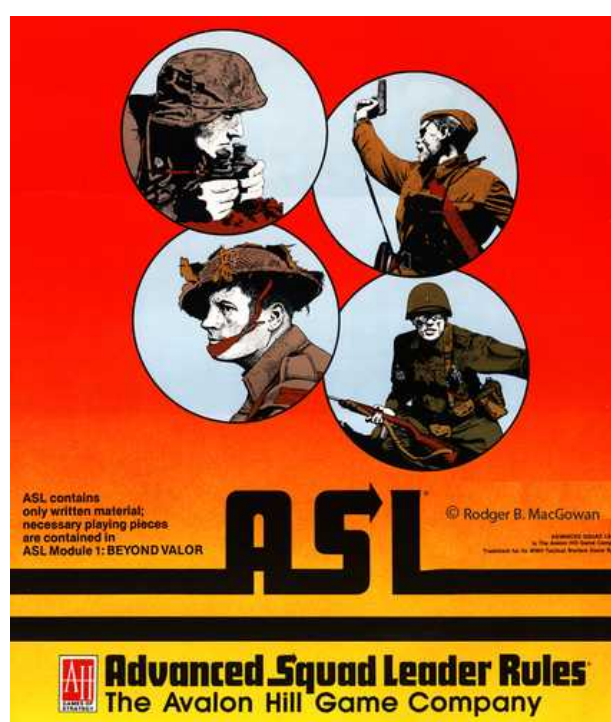
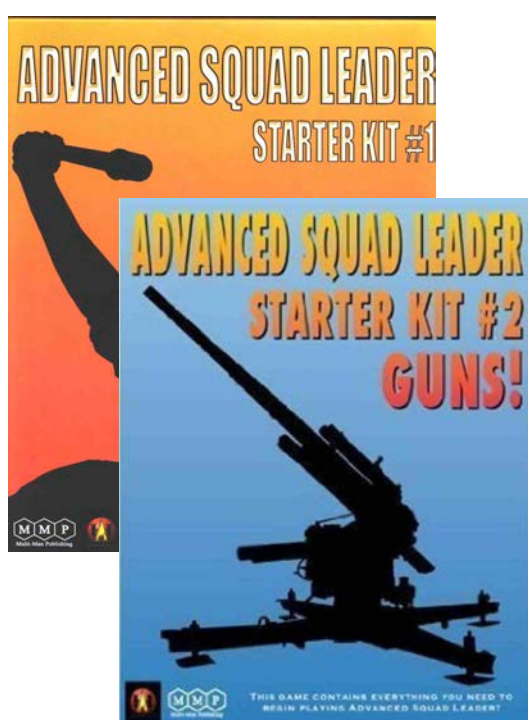


ИНТЕРНЕТ ВЕРСИЯ ЖУРНАЛА

СТРАТАГЕМА

От Starter Kits 1-2 к полным правилам ASL.



Эта статья предназначена в помощь людям, которые переходят с базовых правил ASLSK на полные. Она содержит список всех новых правил, а также правил, которые изменились по сравнению со Starter Kits 1-2 (SK).
Материал подготовлен Miikka Sohlman, а мы предлагаем вашему вниманию перевод.

Created by
Mikka Sohlman
перевод Дмитрия Ключикова

Введение	2
Что изменилось по сравнению со Starter Kit 2	3
Новые важные концепции	3
Что изменилось на картах	6
Что нового в Линии Видимости	7
Новые возможности при расстановке	8
Новые возможности при стрельбе	9
Новые возможности в различных фазах	9
Что нового с оружием поддержки (Support Weapons)	19
Что нового с ELR	20
Другие новые правила, изменения и уточнения	21
Что изменилось по сравнению со Starter Kit 2	23
Расстановка пушек	23
Скрытое размещение (HIP) и маскировка пушек	23
Что нового при стрельбе из пушки?	24
Что нового с минометами	26
Разное	27
Что нового в ручном передвижении пушек	28
Замечания/Изменения/Новые пункты модификаторов броска ТН	28

Введение

Если вы хотите получить общее представление о том, что добавляют полные правила, вы можете ознакомиться с парой статей Джея Ричардсона:

[The Next Step](#)

[The Next Step \(Part 2\)](#)

Этот список является обобщением всех новых принципов, не вдаваясь в особые детали. Он не заменит вам книгу правил и не ответит на популярные вопросы по правилам, а-ля, должен ли быть отряд *Good Ordered* или достаточно быть *Unbroken*, чтобы сделать что-то.

Я начал создавать этот список, указывая каждое конкретное изменение и исключение, пока не понял, что просто-напросто переписываю книгу правил, используя пункты вместо параграфов. Что получилось у меня в итоге — общая сводка о новых используемых правилах с полезными заметками о часто забываемых правилах. Чтобы изучить всю специфику, вам придется самостоятельно копнуть глубже.

Как вы его используете, зависит только от вас. Если вы только что прочитали главу А, и ваша голова кружится от всего многообразия, этот список поможет вам разложить всё по полочкам. Вы также можете с помощью него обучить своего друга, который переходит со Стартера на полные правила. Также полезно заглянуть в статью, чтобы освежить все новые возможности движения. Если эта статья вызовет у вас чувство «Ага, теперь я вспомнил!», я буду считать, что не зря её писал.

Я структурировал её похожим на Стартеры образом. Это поможет игрокам в Стартеры проще воспринимать информацию. Поскольку, существует три основных Стартера, каждый из которых добавляет какие-то новые принципы, статья будет поделена на три части в соответствии с направленностью каждого SK.

По поводу форматирования

★ = новое правило.

★ = правило отличается от того, что было в Стартере, либо было добавлено что-то важное.

Цветное правило = это опциональное правило, которое вы можете использовать в игре по желанию. Вы можете не использовать **Цветное правило** и всё равно играть правильно.

Что изменилось со Starter Kit 1

Пара новых терминов

ТС (Task Check) (A10.1)

Иногда для того, чтобы выполнить какое-либо действие, вам нужно пройти ТС. Вам уже знаком РТС (Pin Task Check), а также, возможно, LLTC (Leader Loss Task Check), хотя в SK1 он встречался под другим именем. NTC (Normal Task Check), например, нужен для Deploying (разделение отделения на два полуотделения). Провал проверки означает, что фишка больше ничего не делает до конца фазы.

Sustained Fire (A9.3)

Пулемет, стреляющий в Subsequent First Fire или FPF называется Sustained Fire. Эффект (B# уменьшается на 2) остается таким же.

Новые важные концепции

★ Concealment (маскировка) (A12)

Concealment (маскировка) представляет неизведанное на поле боя или, если угодно, «туман войны». Это важнейший принцип полных правил ASL, и сценарии часто выигрываются или проигрываются в зависимости от тем, как игроки распоряжаются маскировкой.

Вот краткий обзор:

- Фишки с маркером «?» замаскированы.
- На поле могут существовать стопки-пустышки, которые содержат только маркеры «?». Пустышки могут быть так же в стопке с реальными отделениями.
- Замаскированные отделения не являются Known для различных эффектов. Это влияет, к примеру, на Rout.
- Пехотная огневая мощь делится пополам за огонь по площади (Area Fire) по замаскированным отделениям.
- Маскировка играет большую роль в ближнем бою и засадах.
- Маскировка может быть утрачена и снова приобретена.

Hidden Initial Placement (HIP) (A12.3)

- HIP — это форма маскировки, но фишки не помещаются под «?», а вообще не выставляются на поле.
- HIP применяется только к орудиям, если иначе не сказано в спец. правилах сценария.

