает кубик для проверки повреждений: 1d6 + 5 против боевого духа Героя Бекина, равной 6. Он выбрасывает $3 + 5 = 8$, что больше боевого духа Героя; сверившись со столбцом «Герой» в DCT, выясняется, что Бекин ранен.

3	6	10
8	6	4
3	3	3

Затем Alouette выпускает ракеты. На расстоянии трёх гексов вероятность попадания равна 8; DRM не применяются. Поскольку рядом с фугасным эквивалентом (4) у Alouette стоит «2х», он может выстрелить дважды. Первый бросок на попадание — 11: промах. Второй бросок — 3: попадание. Цель — отряд пехоты, а не бронированный отряд, поэтому вместо значения бронепробиваемости используется фугасный эквивалент 4. Аргентинский игрок теперь бросает 1d6 + 4 против 1d6 + 0 у британского игрока.

- Аргентинский игрок бросает $4 + 4 = 8$
- Британский игрок бросает $5 + 0 = 5$
- Проверка повреждений 3 ($8 - 5 = 3$)

Для DC 3 британский игрок бросает $6 + 3 = 9$. Герой Бекин получает второе ранение и погибает — он удаляется с карты, а Alouette помечается как Fired (см. рисунок 2).



Рисунок 2

Британский импульс: Зная, что в их сторону приближаются новые аргентинские вертолеты, британский игрок пасует.

Аргентинский импульс: рев вертолета «Пума» следует за ракетным огнем с Alouette.



Он летит низко над дорогой между холмами уровня 1. «Пума» перевозит пассажиров: два отделения аргентинских морских пехотинцев. «Пума» имеет обозначение «2хPP» в качестве пассажирского места, поэтому может перевозить до двух отделений, четыре оружия поддержки и четыре SMC. Когда «Пума» входит в гекс J7, британское отделение в гексе I6 стреляет из своего ПЗРК «Blowpipe».



У «Blowpipe» синие показатели попадания, поэтому его можно использовать по летящим вертолётам. Дальность составляет 3 гекса; показатель попадания указан в столбце «20»; для попадания в «Пуму» требуется значение 6 или меньше, но есть +2 к DRM для стрельбы по летящему вертолёту.

Хотя шансы невелики, британские парашютисты, использующие Blowpipe, находят свою цель; игрок бросает $4 + 2 = 6$.

Попадание. Теперь британский игрок сравнивает значение пробивной способности Blowpipe на этой дистанции (5) плюс 1d6 с коэффициентом брони «Пумы» (2) плюс 1d6.

- Британский игрок бросает $3 + 5 = 8$
- Аргентинский игрок бросает $4 + 2 = 6$

Поскольку модифицированное значение бронепробиваемости (MPV) британского игрока, равное 8, больше модифицированного значения брони (MAV) «Пумы», равного 6, «Пума» уничтожается. Уничтоженные вертолёты терпят крушение. Бросаем 2d6, чтобы определить направление (цветной кубик: 1 — север, 2 — северо-восток и т. д.) и расстояние (белый кубик; результат делим пополам, округляя в большую сторону) крушения вертолёта.

- Цветной кубик: 5
- Белый кубик: 4

«Пума» врзается в гекс в двух гексах от точки

Маркер Wreck помещается в гекс, и пассажиры и экипаж должны пройти проверку на эвакуацию (16.1.1). Оба отделения и экипаж должны бросить 1d6: если результат чётный, они переворачиваются на сторону Подавлен и помечаются маркером Moved; если результат нечётный, они погибают.

Дальность стрельбы британского отделения равна 7, поэтому он может стрелять по вертолётam на

Аргентинский импульс: у аргентинского игрока

есть еще один вертолет — «Пума», который он может использовать.

«Пума» с двумя отделениями морской пехоты и лейтенантом Вайгандом на борту вылетает на карту, кружит над британскими позициями (у вертолётов неограниченный запас хода), затем пролетает над гексом K5 и открывает огонь из пулемёта с огневой мощностью FP 2 по британскому полуотделению. Это считается атакой по соседним позициям.

Аргентинский игрок бросает $1d6 + 2$ (FP) + 2 (DRM соседнего гекса), но имеет -2 DRM за стрельбу в режиме полета; таким образом, он бросает $1d6 + 2$. Британский игрок, находясь на чистой местности, бросает $1d6 + 0$.

- Аргентинский игрок бросает $4 + 2 = 6$
- Британский игрок бросает $6 + 0 = 6$
- Огонь не имеет никакого эффекта.

«Пума» может продолжать полёт (с маркером Fired; да, это отличается от наземных отрядов). Она перемещается на гекс I5 и переходит в режим зависания (переворачиваете каунтер «Пумы»).

Затем морские пехотинцы высаживаются, заплатив половину своего фактора движения MF, но поскольку они находятся с лейтенантом Вейгандом, они могут использовать беглый марш, поэтому они тратят 3 из своих доступных 6 очков движения MP на высадку; оставшиеся 3 очка движения MP они используют, чтобы войти в соседний гекс I6, в котором находятся британские парашютисты, которые сбили другую Пуму с помощью ПЗРК, для ближнего боя. Морские пехотинцы, у обоих огневая мощь IFP 2, имеют в общей сложности FP 4. У британских парашютистов огневая мощь IFP 1M (М-надстрочный индекс добавляет еще 1 к их огневой мощи FP ближнего боя), в общей сложности 2. 4 FP против 2 FP — это шансы 2:1 для аргентинцев (число смерти - 6), а также добавляет 1 к его броску $2d6$ для модификатора лидерства лейтенанта Вайганда.

- Аргентинский игрок бросает $7 + 1 = 8$

Британское отделение уничтожено, но сначала они могут контратаковать, атакуя оба или одно из аргентинских отделений. У него больше шансов против одного отделения: огневая мощь IFP 1M (2) против 2, коэффициент 1:1 и число смерти 8.

Заметка разработчика: В игре Heroes of the Falklands британцы в ближнем бою бросают $1d8 + 1d6$ вместо $2d6$.

- Британский игрок выбрасывает 9, забирая с собой аргентинское отделение.

Лейтенант Вейганд, одно аргентинское отделение и брошенный британский Blowpipe остаются в гексе под маркером Melee. «Пума» остаётся в гексе I5 в режиме зависания под маркером Fired (см. рис. 5).



Рисунок 5

Аргентинский импульс окончен, и, поскольку ни у одной из сторон больше нет отрядов для активации, завершается и оперативная фаза этого хода. Далее следует административная фаза, но на этом подробный пример с вертолётом заканчивается. Доведите его до конца и посмотрите, смогут ли аргентинцы уничтожить оставшихся британских парашютистов.

20.0 Ночной бой

Закат солнца никогда не означал окончания боя. Противники маневрируют, вспыхивают короткие, но жестокие перестрелки, гибнут люди.

Заметка разработчика: Не избегайте ночных сценариев. Они открывают широкие возможности для маневрирования и атак, недоступных в дневных сценариях. Это совершенно новый аспект игрового процесса LnLT.

20.1 Ночные правила

Ночью отряды могут обнаруживать, вести огонь и видеть всё в пределах ДВУХ гексов от своей позиции (гекс с целью считается, но не гекс с стреляющим). Отряд может вести огонь по отрядам, находящимся дальше двух гексов, ТОЛЬКО если цель отмечена маркером Fired. Такие атаки вычитают три (−3) из общей огневой мощи FP атакующих (не каждого отряда) в дополнение к любому другому модификатору.