★ Snipers (снайперы) (A14)

Снайперы — еще одна совершенно новая концепция в полных правилах. Это что-то вроде неконтролируемой случайной помехи, которая всегда старается придушить ваших лучших лидеров в самый неподходящий момент. Снайперы присутствуют практически в каждом сценарии. Обязательно прочитайте 20-ю сноску, чтобы понять почему снайперы работают именно таким образом.

Обзор:

— В большинстве сценариев есть что-то типа «SAN: 4″. Это ваше число активации снайпера. **Ваш** снайпер активируется, когда **соперник** выбрасывает это число.

— Важно: снайперы могут быть активированы только в PFPh, MPh, DFPh, AFPh, при этом считаются не все броски, а только TH, MC, TC, IFT (не OBA), или броски на окапывание. (A14.1)

— Вы можете не использовать эффект удачно проведенной снайперской атаки, а вместо этого, подвигать снайпера в лучшую позицию. (A14.2)

— Если вас атакует снайпер, помните, что вы можете попытаться его уничтожить, проведя Sniper Check. Успешная проверка не убирает снайпера из игры, но понижает число активации на единицу. (A14.4)

★ Heat of Battle (горнило боя) (A15)

Одна из наиболее интересных фишек ASL — это горнило боя. Оно наступает, когда вы выбрасываете 2 на любой Morale Check или попытку Rally (но не self-Rally — если помните, там можно получить просто нового лидера).

Дополнительный бросок двух кубиков определяет что произойдет дальше:



0-6 = **Рождение Героя**

— Герои — это SMC, схожие с лидерами, только они еще умеют стрелять!

— ММС может создать Героя, а лидер может стать Героическим.

— Герой никогда не залегает (Pin) и не трусит (cower). Он дает героический модификатор -1 (даже огневой группе, расположившейся на несколько гексов), и вообще всячески мешает жить окружающим врагам.



5-8 = **Закаленные в битве**

— Закалка в битве улучшает класс фишки. Так, отделение 2-й линии становится отделением первой линии и т.п.

— Если отделению уже некуда расти, оно становится фанатичным (+1 к морали и прочий крутой джаз (A10.8)).



9-11 = **Берсерк**

— Берсерки выходят из-под контроля. Они получают преимущества вроде 10 морали, но при этом начинают ломиться к ближайшему врагу.

— Если берсерк добирается до пленных, то он убивает их, вызывая No Quarter и Massacre!



12 = **Капитуляция**

— Отделение ломается, если уже не сломано, а также становится Disrupted, а затем немедленно сдается СОСЕДНЕЙ вражеской фишки, если такая есть.

— Как вы можете видеть, горнило боя не всегда сулит позитив.

★ Пленные (A20)

Да, в ASL можно захватывать пленников. Пленные дают вам победные очки, а еще вы можете заставить их поработать. Вы также можете легко отказаться от захвата пленных, объявив No Quarter.

Есть три способа захвата пленников:

- Во время **RtPh**, когда сломанная фишка не может безопасно убежать. (A20.21)
- В **ближнем бою/рукопашной** можно объявить попытку захвата перед броском кубиков и получить модификатор +1 к броску (A20.22)
- При зачистке здания (**Mopping Up**), сломанные фишки соперника вынуждены сдаться. (A12.153)

Massacre (резня) (A20.4)

- Некоторые стороны могут, а **Берсерки обязаны**, осуществить резню, расстреливая пленных.
- Помимо вынуждения No Quarter, это также повышает ELR вашего оппонента на 1!

Guards (охрана) (A20.5)

- Фишка, захватившая пленников, становится охраной.
- Не спутайте это с советскими гвардейцами (элитные части).
- Отделение может немедленно разделиться на два полу-отделения, оставляя одно из них на охрану пленников. Совет: это единственный способ для советских отделений добровольно разделиться.
- Охрана может заставить пленников копать окопы или расчищать развалы/пламя и т.п.
- Охрана может вести до пяти раз больше пленных, чем позволяет их US# (Unit Strength). Но если они ведут пленных больше, чем US, то не могут стрелять из своего гекса наружу.

Escape (побег) (A20.55)

- Пленные могут попытаться сбежать во время рукопашного боя, хотя они не могут начать ближний бой с охраной, если только охрана не сломана.

No Quarter (пленных не брать) (A20.3)

Вы можете игнорировать все правила с пленными, просто отказавшись брать пленных. Если это ваша первая игра и голова и так гудит от массы всех этих новых правил, просто объявите «Пленных не брать» и снова играйте по правилам Стартера.

- Когда вражеская фишка сдается, вы можете немедленно объявить No Quarter и уничтожить сдающихся парней.
- Остальные вражеские фишки больше никогда не будут сдаваться до конца игры.
- Это действие не вызывает резню.

Несмотря на искушение игнорировать правила с пленными, есть два преимущества:

- Преимущество победных очков. Каждый пленный дает в два раза больше очков.
- Ограничение возможностей Route вашего оппонента. Правила военнопленных позволяют легче расправляться с врагом, поскольку они обязаны сдаваться, если они не могут бежать не используя Low Crawl или не подвергаясь Interdiction.

Использование No Quarter приводит к риску того, что вместо капитуляции, враг успешно убежит, восстановится и придёт за вами!

★ Огонь, Дым и Погода (A24) (B25)

Огонь может быть разведен умышленно (Kindling) или случайно, в результате боя (фугасы и огнеметы). Огонь зарождается, как небольшой очаг (Flames), который можно потушить, но довольно быстро растет до пламени (Blazes), которое может распространяться по карте.

— Огонь можно развести в RPh, а растет и распространяется он в AFPh.

— Горящая локация становится недоступной.

Нет дыма без огня и огня без **ДЫМА**. Большие фишки дыма используются для распространения дыма из пылающих (Blazing) локаций (а также дыма, поставленного орудиями). Серые маркеры дыма показывают смещающийся дым.

— Уровень дыма означает, что он распространяется в высоту **до** этого уровня, но не на этот уровень. Т.о. дым второго уровня не влияет на фишки, располагающиеся на 2-м уровне здания.

Погода обычно не играет в сценарии большой роли. Погода считается ясной, если иного не указано в спец. правилах сценария, тогда вам пригодится глава E3.

Условия окружающей среды и ветер (Enviromental Conditions and Wind) могут влиять на огонь и дым.

Главное, что нужно запомнить — делать бросок на смену ветра в каждую RPh.

— Ветер влияет на попытки установки дыма и приводит к смещению дыма. Он также помогает огню распространяться.

— Условия среды, такие как «сухо» или «влажно» влияют на то, как сложно огню появиться и распространяться.

В зависимости от погодных условий, используйте дым и огонь в свою пользу!

Что изменилось на картах

★ Обратите внимание на длинные дома (Rowhouse) (B23.71)

Толстая черная полоска между гексами длинного здания имеет собственные правила.

— Обычно нельзя двигаться через эту полоску из одной части дома в другую. Нужно потратить 3 MF, чтобы обойти здание снаружи, подвергаясь FFMO.

★ Эти маленькие черные кружочки (B8.1)

Это люки, используемые для движения по канализации. Такое движение разрешается только по спец. правилам, поэтому особо не парьтесь.

★ У зданий есть несколько этажей (B23)

У зданий, которые занимают 1 гекс, всего 1 этаж, как в Стартерах.