- Ограничения ночной видимости применяются к событиям LOS.

Ночной пример 1: При ведении стеком отрядов огня в случае штурмового движения (Assault Movement) по цели, находящейся на расстоянии более двух гексов, суммарно вычитается 5 (−2 за штурмовое движение и −3 за стрельбу по цели, удаленной более чем на два гекса).

Ночью отряды, стреляющие по цели в соседнем гексагоне, по-прежнему добавляют два (+2) к своему показателю FP.

Ночной пример 2: Отряд с огневой мощностью IFP 2, ведущий ночью огонь по соседней цели, обладает суммарной огневой мощностью (FP), равной 4 (2 IFP + 2 дополнительных FP за соседний гекс).

20.1.1 Огонь орудий ночью

Подразделения, использующие OFT (например, артиллерия, 14.0), могут вести огонь по любой цели в пределах двух гексов (учитывается гекс цели, но не стрелка). Отряд может вести огонь по отрядам, находящимся дальше двух гексов, ТОЛЬКО если цель отмечена маркером Fired. Добавьте три (+3) к броску на попадание, если только цель не находится в пределах двух гексов.

Ночной пример 3: Танк M4A1 «Шерман» ведет огонь по танку Pz IV, имеющему маркер Fired, с расстояния в шесть гексов. На такой дистанции (при наличии прямой видимости) базовое значение для попадания у «Шермана» равно 8 (необходимо выбросить 8 или меньше на двух шестигранных кубиках), однако к результату броска прибавляется 3 из-за ночных условий; таким образом, для попадания в Pz IV нужно выбросить 5 или меньше.

Прицеливание ночью подчиняется правилам прицеливания днем и требует, чтобы цель находилась в пределах двух гексов. Осветительные ракеты и стрельба по целям, находящимся дальше 2 гексов, но отмеченным маркером Fired, не позволяют размещать маркеры обнаружения из-за их эфемерной природы (маркеры удаляются в административной фазе).

20.1.2 Ночной ближний бой

В ночных сценариях ближний бой разрешается обычным образом, согласно 8.0.

20.1.3 Движение подавленных отрядов ночью

Подавленные отряды могут двигаться в сторону отрядов противника в пределах своей линии видимости, которые не находятся под маркером Fired, не освещены осветительными ракетами или не находятся в пределах двух гексов от подавленного отряда.

20.1.4 Обнаружение для артиллерии

Корректировка огня артиллерии вне карты (18.2) ночью остается такой же, как и днем, за следующим исключением:

- К результату броска белого кубика на рассеивание добавляется (+1)

Таким образом, командиры и разведчики могут вызывать огонь артиллерии в любой гекс, в котором они будут иметь линию видимости днем, но к результату броска кубика рассеивания (белого) добавляется один (+1).

20.1.5 Тепловизоры (TIS) ночью.

Ночью отряды, оснащенные тепловизорами (10.1.2), могут вести обычный огонь по отрядам противника на расстоянии до шести (6) гексов. Эти отряды также получают преимущество от маркеров

прицеливания (14.3) при стрельбе по отрядам в пределах шести гексов.

За пределами шести гексов отряды, оснащенные тепловизорами, получают только модификатор OFT +1 (вместо +3) за стрельбу в ночное время по отряду, который не находится в пределах шести гексов или не освещен осветительными ракетами (20.2).

20.2 Осветительные ракеты



Командиры или герои, не отмеченные маркерами Moved, AM, Low Crawl, Fired, H&R, Stealth, или Ops Complete, могут использовать свой импульс, чтобы попытаться выстрелить Осветительными ракетами в любой гекс в пределах ТРЕХ гексов от своего гекса.

Характеристики Осветительных ракет для каждой нации перечислены в правилах, относящихся к конкретному модулю. Соблюдайте следующие шаги/условия:

- Выберите гекс и бросьте 1d6:
- Если результат равен или меньше характеристики Осветительных ракет для каждой нации, измененной (вычтенной) модификатором лидерства командира (11.1.1), поместите маркер Starshell в гекс.
- Независимо от того, добился ли он успеха, командир или Герой отмечается маркером Ops complete.
- Командир, который стреляет Осветительной ракетой, не может предоставлять свой модификатор лидерства LM для любых атак во время этого импульса/хода, но может активировать отряды в том же гексе и смежных гексах (если не ранены, 11.1.2)
- Маркеры Starshell освещают свой гекс и ШЕСТЬ соседних гексов, как будто днём. Отряды в этих гексах могут быть обнаружены и обстреляны любыми отрядами, отвечающими требованиям по дальности и линии видимости, без штрафов, описанных в пункте 20.1.
- Маркеры Starshell удаляются во время следующей административной фазы (9.0).

20.3 Осветительные ракеты и минометы

Миномёты на карте (только расчеты вооружений (WT)) также могут стрелять осветительными ракетами (при наличии соответствующей

национальной возможности), но командир в норме (11.1) или разведчик (11.6) должны использовать свой импульс для вызова огня. Командир/ разведчик может разместить маркер Starshell в любом гексе в пределах ТРЕХ гексов от своего гекса или в любом гексе в своей зоне видимости под маркером Fired, который также находится в пределах досягаемости миномёта (бросок кубика не производится). Поместите маркер Fired на миномёт и маркер Ops Complete на командира/разведчика.

Командир не может вызвать осветительные ракеты из миномета и добавить свой модификатор лидерства LM (11.1.1) к любым атакам во время этого импульса/хода, но может активировать отряды в том же гексе и смежных гексах (если не ранен, 11.1.2).

21. Фортификация, препятствия.

Дайте время и солдаты всегда улучшат свои позиции. В конце концов, даже неглубокая яма обеспечивает некоторую защиту. LnLT отражает это с помощью ряда искусственных укреплений и препятствий.

Заметка разработчика: Оформление каунтеров и маркеров укреплений и препятствий в системе LnLT различается, однако правила их использования — едины.

21.1 Бункеры



Бункеры обеспечивают превосходную защиту для MMC и SMC. Они размещаются при расстановке или как часть События; и у них могут быть разные модификаторы цели ТМ — обычно +2 или +3. Бункеры нельзя размещать в зданиях, хижинах или водных гексах.

Их нельзя разместить в гексе с другим укреплением, но можно в гексе с колючей проволокой (21.3) и минами (21.4). Техника (15.0), верховые отряды (MU, 6.6) и расчеты вооружений WT, не являющиеся пулеметами, не могут размещаться в бункерах или входить в них.

Отряды в гексе бункера могут находиться внутри бункера, на нём или вокруг него. Отряды внутри бункера считаются находящимися в отдельном гексе от гекса, в котором они находятся (10.4.1). Другими словами, бункер подобен гексу внутри гекса и рассматривается как таковой.

Размещайте отряды в бункере под маркером Bunker; те, что занимают окружающий гекс, размещаются над маркером Bunker. Опять же, это два отдельных гекса. Перемещение из одного в другой стоит 2 очка движения.

Для ясности, отряды, входящие в гекс с бункером, оплачивают стоимость очков движения, соответствующую ландшафту гекса; для входа в бункер им необходимо потратить дополнительно 2 очка движения. Выход из бункера стоит 2 очка движения, независимо от ландшафта гекса.

Следующие правила также применяются к бункерам:

- Отряды в бункере могут вести огонь только по линии видимости, проходящей через три передних гекса бункера. Красная стрелка указывает на

передний край бункера.

- Три передних гекса бункера образуют сектор, похожий на тот, что используется для техники (14.1), но шириной в три гекса у основания.

- Отряды, находящиеся сверху бункера, не могут вступить в ближний бой с отрядами, находящимися в бункере (8.0), и наоборот.

- Отряды, находящиеся сверху бункера, могут вести огонь по отрядам в бункере, как если бы они находились в соседнем гексе.

- Отряды в бункере МОГУТ вести огонь по отрядам, находящимся сверху бункера (в том же гексе), как если бы они были рядом.

- Если отряд находится в бункере, то модификатор цели ТМ бункера добавляется к модификатору цели ТМ его гекса, если применимо.

- Даже если бункер находится на открытой местности, отряды ПОЛУЧАЮТ бонус -2 к броску кубика за сбор на местности с положительным модификатором цели ТМ (3.0).

- Расчеты вооружений WT и оружие поддержки SW, использующие таблицу OFT, не могут вести огонь из бункера. [Исключения из этого правила составляют противотанковые ружья \(ATR\), французская FLG APAV и британский PIAT \(23.1.1\).](#)

21.1.1 Бункеры и обнаружение

Как элемент рельефа местности, бункеры не блокируют линию видимости, но с точки зрения обнаружения бункер считается блокирующим объектом.

Бункер должен быть обнаружен отдельно от гекса, в котором он находится (10.4.1).

Дружественный отряд в норме, находящийся рядом с гексом, содержащим бункер, обнаруживает как бункер, так и гекс, содержащий его.

21.1.2 Атака бункеров с тыла

Отряды, использующие таблицу DFT, не могут вести огонь по отрядам в бункере из-за пределов трех его передних гексов, если только (как указывалось ранее) они не находятся сверху (в том же гексе) бункера или не используют подрывной заряд. Напротив, отряды, использующие таблицу OFT, могут целиться в бункер с любого направления, при

условии соблюдения требований к дальности и линии видимости. Эти снаряды взрываются у поверхности бункера. Артиллерия и миномёты атакуют отряды как внутри бункера, так и в гексе снаружи бункера; бросьте кубик один раз и скорректируйте значение модификатора цели ТМ соответствующим образом.

21.1.3 Бункеры и атака сходу

Техника не может въезжать в бункеры или пытаться разрушить их, но они могут въезжать в гексы, содержащие бункеры и проводить атаку сходу (15.3) отрядов снаружи и внутри бункера, если гекс в остальном допускает атаку сходу (например, Чистая местность, Низкая растительность, Кусты и т. д.).

Чтобы атаковать сходу отряды внутри бункера, техника должна войти в гекс через одну из трех передних сторон бункера. Отряды внутри бункера добавляют его модификатор цели ТМ (обычно +2) к своему оборонительному броску кубика. Отряды в бункере, пережившие атаку сходу в норме, НЕ МОГУТ провести контратаку ближним боем, согласно пунктам 15.3/17.1, но могут, если техника открыта И они прошли проверку боевого духа, провести контратаку по таблице DFT (5.0), а отряд, имеющий противотанковое ружье ATR SW, может провести атаку OFT (14.1) по технике, если она открыта или закрыта (15.0.1).

21.2 Окопы



Окопы — это оборонительные позиции, вырытые солдатами. Они размещаются при расстановке, и подчиняются следующим правилам:

- Отряды в гексе с маркером Foxholes рассматриваются в Окопах.
- Если нет иных ограничений, отряды в окопах имеют неограниченный сектор огня.
- Окопы можно размещать в зданиях или хижинах; они представляют собой подготовленные /улучшенные укрепления, такие как мешки с песком, и добавляют свой модификатор цели ТМ к другой местности в гексе (до +4, согласно 5.5).
- Техника и расчеты вооружений, не являющиеся пулеметчиками, получают преимущество от окопов только в том случае, если они размещены в гексе, содержащем окопы.
- Верховые отряды MU (6.6) не получают

преимущество от окопов, пока они не будут спешены.

- Модификатор цели ТМ Окопа +1 добавляется к модификатору цели ТМ его гекса, если применимо.
- Даже если окопы расположены на открытой местности, отряды ПОЛУЧАЮТ бонус -2 за сбор на местности с положительным модификатором цели ТМ (3.0).
- Окопы (я бы хотел, чтобы это было само собой разумеющимся) нельзя размещать в гексах Pond, Pool, Stream, River, Surf или Ocean.

21.3 Проволока



Проволока используется для сдерживания и направления вражеской атаки. Вход в гекс с проволокой стоит пехоте 4 очка движения. Это суммарное значение, а не дополнительное к стоимости других участков местности в гексе. Таким образом, проволока, установленная в редком лесу, стоит 4 очка движения, как и проволока, установленная на открытой местности. Стоимость перемещения техники в гексы с проволокой указана в ТЕС. Помните, что отряды всегда могут использовать все свои очки движения для перемещения на один гекс.

21.3.1 Уничтожение проволоки

Техника с классом движения «Т», проходящая через гекс с проволокой, удаляет ее. У другой техники нет такой возможности. Маркер Wire убирается, когда техника покидает гекс.

21.4 Мины



Маркеры мин атакуют вражеские пехотные отряды, входящие в их гекс с указанной на них FP (обычно 1). В гексе можно разместить до двух маркеров мин, но каждый из них атакует вражеский отряд(ы) отдельно.

Мины атакуют БЕЗ модификаторов, например, без штрафа за движение (DFT) или модификатора цели ТМ. Таким образом, мины атакуют с 1d6 + FP мин против 1d6. Если отряд(ы) входит в гекс с минами, содержащий вражеские отряды, сначала проведите атаку минами против входящего отряда(ов), а затем, если он(и) выживет, проведите ближний бой (8.0). Если входящий отряд(ы) становится(ются)

неспособным к ближнему бою (NME) из-за мин, ближний бой продолжается согласно 8.0, и отряд(ы) уничтожается. Обратите внимание, что всё это происходит за ОДИН импульс.

Если (а это редкий случай) отряд, способный к ближнему бою, входит в гекс с минами, содержащий только вражеские отряды, неспособные к ближнему бою (NME), он сначала подвергается атаке мин. Если он переживёт атаку минами, то начинается ближний бой (в котором отряды неспособные к ближнему бою (NME) уничтожаются, а на гексе появляется маркер ближнего боя); если атака минами делает входящий отряд неспособным к ближнему бою (NME) (становится Подавленным), он должен вернуться в гекс, из которого вошёл, помещается под маркер Moved и подвергается атакам любых других мин или маркеров мин в гексе и Упреждающему огню (5.3).

Пассажиры (16.0), высаживающиеся или эвакуировавшиеся в гексе с минами, также подвергаются атаке мин. Мины нельзя размещать в зданиях. Дружественные отряды не подвергаются атаке мин, когда входят в гекс, но им необходимо заплатить дополнительное очко движения, чтобы войти в гекс.