Многогексовое здание без символа лестницы (белый квадрат) автоматически становится двухэтажным с нулевым и первым уровнями. (B23.22)

— Вы можете перемещаться между этажами за 1MF в **любом** гексе здания.

Любое здание с символом лестницы (белый квадрат) имеет три этажа (нулевой, первый и второй). (B23.23)

— Вы можете перемещаться между этажами за 1MF **только** в гексе с лестницей.

★ Цветущий фруктовый сад (Orchard) (B14.2)

— Фруктовые сады цветут с Апреля по Октябрь.

— Они блокируют линию видимости от/к верхним уровням.

— Смотрите также Дорогу через Фруктовый сад. (B14.6)

★ Вспаханные поля (B15.6)

— В Апреле-Мае зерновые не растут, но гексы считаются вспаханными. Это означает, что движение по ним занимает 1.5MF, но для всего остального они считаются открытой местностью.

★ Гексагон и Локация (A2.8)

В одном гексе может быть несколько Локаций. Хороший пример — этажи здания. Это важно!

— Например, в одном и том же гексе, но в разных локациях могут находиться русские и немецкие отделения, и в гексе не будет ближнего боя.

Все остальные отличия в местности расписаны в разделе В полных правил.

Что нового в Линии Видимости

★ Разные уровни (A6.2)

Препятствия в игре имеют различную высоту, и чтобы смотреть через них, вы должны находиться выше них.

— Стены и живые изгороди имеют высоту 0.5 уровня. Они блокируют вашу линию видимости на нулевом уровне, но вы можете игнорировать их, если находитесь на первом уровне или выше. (A6.21)

— Одноэтажные здания и леса — препятствия высотой в 1 уровень. Если вы находитесь на первом уровне, то вы можете видеть через них, но не можете видеть то, что находится прямо за ними на нулевом уровне.

— Многогексовые здания, как правило, препятствия высотой 1.5 или 2.5 уровня. Вам нужно находиться на 2-м уровне, чтобы видеть нулевой уровень за препятствием высотой в 1 или 1.5 уровня, но они все-равно имеют, как минимум, 1 слепой гексагон, который нельзя увидеть. (A6.4)

Линия видимости между уровнями и слепыми гексами может быть не всегда очевидной, особенно в начале пути, поэтому рекомендуем вам пройти курс LOS в главе К.

★ Линия Видимости не только до центра гексагона (A6.12)

Иногда вы можете стрелять в различные точки гекса, помимо центра:— Пехота пересекает сторону гекса с дорогой. (A4.132)

— А я тут мимо проходил (Bypass) (A4.32)

— Выстрел навскидку (Snap Shot) (A8.15)

Иногда вы можете стрелять в различные точки гекса, помимо центра:

- Пехота пересекает сторону гекса с дорогой. (A4.132)
- А я тут мимо проходил (Bypass) (A4.32)
- Выстрел навскидку (Snap Shot) (A8.15)
- Движение между секциями Rowhouse (B23.71)
- Лазание (если на карте есть обрывы) (B11.42)
- Атака снизу (против танков) (D4.3).

★ Бесплатные проверки Линии Видимости

В полных правилах, проверка линии видимости не ограничена моментом объявления стрельбы:

- Защитник в сценарии (Scenario Defender, см. глоссарий) может сделать любые проверки линии видимости перед расстановкой. (A6.11)
- Если замаскированная фишка входит в линию видимости ваших фишек она может потерять маскировку. Это значит, что вы можете сделать бесплатную проверку линии видимости каждый раз, когда замаскированные фишки двигаются и вам кажется, что до них можно провести LOS. Таким образом, некоторые игроки теряют маскировку добровольно, чтобы не дать сопернику померить линию. (A12.14)

★ Два гексагона с помехой (Hindrance) на одинаковом расстоянии от стрелка (A6.7)

Объяснение:

- Если линия видимости проходит через 2 гекса, которые находятся на одном расстоянии от стреляющего, считается только один из этих гексов (с наибольшим значением помехи).

Новые возможности при расстановке

★ Разбить отделение на полуотделения (A2.9)

Вы можете разбить 10% ваших стартовых отделений (FRU) на 2 полуотделения, только если не играете за русских.

★ Прицеливание (Bore Sighting) (C6.4)

Если вы *Scenario Defender* (см. алфавитный указатель в правилах), и у вас есть средние/тяжелые пулемёты (или лёгкие миномёты, орудия, танки), вы можете выбрать локацию прицеливания для каждого такого элемента.

Секретно запишите в какой гексагон прицелено каждое из орудий.

- Если враг входит в такой гекс, и вы отвечаете стрельбой прицеленного оружия, вы получаете модификатор к броску -2, который кумулятивен с FFMO/FFNAM.

- Однако этот бонус доступен **только** для **Defensive First Fire**, и не работает в Prep Fire и Defensive Fire. Это ограничение распространяется только на пулемёты (и орудия с IFE), поэтому для остальных типов орудий загляните в C6.4.

Новые возможности при стрельбе

★ Окружение (A7.7)

Если вы последовательно стреляете по цели с нормальной дистанции с противоположных направлений (даже снизу и сверху), цель может быть окружена. Посмотрите на диаграмму в главе A7.7.

— Окружение немедленно наступает, если цель находится на верхних этажах здания, а все лестницы заблокированы вашими ребятами. (A7.72)

— Окружение дает следующие эффекты: -1 к морали, +1 к броску на стрельбу, стоимость движения в первый гекс удваивается, окруженных легче взять в плен. (A20.21)

★ Тройная стрельба в упор (Triple Point Blank Fire, TPBF) (A7.21)

Если вы когда-нибудь в свою фазу стрельбы обнаружите себя **в той же локации**, что и враг, и вы не находитесь в **Рукопашной (Melee)** вы можете стрелять по врагу с тройной силой.

★ Распыленная стрельба (Spraying Fire) (A7.34)(A9.5)

Пулемет или отделение с подчеркнутой дистанцией стрельбы может применять *распыленную стрельбу*.

— Назначьте целями две соседние локации, вместо одной (можно также стрелять вертикально).

— Огневая мощь ополовинивается для обеих локаций.

— Отделение может стрелять таким образом только на расстояние 3-х гексов, у пулемётов нет такого ограничения.

Новые возможности в различных фазах

Фазы в ASL имеют цветовую кодировку. Цвет текста на фишках соответствует фазе, в которую фишка удаляется или переворачивается. Если вы когда-либо задумывались, почему **Pin** красного цвета — это потому, что он снимается в конце фазы ближнего боя (**CCPh**). (A.12)

Rally Phase (RPh)

★ Смена ветра (B25.65)

Не забывайте делать это в начале каждой RPh.

— Бросок кубиков 2 влияет на ветер, а 12 означает порыв ветра и приводит к разрушению горящих зданий.

★ Разделение (A1.31)

— Лидер может попытаться разделить отделение в своей локации на два полуотделения.

— Только ATTACKER может это делать в свою RPh.

— Отделение должно пройти NTC.

— Русские не могут так делать!

★ Воссоединение (A1.32)

- Лидер может воссоединить два полуотделения в своей локации в одно отделение.
- Оба игрока могут делать это в RPh.
- Прохождение проверки не требуется.

Prep Fire Phase (PFPh)

★ Поджог (Kindling) (B25.11)

Любая пехотная фишка с лидером может попытаться зажечь огонь в локации.

★ Окапывание (B27.11)

- Ваши отделения могут попытаться выкопать себе окопы (foxhole).
- Работа может занять несколько ходов. Лучше всего лопатой орудуют русские.