21.4.1 Мины против техники



Когда мины атакуют технику, они атакуют наименьшую броню КОРПУСА техники, делённую на 2 (округляя дробь в большую сторону). Других модификаторов (ТМ, DFT, OFT и т.д.) нет. Если результат атаки мин (1d6 + 1 FP (или 2, в этом случае) против 1d6 + наименьшая броня КОРПУСА, делённая на 2, округлённая в большую сторону) больше защитного результата техники, бросьте 1d6 по таблице «Мины против техники»:

Мины против Техники	
1	Нет эффекта
2-3	Подавлен
4-5	Подавлен и обездвижен
6	Уничтожен (с экипажем)

21.4.2 Обездвиженная техника



На обездвиженную технику помещается маркер Immobilized. Обездвиженная техника больше не может двигаться, но после сбора может стрелять и вращать башню, если она есть.

21.5 Баррикады



Баррикады — это препятствия, размещаемые на дорожных гексах. Они обращены к стороне гекса и блокируют эту сторону (стрелка на каунтере указывает на сторону гекса, которую они блокируют). Баррикады подчиняются всем правилам для стен, включая линию видимости (10.3.2), за исключением следующих:

- Техника (15.0) и верховые отряды MU (6.6) не могут проходить через сторону гекса баррикады.
- Баррикаду можно атаковать так же, как бронетехнику, и ее можно уничтожить любым оружием, используя таблицу OFT с показателем бронепробиваемости более 1. Считается, что баррикады имеют коэффициент брони 2.
- Баррикады можно разрушить успешным ближним штурмом (17.1) с любого гекса, к которому баррикада примыкает, и отрядам, пытающимся это сделать, не требуется проходить проверку боевого духа перед штурмом. Опять же, считается, что баррикады имеют коэффициент брони 2.
- У баррикад модификатор цели ТМ +2, который применяется так же, как модификатор цели ТМ стены.
- Баррикада блокирует линию видимости, проходящую через или вдоль стороны гекса баррикады от одной и той же высоты до одной и той же высоты.
- Баррикада не блокирует линию видимости гекса, в котором она образует сторону гекса, если линия видимости прослеживается от гекса через баррикаду, которая образует одну из сторон гекса, или если линия видимости прослеживается от гекса стрельбы вдоль баррикады, которая соединяется с целевым гексом.
- Баррикады не обеспечивают модификатор цели ТМ от огня не прямой наводкой (18.1/2). Модификатор цели ТМ берется по другим элементам рельефа в гексе.
- Во время фазы сбора отряды в гексе с баррикадой получают бонус -2 только в том случае, если весь потенциальный огонь противника пересекает сторону гекса с баррикадой.

21.6 Траншеи



Траншеи — это глубоко вырытые, хорошо укрепленные оборонительные позиции. Маркеры траншей устанавливаются при расстановке войск, а номер, присвоенный стороне, указывается в условиях сценария (ООВ). Для траншей действуют следующие правила:

- Их НЕЛЬЗЯ размещать в зданиях, хижинах, пересеченной местности, болотах и водных гексах.
- Траншеи нельзя размещать в гексе с другим типом укрепления, например, с бункером или окопом, но их можно размещать в гексе с минами или проволокой.
- Отряды в гексе с маркером Trench считаются находящимися в траншее. Модификатор цели траншеи ТМ добавляется к модификатору цели ТМ гекса, но не более +4, согласно пункту 5.5.
- Траншеи дают модификатор цели ТМ +2, за исключением случаев, когда атакующие включают в себя миномет или отряды подвергаются атаке артиллерии вне карты; в таких случаях траншеи дают модификатор цели ТМ только +1.
- Модификатор цели траншеи применяется только к MMC/ SMC; другие отряды, такие как техника (15.0) и верховые отряды MU (6.6), не получают модификатор цели ТМ за занятие гекса с маркером Trench.
- Для MMC/SMC не требуется дополнительных очков движения для входа в траншею. Отряды платят стоимость очков движения того гекса местности, в котором находится траншея. Стоимость для других отрядов указана в ТЕС.
- При переходе из одной траншеи в соседний гекс с другой траншеей, MMC/ SMC платят только 1 очко движения и НЕ подвергаются штрафу за движение по таблице DFT.
- Если не установлено иное, отряды в траншее имеют неограниченный сектор огня.

21.6.1 Траншеи и обнаружение

Траншеи не являются ни блокирующими, ни ухудшающими местность; они принимают тип гекса (блокирующий, ухудшающий или открытый), соответствующий типу гекса, который они занимают. Однако, независимо от типа гекса, гексы

с траншеей должны быть обнаружены так, как если бы они находились на блокирующей местности, прежде чем отряды в этом гексе могут стать целью огня противника.

Гексы траншей, занятые отрядами под маркерами Moved, Assault Move или Fired, отмечаются как обычно.

Но если другие отряды находятся в гексе и не находятся под маркером Moved, AM или Fired, то они могут быть целью только минометов и артиллерии до тех пор, пока сами не окажутся под маркерами Moved, AM, Fired или Spotted.

21.7 Огневые позиции техники



Техника, находящаяся в обороне, часто окапывается для дополнительной защиты. Огневые позиции устанавливаются при расстановке, и к ним применяются следующие правила:

- Огневые позиции не дают модификатор цели ТМ, но все попадания в корпус (т. е. естественный результат 2 или нечетный результат при атаке по OFT) по технике под маркером Emplaced/Vehicle Emplacement аннулируются (за исключением тех, которые получены через задний сектор). Любое попадание в башню (натуральный четный результат при атаке по OFT) затрагивает технику, даже если у неё нет башни; в последнем случае снаряд попал в верхнюю часть машины без башни, и для угла попадания используется соответствующее значение брони корпуса. Натуральный бросок 12 - всегда промах.
- Техника, находящаяся под маркером Emplaced/Vehicle Emplacement, может выехать из позиции только задним ходом в один из двух задних гексов, расположенных прямо напротив вершины угла, за корпусом машины. **Поворот корпуса на огневой позиции невозможен.**
- После того, как техника выехала из-под маркера Emplaced/Vehicle Emplacement, маркер удаляется с карты.
- Атаки по OFT на один из двух тыловых гексов проходят нормально, огневая позиция не обеспечивает никакой особой защиты.
- Если техника на огневой позиции уничтожена, замените маркер Emplaced/Vehicle Emplacement на маркер Wreck.

- Гексы, содержащие огневые позиции техники, не обязательно должны быть обнаружены, если только этого не требует рельеф местности в гексе. Например, гекс Wheat Field, содержащий огневую позицию техники, должен быть обнаружен, а чистый гекс — нет.

- Технику на огневой позиции можно атаковать в ближнем бою (17.1).

- На один маркер Emplaced/Vehicle Emplacement может приходиться только одна машина, но в одном гексе можно разместить до двух маркеров.

21.8 Огневые позиции



Огневые точки представляют собой оборонительные позиции, укрепленные мешками с песком и другими материалами. Следующие правила относятся к огневым точкам:

- В огневой позиции могут находиться только отряды MMC, включая расчеты вооружений WT и SMC, но не техника и верховые отряды MU (6.6).

- MMC/SMC в гексе с огневой позицией считаются размещенной в ней.

- Если не указано иное, отряды на огневой позиции имеют неограниченный сектор обстрела в 360 градусов.

- Огневые позиции нельзя размещать в зданиях, хижинах или любых водных гексах.

- Их нельзя разместить в гексе с другим укреплением, но можно в гексе с проволокой и минами.

- Модификатор цели ТМ позиции +2 или +3 добавляется к модификатору цели ее гекса.

- Огневые точки считаются открытой местностью, но даже если огневая точка расположена на открытой местности, подразделения получают бонус -2 к броску кубика за попытку собраться в гексе с +ТМ.

21.9 Сангары



Сангары — это укрепленные зоны в пустыне, похожие на окопы (21.2), но обычно возводимые, а не вырытые в земле. Для сангаров действуют следующие правила:

- Это открытая местность, но она обеспечивает модификатор цели ТМ +1.

- Они размещаются во время расстановки и разрешены на всех типах местности, за исключением зданий (и крыши), прудов и океана.

- Их нельзя разместить в гексе с другим укреплением, но можно в гексе с проволокой и минами.

- Отряды в Сангаре в гексе с открытой местностью получают бонус -2 к броску кубика на сбор, если находятся в гексе с положительным модификатором цели.

- Техника и непулеметные расчеты вооружений, получают преимущества от Сангаров только в том случае, если они изначально размещены в гексе, содержащем Сангар.

21.10 Укрепления



Укрепленные гексы представляют собой импровизированные, сооруженные оборонительные позиции, аналогичные огневым позициям (21.8). Следующие правила относятся к укрепленным гексам:

- Они находятся на открытой местности, но имеют модификатор цели +2

- Они имеют сектор огня 360 градусов (как наружу, так и внутрь).

- Их нельзя размещать в зданиях (и на крышах), хижинах, на пересеченной местности или в любых водных гексах.

- Их нельзя разместить в гексе с другим укреплением, но можно в гексе с проволокой и минами.

- Вход в гекс укрепления или выход из него не требует дополнительных затрат очков движения.

- Отряды в гексе укрепления, находящемся в гексе с открытой местностью, получают бонус -2 к броску кубика на сбор, т.к. находятся в гексе с положительным модификатором цели ТМ.

- Техника и непулеметные расчеты вооружений, получают преимущества укрепленного гексагона только в том случае, если они изначально размещаются в гексе, содержащем маркер Fortified.

22.0 Информация о сценарии

В LnLT все сценарии изложены в схожем формате с определенными разделами.

Имейте в виду, что правила, специфичные для модуля, всегда имеют приоритет над основными правилами. Кроме того, раздел 24.0 во всех брошюрах с правилами и сценариями, специфичными для модуля, подробно описывает, какие сценарии лучше всего подходят для новичков.

Название сценария указано в верхней части первой страницы. Под заголовком указаны дата и географическое положение, а также описание сценария.

Следующий раздел — **боевой порядок (ООБ)**. В ООБ указаны силы каждой стороны в данном сценарии. Указана их историческая расстановка (если применимо), а также места их расположения и/или место и время выхода на карту. Также указано, какая сторона выставляется первой.

- Отложите все фишки подкреплений, включая героев и навыки, чтобы обеспечить их доступность, когда придет время для их появления.

- Если не указано иное, считайте полугексы карты X, примыкающие к полугексам карты Y, не входящими в одну из них при расстановке.

В ООБ отделения и полуотделения всегда указываются с номером, который используется перед x (например, 2 x), а также в их простейшей форме (2 x IFP - Range - MF), если только нет ММС с похожими номерами, но разными рейтингами боевого духа (спереди или сзади каунтера), независимо от того, есть ли в ООБ более одного типа или нет:

- Если у стороны в отрядах есть только отряд 1-6-4, используется 1-6-4.

Если у стороны есть отряды 1-6-4 с боевым духом 5 и боевым духом 6, используется четвертое число: 2 x 1-6-4-5 и/или 2 x 1-6-4-6.

- Если у одной из сторон есть отряды с разными показателями боевого духа на обороте/подавленного, то после знака / добавляется пятый номер : 2 x 1-6-4- 5/6 и/или 2 x 1-6-4-5/5.

- Если у стороны есть отряды с одинаковыми номерами, но некоторые из них способны к

штурмовому движению (6.1), для различения указывается (AM): 2 x 2-5-4 (AM).

Герои (11.2) перечислены с именем в скобках и любым Навыком (12.0) после имени, если у них есть Навык:

Hero (Hird)

Hero (Panski) w/ Loner Skill

Командиры (11.1) и командиры бронетехники (11.5) перечислены по их званию и имени, а также любому навыку после их имени, если таковой у них есть:

Col Heath w/ Charismatic Skill

Lt Lewis

Другие SMC (см. 11.0) перечислены отдельно, с любыми навыками или особыми обстоятельствами в скобках):

Sniper (placed as per 11.4)

Medic

Corpsman

Scout

Advisor

Расчеты вооружений (WT, 1.7) перечислены по типу, количеству и навыкам, если таковые имеются:

1 x .50 cal MG WT

2 x 57 mm ATG WT

1 x 7.92 mm MG WT w/ Slayer Skill

Оружие поддержки (SW, 1.6) перечислено по типу и номеру; в некоторых случаях оно закреплено за определенным подразделением:

2 x BAR

3 x RPG-2

1 x MG42*

Hero (Panski) w/ Rocket Man Skill & 1 x LAW

*MG42, представленный выше, — это пулемёт с сошками/треногой (1.6.1). Если сторона выставляется на карте, игрок может выбрать режим, в котором он будет находиться: с сошками или с треногой.

Если сторона входит на карту в первом ходе (или в любое другое время), оружие поддержки должно быть в режиме сошек. То же самое относится к оружию поддержки с разобранной стороной на своем каунтере.

Если существует оружие поддержки как в версии с сошками, так и в версии со станком, как, например, российский ПКМ, то версия со станком будет отдельно упомянута.

Техника (15.0) перечислена по типу и количеству:

2 x M10 Wolverine
3 x M4A1 Sherman
1 x Tiger I

Самолеты (19.1) перечислены по типу и количеству, а также, как правило, по первому ходу доступности:

1 x Harrier Airstrike (Available on Turn 2)

Если ход не указан, авиаудар доступен на ходу 1.

Вертолеты (19.2) перечислены по типу и количеству:

3 x Huey Transport
1 x Huey Gunship
2 x Puma

Фортификация (21.0) перечислена по типу и количеству:

2 x Bunker
3 x Foxholes
4 x Wire
2 x Mines
2 x Emplacement +3

В некоторых случаях сторона может иметь Укрепление с разными ТМ или FP, в этом случае ТМ или FP указаны рядом с Укреплением в скобках.

Задачи артиллерийского огня вне карты или минометного огня (18.2) перечислены по количеству и огневой мощи:

2 x Off-board Artillery Missions (5 FP)
1 x Off-board Mortar Mission (3 FP)

Если формирование или отряд подчиняется каким-либо особым правилам сценария (SSR), они также перечислены в ООВ, например, (см. SSR 1).

SSR перечислены в отдельном разделе сценария.

Следующий раздел — **Основы сценария**

Основы сценария включают в себя:

- **Игровая зона:** какие карты используются и их

ориентация, с сопроводительным изображением.

- **Продолжительность сценария:** сколько ходов играется сценарий и какая сторона имеет инициативу на первом ходу.

- **Победные цели:** что должна выполнить одна или обе стороны для достижения победы. Победа часто определяется количеством победных очков победы (VP), которые сторона должна получить в ходе сценария, контролируя гексы, уничтожая вражеские отряды или выводя свои отряды через край карты.

Следующий раздел — **«Специальные правила сценария» (SSR).**

Они перечислены по номерам и обозначаются в сценарии аббревиатурой и номером, например, (SSR 1), (SSR 2) и т. д. SSR всегда заменяют основные правила и/или являются исключениями из них.