★ Ожидание возможности для стрельбы (Opportunity Fire) (A7.25)

- Вместо того, чтобы выстрелить в полную силу прямо сейчас, вы можете подготовиться к стрельбе в полную силу в AFPh, объявив ожидание возможности для стрельбы.
- Отметьте фишку маркером Bounding Fire.
 - До AFPh движение и стрельба запрещены.
 - С помощью OpFire вы можете избежать BackBlast. (C13.8)

★ Зачистка зданий (Mopping Up) (A12.153)

- Зачистка — это процедура, с помощью которой можно избавиться от остатков сломанных вражеских отделений в здании, чтобы получить полный контроль над зданием. Она может использоваться, как альтернатива поиску, если вы подозреваете, что в здании могут быть замаскированные отряды или пустышки.
- Зачистка не может использоваться, если в здании есть незамаскированные несломанные отряды, или если правило «Пленных не брать» (No Quarter) уже работает.
 - Спрятанные фишки помещаются на поле и становятся замаскированными, пустышки удаляются, замаскированные фишки могут сохранить свою маскировку.
 - Если замаскированных фишек не осталось, то любые сломанные фишки немедленно капитулируют какой-либо фишке в здании по вашему выбору, независимо от её близости к сдающимся. Теперь вы полностью контролируете здание, все его гексы и локации.
 - Помните о потерях при поиске (Search Casualties).

★ Потери при поиске (Search Casualties) (A12.154)

Если локацию обыскали (в MPh) или зачистили, а она содержит вражеские фишки или другие неприятные сюрпризы, то искатели могут понести потери.

Movement Phase (MPh)

★ Обход (Bypass) (A4.3)

Обход позволяет вам перемещаться через гексы с лесами и зданиями, не заходя в них, а обходя. Это правило дает вам возможность двигаться гораздо быстрее, чем в SK.

- Вы можете обходить **только** леса и здания.
- Вы оплачиваете стоимость движения другой местности (обычно, 1 MF открытой), если только не проходите более двух сторон гекса — тогда стоимость удваивается.
- Будьте осторожны, т.к. враг сможет вас обстреливать, используя FFMO/FFNAM.
- Если сценарий позволяет вам покинуть карту, вы можете использовать обход. В этом случае заплатите дополнительно 1 MF к стоимости обхода (A2.6)
- Научитесь обходу и любите его.

★ Рывок (Dash) (A4.63)

Из-за гексагональной системы, дороги в ASL гораздо шире, чем они должны быть на самом деле. Для моделирования реальной узости дорог, правило Рывка дает возможность вашим парням быстро перебежать дорогу от укрытия к укрытию, давая врагу лишь небольшой шанс отреагировать.

- Только через дорогу и только из укрытия в укрытие.
- Стоит все очки движения.
- Враг может стрелять по вам лишь с половиной силы.

★ Минимальное движение (Minimum Move) (A4.134)

Если ваши парни начинают движение хотя бы с одним MF (после вычита всех очков переноски), вы всегда можете подвигаться на 1 гекс, даже если это стоит больше MF, чем у вас есть.

- Походившая таким образом фишка становится Pin и CX.

★ Запоздалый ускоренный марш (Late Double Time) (A4.5)

Вы можете истощить (CX) своих парней в середине движения, но тогда они получают только 1 MF, а не 2.

★ Движение по дороге (A4.132)

Если вы идете по дороге, враг может проводить линию видимости не до центра гекса, а до стороны гекса с дорогой.

- Если вы движетесь из гекса с дорогой в гекс с дорогой, вам необязательно двигаться именно по дороге. Вы должны уточнить, движетесь вы по дороге или нет. Если вы движетесь по дороге через фруктовый сад, то можете сказать, что идете сквозь деревья и отменить FFMO, потеряв бонус движения по дороге.
- Если в одном и том же гексе есть дорога и здание, а вы движетесь по дороге, то зайти в здание стоит 1 MF вместо двух.

★ Вход в локацию с вражеской пехотой (A4.14)

Вы не можете войти в локацию с вражеским ММС, кроме исключений:

- Вы Берсерк или часть Человеческой Волны.
- War Disrupted или Unarmed.

Если одинокий СМС блокирует ваш путь, вы можете попытаться сделать Infantry Overrun (A4.15)

- Пройдите НТС и войдите в гекс в случае успеха.

★ Дым и белый фосфор (A24)

Постановка ДЫМА: (A24.1)

- Если вы ставите дым вверх по холму или вверх по лестнице, он может скатиться обратно к вам на последующем броске кубика 4-6. Вы не можете закидывать его выше, чем на 1 уровень, а так же на обрыв.
- В случае мягкого бриза, ДЫМ можно поставить только в трех гексах по ветру.
- Нельзя поставить ДЫМ при сильном ветре/дожде/грязи/глубоком снеге. (A24.11)
- В гекс можно поставить любое количество фишек ДЫМа, но максимальный модификатор, который можно от него получить +3. (A24.2)

Если вы играете за американцев, то можете вместо дыма ставить белый фосфор. Он подчиняется всем правилам дыма, кроме: (A24.3)

- Дымовая экспонента уменьшается на 1, и дым сложнее поставить.
- В локации, куда поставлен белый фосфор, все должны пройти НМС. (A24.31)
- Может вызвать огонь, если погода сухая (Dry). (A24.32)

★ Поиск (Searching) (A12.152)

После движения ММС может провести поиск в соседних гексах, чтобы попытаться вскрыть замаскированных врагов или минные поля, если у него есть лишний 1 MF.

- В этих гексах всё вскрывается, а спрятанные (HIP) фишки становятся замаскированными (Concealment).
- Не забудьте про Потери при Поиске (Search Casualties) (A12.154)

★ Расчистка (Clearance) (B24.7)

Вы можете попытаться расчистить завалы, огонь, проволоку, мины, установленный заряд взрывчатки или дорожное заграждение. Для этого требуется бросок на кубиках 2, так что постарайтесь получить хорошие модификаторы.

- Огонь можно потушить мгновенно в ту же фазу или временно не дать ему распространиться.
- Остальные препятствия обычно рассматриваются в конце CPh.
- Расчистка считается опасным движением (Hazardous Movement) и оставляет ваших парней TI (Task Involved, хуже, чем Pin), так что будьте осторожны.
- Можно расчищать завалы (Rubble) и мины только в свою фазу движения, остальные препятствия можно пытаться расчистить в свою DFPh.
- Вы можете заставить работать военнопленных. (A20.5)

★ Человеческая волна, ЧВ (Human Wave, HW) (A25.23)

Интересный способ перемещения для русских, китайцев и кавалерии. В ЧВ, русские фишки, наполнившие три или больше гексов, передвигаются одновременно плечом к плечу по направлению к врагу, так называемыми импульсами.

Полностью прочтите правило. Вот некоторые изюминки:

- Фишки в Человеческой волне обладают повышенной моралью, считаются распушенными (Lax) и не могут быть прижаты (Pin).
- ЧВ — одна из возможностей для пехоты войти в гекс с вражеской пехоты в MPh.
- ЧВ не может прекратиться добровольно. Она заканчивается, когда участвующие фишки мертвы, сломаны или достигли вражеской локации. Иначе, они продолжают двигаться, пока не истратят 8 MF.
- Статус +1 к морали и Lax сохраняется до конца хода, а не только на фазу движения.