Следующий раздел — **«Маркеры событий»**.

Они размещаются во время расстановки. Маркер(ы) событий задаётся буквой (A–D) и типом (занятие или линия видимости), а также указывается его расположение. События обычно активируются одной стороной, и эта сторона также указывается. При активации события читается определённый Указанный обязательный абзац. Если в сценарии нет событий, раздел «Маркеры событий» отсутствует.

Последний раздел сценария — это **«Параграфы»**.

Параграфы перечислены по номерам, и их НЕ следует читать, пока сценарий не предпишет игрокам сделать это после активации маркера события. Если в сценарии нет параграфов, раздел «Параграфы» отсутствует.

Также применяются следующие общие правила сценария:

- Когда отряды входят на карту, они должны тратить очки движения на все гексы, в которые они вошли, включая первый. Только один отряд (или группа отрядов) может войти на карту за один импульс.

- Отряды могут войти на карту в любом режиме (ползком, обычно, штурмовым движением и т. д.) по желанию игрока, если они способны на такой тип передвижения.

- Отряды, способные использовать штурмовой огонь, не могут использовать его (6.1.1) для открытия огня и последующего входа на карту.

• Если после события отряды должны появиться в гексе, занятом противником, они появляются в любых соседних гексах по выбору владельца. Если не указано иное, подкрепления должны прибыть в определённый ход; их нельзя держать в резерве и развернуть позже.

• Если иное не указано в сценарии Согласно целям победы, полуотделения приносят половину победных очков за отделение.

• Если не указано иное, сценарий должен отыграть все ходы, прежде чем будут проверены цели победы, т. е. не допускается внезапная победа.

22.1 Контроль

Часто достижение целей победы в сценарии зависит от контроля над гексом или несколькими гексами. Контроль над гексом определяется стороной, занимающей гекс с героем в норме или ММС, либо стороной, которая последней провела через него героя или ММС в норме. Различные уровни многоэтажных зданий, бункеров и пещер считаются отдельными гексами внутри гекса (10.4.1).

Если необходимо контролировать здание или многоэтажное здание, то необходимо контролировать все гексы здания, если иное не указано в целях победы или в SSR.

Если сценарий заканчивается ближним боем (8.0), сохраняющимся в гексе с победными очками (ПО), сторона, которая контролировала гекс до ближнего боя, получает ПО за сценарий.

23.0 Дополнительное оружие и снаряжение

В системе LnLT существует дополнительное снаряжение и уникальное оружие, которое функционирует иначе, чем обычное оружие поддержки (SW, 1.6) или расчеты вооружений (WT, 1.7). Они описаны в этом разделе, а виды оружия разделены по эпохам.

23.1 Оружие времен Второй мировой войны

23.1.1 Британский PIAT



Противотанковая артиллерийская установка PIAT (Projector Infantry Anti-Tank) стала ответом Великобритании на переносные противотанковые ружья. В

отличие от немецких и американских реактивных снарядов, кумулятивный снаряд PIAT (14.2) выстреливался из метательного устройства посредством мощной пружины. На PIAT распространяются те же правила, что и на другое оружие поддержки со снарядами (1.6.4), за следующими исключениями:

• Отряд не может стрелять из PIAT, если он находится на уровне выше своей цели, например, PIAT на уровне 1 не может стрелять по цели на уровне 0.

• Отряд **может** стрелять PIAT из здания или бункера. Поскольку PIAT запускается пружинным механизмом, он не имеет обратного взрыва.

23.1.2 Советская РПГ-43



РПГ-43 — крупнокалиберная ручная противотанковая граната, широко применявшаяся советской пехотой с 1943 года до конца войны. Несмотря на свою мощь (огневая мощь 3), её можно было применять только на очень близком расстоянии, во время ближнего боя (17.1) по вражеской технике.

Это **одноразовое** оружие поддержки, которое удаляется с карты после использования.

Это не оружие подходящее для ближнего боя (8.0).

23.1.3 Американская липкая бомба



Липкая бомба была импровизированным противотанковым оружием поддержки, использовавшимся американцами. Огневая мощь липкой бомбы равна 1, и её можно использовать только во время ближнего боя (17,1) против вражеской техники.

Это **одноразовое** оружие поддержки, которое удаляется с карты после использования.

Это не оружие подходящее для ближнего боя (8.0).

Огневая мощь липкой бомбы НЕ уменьшается вдвое, если ее использует подходящий SMC (командир, герой, разведчик, советник), а также 2 не вычитаются из фактора движения SMC.

23.1.4 Японская липкая бомба



Липкая бомба — оружие поддержки, используемое японцами. Липкая бомба — одноразовое оружие с показателем огневой мощи FP, равным 1. После использования она исчезает с карты.

Это **одноразовое** оружие поддержки, которое удаляется с карты после использования.

Это не оружие подходящее для ближнего боя (8.0).

Огневая мощь липкой бомбы **НЕ** уменьшается вдвое, если ее использует подходящий SMC (командир, герой, разведчик, советник), а также 2 не вычитаются из фактора движения SMC.

23.1.5 Итальянское ПТР Солотурн 20 мм



Итальянское 20-мм ПТУР Solothurn — это очень тяжёлое оружие поддержки: 54 кг (почти 120 фунтов). Это оружие нельзя переносить одним SMC.

23.2 Современное оружие

23.2.1 Мины «Клеймор»



Мины «Клеймор» М-18 представляют собой направленные, дистанционно подрываемые мины,

которые выстреливают взрывом, похожим на выстрел из дробовика, который может быть смертельным на расстоянии до 50 метров.

Маркер Клеймор представляет 2–4 мины.

Мины «Клеймор» имеют два режима: переносной и развёрнутый. Переносимые мины «Клеймор» не имеют огневой мощи; развёрнутые мины имеют огневую мощь 0 и дальность 1.

Мины «Клеймор» можно размещать в любом гексе, куда может войти отряд(ы), обладающий(ие) ими, включая здания и бункеры (21.1).

Чтобы развернуть «Клеймор», MMC (но не расчеты вооружений (1.7)) или двух подходящих SMC — командиров (11.1), героев (11.2), снайперов (11.4), разведчиков (11.6), советников (11.9) и стрелков (11.12) — должны потратить свой импульс, делая это. Отряд(ы), применяющее(ие) «Клеймор», получает маркер Ops Complete. Одиночный SMC не

может применять «Клеймор».

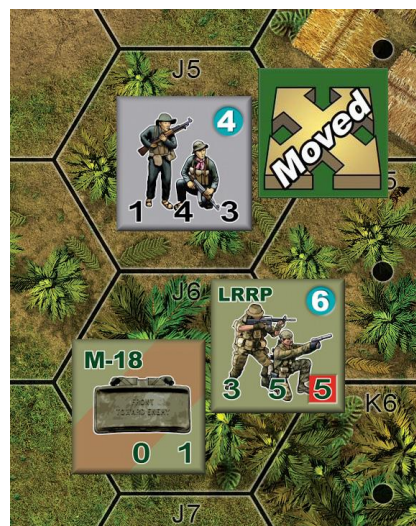
«Клеймор» размещается в гексе MMC или SMC и не может быть извлечен после размещения; для активации «Клеймора» в гексе должен оставаться дружественный MMC в норме или подходящий SMC. Активировать «Клеймор» может один подходящий SMC.