★ Отложенный вход на карту (A2.5)

Если вы Scenario Attacker, или у вас есть подкрепления, ваши фишки могут входить на карту не в фазу движения, а в APh. Вы не можете еще больше отложить их появление. Если они не войдут в APh, они пропали. Так же есть правила, которые указывают, что делать, если точки входа закрыты.

Defensive First Fire

★ Стрельба по стороне гекса с дорогой (A4.132)

- Если вражеская пехота пересекает сторону гексагона с дорогой, двигаясь по дороге, вы можете попытаться выстрелить по этой стороне гексагона, а не по центру гексагона. Стрельба ведется в полную силу и с учетом FFMO/FFNAM.

★ Выстрел навскидку (Snap Shot) (A8.15)

- Вы можете стрелять по врагу, пересекающему сторону гексагона, если у вас есть линия видимости к любой точке этой стороны. Не перепутайте это со стрельбой по стороне гекса с дорогой.
- Стрельба ведется в половину силы и без FFMO/FFNAM. Кумулятивно с рывком (Dash), тогда стрельба в четверть силы.
- Не ставит остаточный огонь (Residual Fire).

★ Полоса огня (Fire Lane) (A9.22)

Если у вас есть пулемёт, охраняющий открытую длинную полосу, типа дороги, попробуйте поставить полосу огня на всю линию. Полоса огня — это форма остаточного огня в каждом гексе линии.

Он отличается от обычного остаточного огня следующим образом:

- Огневая мощь берется не в половину от силы пулемета, а на одну колонку влево от его силы.
- Колонка огневой мощи полосы огня не сдвигается влево из-за hindrance или других модификаторов. Помеха дает модификатор к броску на атаку, в зависимости от того, откуда стреляют.
- Тем не менее, не все помехи считаются. См таблицу Spilky.
- Если оператор пулемёта сломлен, то полоса огня отменяется.
- Каждый раз, когда проводится атака остаточным огнем полосы, пулемет может сломаться, что также отменит полосу.

★ Вражеская фишка в вашей локации

Если вражеской фишке удалось войти в вашу локацию в MPh:

- В случае ММС, вы обязаны по ней стрелять, будь это First Fire, Subsequent Fire или Final Protective Fire. (A8.3212)
- Не забудьте о тройной силе выстрела в упор (TPBF). (A7.21)
- Если в вашей локации есть вражеская фишка, вы не можете стрелять из нее наружу. (A8.311)
- Положите на локацию маркер СС, но не проводите ближний бой до ССPh. (A8.31)

★ Уточнения по поводу остаточного огня (A8.26)

- Сила остаточного огня смещается на одну колонку влево за каждый положительный модификатор к стрельбе, вызванный условиями **вне** целевого гекса (помеха, CX и т.п.).
- Уточнение было сделано в SK2+.

Defensive Fire Phase (DFPh)

★ Расчистка (Clearance) (B24.7)

Это еще одна фаза, в которую вы можете попытаться провести расчистку.

- Вы можете попытаться расчистить всё, кроме завалов (rubble) и минных полей, которые можно расчищать только в фазу движения.

Advancing Fire Phase (AFPh)

★ Распространение огня

- Огонь может превратиться в пламя (Blazes). (B25.15)
- Пламя может породить новый огонь. (B25.6)

★ В одной локации с врагом (и не в Melee)

Вы можете стрелять по врагу с TPBF, даже если ранее положили маркер CC в фазу движения. Не забудьте поделить огневую мощь пополам за AFPh.

★ Ожидание возможности стрельбы (Opportunity Fire) (A7.25)

Фишки, которые ожидали возможности пострелять в PFPh могут сделать это в полную силу.

Rout Phase

★ Добровольно залечь (Voluntary Break) (A10.41)

Вы можете добровольно сломить свою фишку в начале RtPh, чтобы она смогла убежать.

— Должна быть РЯДОМ или в пределах нормальной дистанции стрельбы несломленной вражеской наземной фишки.

★ Маскировка (A10.533)

— Стопки «?» должны игнорироваться, как будто их нет в момент выбора маршрута бегства. Для ваших парней это может быть как спасением, так и катастрофой.

— Если вы бежите к «?», одна вражеская фишка вскрывается с помощью случайного выбора и, если стопка не пустышка, ваша фишка уничтожается.

— Замаскированная фишка может вскрыть себя сама в любой момент RtPh. Может быть хорошей тактикой заставить вражеских бегунов выбрать другой маршрут, вскрывшись.

★ Капитуляция и No Quarter

— Если ваша сломленная фишка находится РЯДОМ к известной вооруженной пехоте в хорошем состоянии и не может сбежать без перехвата (Interdiction) или отползания (Low Crawl), она должна сдаться в плен. См. правила военнопленных. (A20.21)

— Захватчик может отказаться брать сдающихся солдат в плен и уничтожить их. Однако это включит правило «Пленных не брать» (No Quarter) до конца игры, и все последующие беглецы должны подвергаться перехватам или отползать, как в SK. (A20.3)

★ Направление (A10.51)

— Можно бежать вверх или вниз между этажами зданий.

— Можно использовать воронки, траншеи и доты, чтобы избежать перехватов, даже если их использование не позволит вам добежать до целевого гекса.

— Не обязательно бежать через минное поле или гекс, обстреливаемый артиллерией вне карты.

★ Уточнения к добровольному бегству (Voluntary Rout) (A10.71)

Как вы помните, несломленный лидер может бежать со сломленными солдатами. В полных правилах ASL это называется Voluntary Rout. Если несколько ограничений, которые не упоминаются в SK:

- Лидер не может бежать со сломленными солдатами, если он прижат (Pinned) или Берсерк.
- Лидер не увеличивает возможности переноски предметов для бегущих солдат.

Advance Phase (APh)

★ Легальные пути продвижения (A4.7)

Вы можете продвинуться (Advance):

- Из одной локации в другую.
- либо
- На один гексагон горизонтально, как бы противостоестественно это ни звучало.

Вы не можете комбинировать оба способа. Нельзя спуститься по лестнице в соседний гекс.

К примеру, вы **можете** продвинуться из одного окопа (foxhole) в другой окоп, находящийся в соседнем гексе. Это может звучать странно, т.к. происходи дело в MPh, вы были бы обязаны потратить 1 MF, чтобы выйти из окопа, затем 1, чтобы войти в соседний гекс, а затем еще 1, чтобы войти в новый окоп. Но такое движение доступно в APh, т.к. окопы не считаются отдельными локациями. (B27.13)

С другой стороны, ДОТ (pillbox) — это отдельная локация, поэтому вы не можете продвинуться из ДОТа в соседний гекс за одно продвижение.

★ Сложная местность (Difficult Terrain) (A4.72)

Правила стартера говорят о том, что если движение в соседний гекс должно израсходовать все MF сразу, то фишка становится CX, а если она уже CX, то такое движение невозможно. Полные правила добавляют новый поворот:

- Если стоимость движения в гекс (исключая дым) составляет четыре MF и более, происходит то же самое (фишка становится CX или, если уже CX, не может двигаться). К примеру, Лес на холме.
- Лидер ничем не может помочь.

★ Появление на карте (A2.5)

Как уже говорилось в MPh, фишки могут входить на карту в APh, вместо MPh.

Close Combat Phase (CCPh)

Теперь вы не обязаны до старости сидеть в ближнем бою, поскольку полные правила представляют механизм отхода из ближнего боя (Withdrawal). Засада или проникновение (Infiltration) могут позволить вам отступить из первого раунда ближнего боя, иначе можно отступать только из рукопашной (Melee).