Если вражеский отряд(ы) перемещается в пределах досягаемости, игрок, владеющий «Клеймором», может активировать его и атаковать вражеский отряд(ы) согласно пункту 5.0. Эта атака происходит ДО любого Упреждающего огня (OF, 5.3).

Применяются модификаторы движения и цели (ТМ), включая +2 за атаку соседнего гекса.

- Мины «Клеймор» атакуют пехотные отряды согласно 5.0 и небронированную технику согласно 17.3. Они не могут атаковать бронированную технику, открытую или закрытую.

- Мины «Клеймор» не могут атаковать юнитов в их собственном гексе.

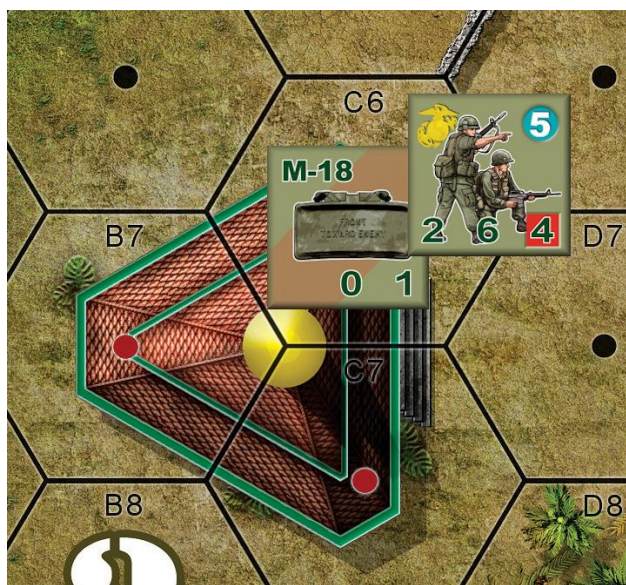


Пример Клеймор 1: На изображении выше показано, что у американского отделения LRRP, находящегося в гексе J6 (густые джунгли), заранее установлена мина «Клеймор». Игрок за Вьетконг (VC) перемещает отделение с характеристиками 1-4-3 в гекс J5 (редкие джунгли). Мина «Клеймор» атакует отделение Вьетконга (по желанию игрока) до того, как отделение LRRP выполнит упреждающий огонь. Атака миной «Клеймор» осуществляется с суммарной огневой мощностью (FP), равной 3 [0 (базовая FP мины) + 2 (модификатор DFT за соседство) + 1 (атака движущегося отряда или отряда с жетоном «Движение» / Moved) = 3]; при этом игрок за Вьетконг получает модификатор цели (ТМ) за тип местности «редкие джунгли»,

составляющий +2 для подразделений Вьетконга (+1 для всех остальных сил). Таким образом, встречный бросок кубиков, выполняемый согласно правилу 5.0, выглядит как 1d6 + 3 против 1d6 + 2.

Подрыв мин «Клеймор» не считается Упреждающим огнем (5.3) или импульсом для активирующего отряда и не приводит к обнаружению гекса, в котором находится стреляющий отряд. После атаки минами «Клеймор» они исчезают с карты.

При размещении на первом этаже (Уровень 0) многоэтажного здания (НС) активированная мина «Клеймор» может атаковать любой из шести смежных гексов, включая гексы за пределами здания или верхний уровень гекса, в котором она развернута. Если «Клеймор» развернута на верхнем уровне (Уровень 1) многоэтажного здания (НС), она может атаковать смежные гексы верхнего уровня в том же здании, но НЕ гексы уровня земли за пределами здания, но она может атаковать первый этаж гекса, в котором она развернута.



Пример Клеймор 2: На изображении выше отделение морской пехоты 2-6-4 (AM) с установленной миной «Клеймор» на первом этаже (уровень 0) многоэтажного здания НС в гексе С6 может активировать мину для атаки вражеских отрядов, входящих в любой соседний гекс уровня 0 (внутри или снаружи здания) либо на верхний уровень (уровень 1) гекса С6. Если бы морские пехотинцы и мина находились на верхнем уровне здания в гексе С6, активированная мина могла бы атаковать только вражеские отряды, входящие на первый этаж (уровень 0) гекса С6 или в два других гекса верхнего уровня (уровень 1) того же здания — гексы В7 и С7.

Если она развернута отрядом(ми) в бункере (21.1), она может атаковать только отряд(ы), находящиеся в смежных гексах на линии видимости (LOS, 10.3) трех передних гексов бункера (отмечены красной стрелкой) или тех, которые входят в гекс, содержащий бункер, из одного из его непередних гексов, из-за исключения, которое делает бункер «гексом внутри гекса» (см. 10.4.1).



Пример Клеймора 3: на изображении выше полуотделение морской пехоты (характеристики 1-5-4) с установленной миной «Клеймор» находится в бункере, расположенном в густых джунглях (гекс E2). Морские пехотинцы могут активировать мину для атаки отделения армии Северного Вьетнама (характеристики 2-5-4-AM) только в том случае, если оно войдет в гекс E3, D3 или F3 (три гекса перед бункером) либо если отделение противника войдет в гекс E2 из гекса D2, E1 или F2 (три гекса, не находящиеся перед бункером).

Заметка разработчика: Предыдущие два примера представляют собой редкие ситуации, но здесь они рассматриваются с точки зрения тщательности.

Также действуют следующие правила:

- Клейморы считаются оружием поддержки (1.6) с точки зрения стоимости переноски. Таким образом, отряд может нести две, полуотряд/экипаж — одну, а подходящий SMC может нести одну, но при этом теряет 2 очка движения.
- В каждом гексе можно разместить только одну мину «Клеймор».

- Если вражеский отряд попадает в гекс в пределах досягаемости двух или более мин «Клеймор», мины «Клеймор» детонируют по отдельности и последовательно.

- Если все дружественные отряды покидают гекс развертывания «Клеймора» (или уничтожаются), «Клеймор» удаляется с карты.

- Развёрнутые мины «Клеймор» не принадлежат (не находятся в собственности), как оружие поддержки. Пока в гексе с развёрнутыми минами постоянно находится хотя бы один подходящий отряд, их можно активировать/взорвать.

23.2.2 Гранаты M203 калибра 40 мм.

Граната калибра 40 мм представляет собой боеприпас для гранатомёта M203. 40-мм маркер имеет огневую мощь 2 и дальность стрельбы 3.

При проведении атаки 40-мм гранатами добавьте 2 огневой мощи к своей огневой мощи стреляющего отряда, если позволяет дальность стрельбы. 40-мм гранаты должны быть выпущены одновременно с огневой мощью стреляющего отряда и по той же цели. После выстрела 40-мм гранатами переверните маркер на сторону с малым боезапасом, чтобы отобразить расход боеприпасов. Если маркер уже лежит стороной с малым количеством боеприпасов, то он убирается, что означает, что отряд израсходовал все свои 40-мм боеприпасы, то есть каждый маркер может совершить две атаки.

M203 Пример 1: Американское отделение 2-6-4, имеющее маркер 40-мм гранат, ведет огонь по советскому отделению, находящемуся на расстоянии двух гексов, с суммарной огневой мощью (FP) 4 [2 (базовая FP) + 2 (FP 40-мм гранат) = 4]. После атаки переверните маркер 40-мм гранат на сторону Low Ammo.