★ Засада (Ambush) (A11.4)

- Засада может произойти не только в лесу или в здании, но в любом месте, где присутствуют замаскированные фишки.
- Засада не происходит, если фишка СС была положена перед ССPh.
- Успешная засада позволяет вам отойти из ближнего боя, по вашему выбору, либо до него, либо после. (A11.41)

★ Проникновение (Infiltration) (A11.22)

Если ваш бросок на ближний бой был 2, или бросок вашего оппонента был 12, вы можете немедленно отойти из ближнего боя/рукопашной.

Проникновение отменяет одновременную природу ближнего боя. То что произойдет далее зависит от того, АТАКУЮЩИЙ вы или ЗАЩИТНИК (помните, что АТАКУЮЩИЙ кидает кубики первым даже в одновременном ближнем бою).

- Прежде всего, не забудьте отыграть возможное полевое повышение (Field Promotion, A18.12).
- Если АТАКУЮЩИЙ выкинул 2, он должен решить, хочет ли он отойти до того, как ЗАЩИТНИК бросил свои кубики. Если он отходит, то ЗАЩИТНИК не получает шанса ответить. Этот бросок 2 применяется по таблице ближнего боя, но, даже если ЗАЩИТНИК уничтожен, АТАКУЮЩИЙ не получает контроль над локацией ближнего боя, если отошел.
- Если ЗАЩИТНИК выбрасывает 2, он должен понести последствия броска АТАКУЮЩЕГО в любом случае.
- Если АТАКУЮЩИЙ выбросил 12, ЗАЩИТНИК не кидает свои кубики, если отходит.
- Если ЗАЩИТНИК выкинул 12, бросок АТАКУЮЩЕГО применяется в любом случае, даже если он решил отойти.

★ Отход из рукопашной (A11.2)

Вы можете попытаться отойти из рукопашной (не из ближнего боя — первый раунд СС), сказав об этом в начале ССPh.

- Сломленные фишки обязаны пытаться отходить из рукопашной. (A11.16)
- Каждая отходящая фишка получает модификатор -2 ко всем рукопашным атакам против нее, но также получает +1 за каждую оставшуюся прикрывающую фишку.

★ Механика отхода (A11.21)

- Отход осуществляется в соседнюю локацию, как при продвижении в APh.
- В этой локации не должно быть известного врага.
- Если вы отходите в локацию, содержащую «?» или НР, которые не являются пустышками, ваши солдаты немедленно уничтожаются.

★ Маскировка в Ближнем Бою/Рукопашной (A11.19)

- НР фишки в локации, где происходит ближний бой, выходят на карту под «?».

- Все замаскированные фишки в СС должны временно объявить свою силу и убрать пустышки, однако «?» не удаляется.
- Огневая мощь против «?» ополовинивается.
- Вы теряете свой «?» только если атакуете в этом ближнем бою или несете потери. Иногда бывает полезно отказаться от атаки, чтобы сохранить свой «?». Помните, что замаскированные фишки не заперты в ближнем бою и смогут ходить/атаковать на следующий ход, даже с TPBF.

★ Уничтожение оружия/орудия в ближнем бою (A11.13)

Оружие/орудие может быть уничтожено, если его владелец погиб в СС, а на цветном кубике, повлекшем смерть было 1. Бросьте еще 1 кубик и если выпало меньше, чем черное Kill Number этой СС атаки, оружие/орудие уничтожается.

★ Захват военнопленных в ближнем бою (A20.22)

- Вы можете попытаться захватить вражеских солдат в плен, если объявите попытку до своего броска кубиков.
- Бросок будет проводиться с модификатором +1. Если враг Inexperienced, то модификатор будет -1. Если модифицированный бросок равен Kill Number, противник должен сдать в плен 1 полуотделение по своему выбору.

★ Производство расчистки, несвязанной с огнем (B24.7)

Если вы решили расчистить немного препятствий в вашу MPh/DFPh, кроме огня, сейчас самое время узнать, удалось ли это сделать.

★ Обретение маскировки (A12.12)

Помните, что ваши фишки могут получить маскировку в конце вашего хода, если они находятся вне пределов линии видимости врага. Обратитесь к таблице получения/потери маскировки.

Что нового с оружием поддержки (Support Weapons)

★ Сборка/разборка SW (A9.8)

Некоторые SW (и пушки) могут быть разобраны для облегчения их переноски.

- Такое оружие, по желанию владельца, может начать игру разобраным.
- Сборка/разборка производится в PFPh или DFPh, если оружие в эту фазу не стреляло. Действие считается стрельбой, то есть, совершив сборку в PFPh, фишка не сможет двигаться/стрелять до APh.
- Немецкие MMG/HMG в разобранном состоянии могут использоваться, как LMG. Немецкие тяжелые и средние пулеметы были, как правило, теми же самыми лёгкими пулеметами, с кучей свистелок и колокольчиков .

★ Подбор SW (или пушек) (A4.44)

- Если MMC сломился и бросил оружие, SMC в этой же локации может попытаться тут же его подобрать.
- SMC может попытаться отнять оружие у сломленной фишки в RPh/MPh и не платит за этом MF.

★ SW/Пушки могут расставляться без владельцев

Во втором Стартере есть правило, что SW/пушки не могут расставляться без владельцев, но в полных правилах такого нет.

Пулемёты

★ Серьезная поломка (Permanent Breakdown) (A.11)

Когда уменьшается В#, первоначальное В# становится Х# (например, Sustained Fire, Captured use).

★ Поле стрельбы (Field of Fire) (A9.21)

Если MMG/HMG стреляет из леса/здания/развалов (Rubble), и получает возможность выстрелить еще раз (ROF/SFF), то до конца фазы выстрел должен производиться в ту же СА (Covered Arc, C3.2), в которой осуществлялся первый выстрел. Для этого есть специальный маркер.

- В отличие от пушки, в СА пулемета входит его собственный гекс.
- Прижатый (Pinned) пулемет сохраняет СА до конца DFPh.

Вражеская пехота на расстоянии более 16 гексов считается замаскированной.

Огнемёты (FT)

★ Воздействие огнемета на местность (B25.12)

- Огнемет может породить пламя, если в результате атаки по IFT выпало К/КIA. Дополнительный бросок кубиков делается, как обычный Kindling.

Взрывпакеты (DC)

★ Воздействие взрывпакета на местность

- Взрывпакет с результатом KIA по IFT, как и другой достаточный взрыв HE, может вызвать пламя (B24.11) или развалы (B25.13).
- Создание развалов проверяется дополнительным броском кубика. Если на нем тоже получается KIA, то проверяемая локация здания и все локации выше нее разваливаются. Если нет, то делается бросок двух кубиков на Kindling, чтобы узнать, появилось ли пламя.

★ Брошенный или установленный взрывпакет

Взрывпакет может быть не только поставлен, но также брошен или установлен.

— Взрывпакет бросается во время своей фазы стрельбы (PFPh, DFPh, AFPh) или DFF. Такой способ менее надежный и оказывает воздействие не только на локацию цели, но и на локацию бросающего. (A23.6-23.63)

— Установка взрывпакета в локации съедает все MF и считается опасным движением (Hazardous). Установленная взрывчатка может быть сдетонирована владельцем в его любую последующую фазу стрельбы (DFF к ним не относится!) (A23.7-23.72)

★ Создание пролома с помощью взрывпакета

Взрывпакет может быть использован для создания пролома в длинном здании с переборками (B23.711) или в укрепленном здании (Fortified, B23.9221)

Панцерфауст (PF)

★ Немцы могут использовать панцерфауст, начиная с 10/43+ (C13.3)

Это приданное оружие, которое доступно немцам в каждом сценарии, начиная с октября 1943 (либо ранее по спец. правилам сценария, что бывает редко).

— Чтобы их использовать, нужно изучить как работают орудия. Панцерфауст в основном используется против танков и имеет ограниченно применение по пехоте.

Что нового с ELR

★ Срыв (Disruption) (A19.12)

Фишка срывается, если сломилась и превысила свой ELR при проверке морали, но ухудшаться качеством ей уже некуда.

— Сорвавшиеся фишки более охотно сдаются в плен, не могут пытаться самовосстанавливаться, не любят убегать, не отходят из рукопашной. Это просто кучка жалких парней.

★ Замещение (Replacement) (A19.13)

В полных правилах нет единой диаграммы замещения, как в Стартерах. Посмотрите на картинке в главе A25. Если она вам не помогает, вы всегда можете понять принцип замещения самостоятельно, исходя из следующего:

— Класс фишки должен быть ниже, чем текущий класс. Фишка первой линии не может быть ухудшена до другого типа первой линии.

— Хотя бы одна из характеристик (FP, дистанция, мораль) должна ухудшиться.

— Ни одна из характеристик не должна улучшиться.

★ Подчеркнутая мораль (A19.13)

Подчеркнутая мораль больше не дает иммунитета к ELR. Теперь, если фишка с подчеркнутой моралью ломается и превышает ELR:

- Отделение разбивается на два сломленных полуотделения.
- Полуотделение срывается.

Если отделение с подчеркнутой моралью выкидывает 12 и превышает свой ELR (A10.31)

- Сначала разделите отделение на два полуотделения.
- Уничтожьте одно полуотделение.

Другие новые правила, изменения и уточнения

★ Национальные отличия (A25)

Прочитайте главу A25 перед игрой. Русские, например, могут получить комиссара — это всегда весело.

- По какой-то причине, возможность использования панцерфауста немцами с 10/43 здесь не указана.

★ Победные условия

- Правила контроля гораздо более детализированы, чем в Стартерах.
- Победные очки определены в правилах, а не в сценариях. (A26.2)

★ Случайный выбор (A.9)

В Стартерах вы можете бросить кубики, чтобы случайно определить, какую из фишек затронул тот или иной эффект. В полных правилах для этого есть официальная процедура — случайных выбор. Основное отличие состоит в том, что под действие эффекта может попасть сразу несколько фишек. Прочтите этот пункт внимательно.

Некоторые примеры использования случайного выбора:

- #KIA/K#. (A7.3)
- Огневая группа трусит (cowers). Узнайте кто получает маркер Prep Fire/Final Fire. (A7.9)
- Поломка нескольких SW. (A9.71)

★ Потолок параметра морали (A.18)

Некоторые игровые эффекты (Fanatic, Human Wave) могут повлечь увеличение морали, но она никогда не может превышать 10.

- Однако это не относится к модификаторам на броски MC.

★ Пределы группирования (A5)

Предел по-прежнему 3 полных отделения, но теперь он не абсолютный:

- Его нельзя превышать при расстановке, но можно во время игры, с некоторыми штрафами.
- Теперь локация с превышенным группированием не считается недоступной для бегства (Rout).
- 5 SMC равняется 1 HS. (A5.5)

★ Уточнение по обязательному использованию лидерства (A10.72)

Модификаторы лидерства, будь они положительные или отрицательные, не могут игнорироваться ни в каких ситуациях, кроме атак.

★ Право инспекции (A12.16)

Вы не можете посмотреть содержимое вражеской стопки, только если она не находится на линии видимости ваших отрядов. Ни в каком случае нельзя просматривать содержимое вражеской стопки под «?».

★ Раненый SMC (A17)

- Если SMC ранен во время движения и уже потратил 3 MF, он Pinned в этом месте.
- MMC может переносить раненого лидера, как 5 PP. Бонус +2 на движение от лидера работает.

★ Уточнение по самостоятельному восстановлению (A18.11)

Бросок кубиков 2, помимо Полевого Повышения, всегда восстанавливает бросающую фишку.

★ CX не влияет на MC или PTC (A4.51)

- Уточнение появилось во втором Стартере.

★ Уточнение о половинках гексагонов (A2.3)

- Если сценарий предписывает вам расстановку только на карте 1, вы не можете расставляться на половинках гексагонов, которые соединяются с половинками из карты 2.
- То же самое про победные условия. Если вам нужно контролировать все гексагоны карты 1, вам не нужно контролировать половинки гексагонов, которые соединяются с половинками из карты 2.

★ Официальное пояснение по поводу ошибок во время игры (A.2)

Если вы допустили ошибку в правилах и прошло какое-то время, то исправить ее уже нельзя.

Мое личное мнение: обычно, я игнорирую это правило. Если в дружеской игре оппонент забыл попытаться восстановить сломленный отряд и вспомнил об этом в RFPH, я позволю ему это сделать.

Что изменилось по сравнению со Starter Kit 2

Введение

Я собирался сказать о том, что прочитав эту вторую часть, вы сможете играть любые сценарии с пехотой и пушками. Это правда, но в полном ASL редко встретишь такие сценарии. По факту, среди сценариев в Beyond Valor и ASL Classics, с которых вы скорее всего начнете, я нашел только один такой сценарий: «5 — In Sight of the Volga». Это значит, что, когда вы получаете пушки, вам придется изучить еще и танки.

Тем не менее, эта статья служит своей цели демонстрации отличий в игре пушками, независимо от того, принимают ли участие танки.

Зато вы узнаете большой секрет про танки — по сути, это движущиеся пушки!

Давайте посмотрим на определения пушки и орудия в алфавитном указателе:

Пушка: с точки зрения стрельбы, любое оружие на 5/8 дюймовой фишке, стреляющее, как орудие; для всего остального — любое немоторизованное оружие на 5/8 дюймовой фишке.

Орудие: любое оружие, которое должно пройти процедуру попадания берд непосредственным броском на атаку/убийство.

Видите? Когда танк проходит процедуру попадания своим основным вооружением, в этот момент он считается пушкой.

Расстановка пушек

★ Пушки в локациях верхних этажей зданий (B23.423, B23.93, C2.7)

Пушка не может быть размещена на верхнем этаже здания, если только не устанавливается в укрепленную (fortified) локацию, и все локации под ней тоже укрепленные.

— Минометы до 82 мм могут стрелять с крыш зданий, если крыши доступны по спец. правилам сценария. (B23.85)

Скрытое размещение (HIP) и маскировка пушек

★ Стреляющая пушка не всегда демаскируется! (A12.34)

Скрытая/Замаскированная и заранее установленная (emplaced) пушка, которая стреляет (не IFE) не всегда теряет маскировку:

— Открывается только если находится на линии видимости вражеской фишки и на цветном кубике броска на попадание выпало 5 или 6 (просто 6, если фишка находится в 17+ гексах от пушки).

— Если пушка была скрыта и выстрелила, то она не раскрывается, но помещается на карту под «?».

— Если пушка не находится на линии видимости врага, то она даже не теряет HIP после стрельбы!

★ НР и установленная заранее пушка в открытой местности (А12.2, А12.34)

— В стартере такая пушка должна была бы раскрыться, попав на линию видимости врага на расстоянии 16 гексов. В полных правилах, она обнаруживается на любом расстоянии, но на расстоянии 17+ кладется под «?».