Дальность 40-мм гранат обведена черным квадратом; согласно правилу 5.4, «Увеличенная дальность», это означает, что отряд может стрелять 40-мм гранатами на дальность, в два раза превышающую указанную, но при этом их огневая мощь FP уменьшается вдвое.

M203 Пример 2: То же самое американское отделение 2-6-4 из предыдущего примера ведет огонь, используя свою огневую мощь (IFP) и 40-мм гранаты (на которые теперь действует ограничение «Малый запас боеприпасов»), по советскому отделению, находящемуся на расстоянии пяти гексов. Суммарная огневая мощь составляет 3 [2

(IFP) + 1 (половина огневой мощи 40-мм гранат, равной 2) = 3]. После атаки уберите с карты маркер 40-мм гранат.

Гранаты 40 мм не считаются оружием поддержки и не учитываются при подсчёте максимального количества оружия поддержки для MMC или SMC. Следовательно, отделение может стрелять из двух единиц оружия поддержки и 40-мм гранатами в одном импульсе. Или отделение может стрелять из оружия поддержки и 40-мм гранатами в одном импульсе, и дальше использовать свою огневую мощь IFP.

M203 Пример 3: Отделение рейнджеров США 3-6-4, оснащенное пулеметом M-60 (огневая мощь 2, дальность 10) и 40-мм гранатами, ведет огонь по сомалийскому отделению, находящемуся на расстоянии трех клеток*, с суммарной огневой мощью 7 [3 (своя огневая мощь) + 2 (огневая мощь M-60) + 2 (огневая мощь 40-мм гранат) = 7]. *В игре Day of Heroes используются клетки, а не гексы.

Также действуют следующие правила:

- 40-мм гранаты НЕЛЬЗЯ использовать в Ближнем бою (8.0).
- Маркер «40-мм гранаты» может переноситься и использоваться любым отрядом, который может использовать оружие поддержки.
- Если отряд, несущий 40-мм гранаты, уничтожен, маркер удаляется с карты.
- 40-мм гранаты не могут быть захвачены.

23.2.3 LVTP-5 & 106 mm RR



Стандартная конфигурация американского LVTP-5 — пулемёт с огневой мощью 3 FP и ограниченным сектором обстрела. Дальность стрельбы этого пулемёта составляет 12 гексов.



LVTP-5 также может оснащаться 106-мм безоткатным орудием (RR), которое будет указано в боевом порядке сценария. При необходимости установите фишку 106-мм RR на LVTP-5. LVTP-5 с этим оружием НЕ оснащён пулемётом 3-FP. Следующее относится к 106-мм RR:

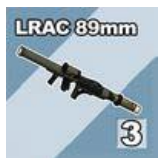
- 106-мм RR имеет таблицу попаданий на задней стороне каунтера.

- Имеет фугасный эквивалент 5 и стреляет кумулятивными (14.2) боеприпасами.

- 106-мм пушка RR может вести огонь в секторе 360 градусов; используйте каунтер, как если бы это был маркер башни, и поверните его в направлении направления огня.

- LVTP-5 с RR 106 мм все еще может перевозить пассажиров (16.1).

23.2.4 Французский LRAC 89 мм



Официальное название Lance- Roquettes AntiChar de 89 mm modèle F1, LRAC — французский многозарядный гранатомёт. Как и LAW или вспомогательное оружие РПГ-7 и РПГ-

16 в LnLT, его можно использовать многократно. Поскольку он может стрелять противопехотными боеприпасами, на него не распространяется правило 14.2.1, то есть НЕ вычитайте единицу (–1) из его фугасного эквивалента при атаке пехоты, не находящейся в здании, хижине или бункере. LRAC не является оружием поддержки, пригодным для ближнего боя (8.0).

23.2.5 Французский FLG APAV

FLG APAV (“Anti- Personnel/Anti- Véhicule) – это 40-мм противопехотная винтовочная граната. При использовании гранаты FLG соблюдайте следующие правила:



- Против MMC, SMC и расчетов вооружений граната FLG APAV используется таким же образом, как и 40-мм

граната M203 (23.2.2).

- Против техники FLG APAV использует таблицу попаданий на задней стороне каунтера.

- FLG APAV — это одноразовое оружие поддержки. При использовании удалите маркер с карты.

- FLG APAV не является оружием поддержки, пригодным для ближнего боя (8.0).

23.2.6 Французская система APILAS



APILAS (Armor-Piercing Infantry Light Arm System) — это переносное одноразовое 112-мм противотанковое оружие поддержки.

Поскольку в 1985 году это было совершенно новое оружие, а отделение не может нести много ракет, у APILAS в левом нижнем углу каунтера указано число истощения (4), как у ПТУР. Таким образом, при стрельбе из APILAS следует применять правило 14.4.1:

- Если на цветном кубике, при броске на попадание, результат броска меньше числа истощения 4, текущая атака проводится, но каунтер APILAS удаляется из игры.

APILAS не является оружием ближнего боя (8.0).

23.2.7 Советский АГС-17



Советский гранатомёт АГС-17 — смертоносное оружие, способное уничтожить сотни атакующих пехотинцев. В войне в Европе 1985 года этот гранатомёт оказался ценным оружием для советской пехоты.

В LnLT АГС-17 является расчетом вооружений (1.7) и используется следующим образом:

- Рядом с его фугасным эквивалентом имеется пометка «3х», и, таким образом, он может срабатывать три раза за один импульс.

- Все три выстрела могут быть направлены в один и тот же гекс или их можно разделить между тремя соседними гексами.

- АГС-17 также имеет таблицу попаданий (1.7.1) и может вести огонь по бронированным машинам, но успешно — только по легкобронированным.

23.3 Оборудование

23.3.1 Резиновые лодки



Чтобы совершить смелую переправу через реки, войскам часто приходилось полагаться на плавучесть резиновых лодок. Отряды, оснащенные резиновыми лодками, описаны в боевом порядке сценария (ООБ, 22.0), и к ним применяются следующие правила и ограничения:

- Резиновые лодки считаются одним оружием поддержки для переноски (1.6) и считаются отрядом РРО в отношении пассажировместимости (16.2).

- Только отделения, полуотделения, экипажи и SMC могут использовать резиновые лодки — Расчеты

вооружений (1.7) или верховые отряды (6.6) не могут.

- Подразделения, оснащенные резиновыми лодками, расходуют весь свой фактор движения (MF) при входе в гекс с рекой из гекса без реки и при выходе из гекса с рекой в гекс без реки.

- При перемещении из одного гекса реки в другой резиновые лодки могут переместиться на расстояние до двух гексов.

- Когда отряды в резиновой лодке становятся целью (на гексе с рекой, разумеется), стреляющий отряд добавляет +1 к своей огневой мощи по DFT и -1 к своему броску на попадание по OFT.

- Отряды, выходящие из гекса реки, не могут совершать штурмовое движение, штурмовой огонь, скрытное движение, беглый марш или двигаться ползком.

- Отряды, выходящие из гекса реки в гекс, занятый вражескими отрядами, могут защищаться только в течение первого раунда последующего ближнего боя (8.0).

- SMC в гексе реки должны оставаться с MMC, с которым они объединены.

- Отряды в резиновой лодке (на реке) не могут вести огонь ни своей огневой мощностью, ни из оружия поддержки.

- Отряды в лодках не могут вызывать артиллерийский огонь.

- Подавленные отряды на резиновой лодке могут отходить от отрядов противника и даже высаживаться на берег реки, если они не нарушают пункт 5.1.