★ Вы можете продвигаться в локацию НР (А12.31)

Поскольку НР — это форма маскировки, то такое размещение ведет себя, как маскировка.

— В Стартере 2 любое движение (MPh, APh) в локацию НР раскрывает содержимое, после чего двигавшиеся части должны отступить в предыдущий гекс. В полных правилах они отступают только в MPh, а в APh остаются. (А12.15)

— В начале ССPh, фишки из НР помещаются под «?» и ведут себя согласно обычным правилам маскировки (-2 на засаду и т.п.). (А11.19)

Что нового при стрельбе из пушки?

★ Число для попадания рассчитывается вручную (С3)

В полных правилах вам придется определять число для попадания по каждому типу цели (ITT, VTT, ATT) и огневую мощь пушки самостоятельно. Но, не волнуйтесь — это довольно просто. Чтобы рассчитать число, требуемое для попадания, нам нужно знать калибр, длину ствола и тип используемого снаряда.

Небольшая подсказка по числу для попадания:

Возьмите синий разделитель, либо подсказку, и посмотрите на таблицу To Hit. Для сравнения возьмите To Hit Chart из второго Стартера.

Для начала посмотрите на Дальность и Тип Цели. По таблице мы видим, что базовое число для попадания (С3.3) по пехоте с дистанции 15 гексов равно 6 (или 5, если используются красные числа). Однако базовое число не учитывает тип пушки и боеприпасов, и его нельзя использовать само по себе. Обратите внимание на то, что в игре поддерживаются дальности выше 24 гексов (С2.25).

Смотрим дальше на «Gun & Ammo Basic To Hit Number Modifications» (С4). Эти модификаторы превращают Базовое число ТН в Модифицированное число ТН. Три первые строчки — это длина ствола (* = короткий, L — длинный, LL — очень длинный). Обратите внимание на то, что короткий ствол дает минусы, а длинный плюсы. Плюсы — это хорошо! Это не DRM, а модификатор числа ТН. Чем оно выше, тем легче нам выбросить на кубиках меньше него.

Две следующие строчки это особые боеприпасы. APDS/APCR используются против танков. Ими сложнее попасть на длинных дистанциях. Дымовым припасом, на расстоянии до 12 гексов, попасть легче (он дает +2).

Последние две строчки относятся к калибру оружия. Маленькие снаряды быстрее теряют скорость, поэтому на больших дистанциях меньшим калибром сложнее попасть. Обратите внимание на то что калибр до 40 мм получает минусы.

После определения модифицированного числа, можно рассчитывать модификатор броска на выстрел. Теперь «плюсы» работают против нас. Как и в Стартерах, модификаторы делятся на те, что относятся к цели и те, что относятся к стрелку. Обратите внимание на символы слева и их объяснение внизу.

Давайте возьмем какую-нибудь пушку из Стартер Кита 2 и рассчитаем её самостоятельно. Пусть это будет 2cm FlaK 38 AA Gun.

Дистанция 1 и 2: Базовое ТН = 8. На этом расстоянии никакие модификаторы пушки не применяются, поэтому модифицированное ТН тоже должно быть 8. Помните о модификаторе L — он дает +2 на дистанции 1 и +1 на дистанции 2, делая ТН 10 и 9 соответственно.

Дистанция 3-6: Базовое ТН = 8. Без модификаторов.

Дистанция 7-12: Базовое ТН = 7. На этой дистанции всё еще без модификаторов.

Дистанция 13-18: Базовое ТН = 6. Теперь модификатор дает +1 за длинный ствол, -1 за калибр менее 57 мм и -1 за калибр менее 40 мм. $6 + 1 - 1 - 1 = 5$.

Дистанция 19-24: Модифицированное ТН должно быть 4.

★ Как определить огневую мощь пушки (C.6)

Если вы стреляете НЕ по пехоте, FP можно с легкостью определить из IFT по строке калибра оружия.

— При использовании АТТ, делите огневую мощь пополам.

— В случае критического попадания, удваивайте огневую мощь. Если превышает 36 FP, смотри ниже.

— В обоих случаях изменению подвергается огневая мощь, а не калибр.

★ Тяжелый снаряд (C.7)

Снаряд 200 мм не самый большой в мире. Это правило для действительно больших пушек. Атака получает модификатор -1 за каждое превышение 200 мм на 50 мм. Это применяется только к артиллерии вне поля (ОВА) и бомбам. Это правило также работает на критические попадания для меньших орудий:

— В случае СН, каждые 8 FP сверх 36 FP дают модификатор -1.

Эквивалент НЕ для AP и HEAT (C8.31)

— Если, по какой-то причине, вы стреляете AP, APCR/APDC, HEAT по пехоте, вы можете определить огневую мощь по таблице C8.31, которая также доступна на синем разделителе.

★ Маскировка цели (C3.53)

— Маскировка дает модификатор +2 DRM к ТН, но не ополовинивает силу выстрела.

★ Маловероятное попадание (C3.6)

Когда попадание кажется невозможным из-за больших модификаторов к ТН, все равно есть шанс попасть, выбросив 2.

— Сделайте дополнительный бросок 1 кубика. На 1-3 вы попали, на 1 — критическое попадание.

★ Другая возможность нанести критическое попадание по ИТТ (C3.7)

В полных правилах СН по ИТТ возможен, если вы попали, выбросив 2, а модификаторы сделали бросок больше, чем половина от модифицированного ТН. Бросьте еще 1 кубик, на 1 всегда наносится СН.

★ Множественные попадания (C3.8)

Пушка калибра 15-40 мм, которая попадает по VTT/ИТТ, выкинув дубль на ТН, достигает двух попаданий, а не одного.

— Проведите два броска IFT (или ТК, если стреляете по танку), и выберите один.

— IFE/LATW/MG = NA.

★ Разница высот (C2.6)

— Любая пушка может стрелять по цели, находящейся на другом уровне, если дистанция равна или превышает разницу в уровнях между целью и пушкой.

— Только минометы или ПВО могут стрелять по более высоким целям, если дистанция меньше, чем разница в уровнях.

— Пушка в здании не может стрелять в нижний уровень своего гекса. Только ПВО могут стрелять в верхний уровень своей гекса.

★ Развалы, Пламя и Воронки

Они могут создаваться при результате KIA по IFT. IFT на разделителе главы А содержит подсказки.

— Любая НЕ атака 70мм+ (включая DC) имеет шанс создать развалы (Rubble). Если на дополнительном броске одного кубика тоже получается KIA, то эта локация и все уровни над ней развалены (B24.11).

— Любая НЕ атака независимо от калибра может создать в локации пламя. Если развалы создать не получилось, сделайте дополнительный бросок 2-х кубиков на воспламенение (B25.13).

— Воронки могут появиться только в результате обстрела ОВА калибром 150 мм и выше. (B2.1)

Что нового с минометами

★ Последствия непрямого огня (C.1, C9.1)

Артиллерия, находящаяся за картой (ОВА) и минометы стреляют непрямой наводкой, хотя минометы используют ту же процедуру на попадание, что и обычные пушки. Я обращаю на это внимание, т.к. модификатор -1 за щепки в лесу

— это последствия непрямого огня, которые справедливы и для минометов, и для ОВА. Другие последствия:

— ТЕМ от стен и живых изгородей уменьшается на 1 против непрямого огня. (B9.34)

— Верхние этажи зданий защищают нижние этажи. Таким образом, отделение, находящееся на нулевом уровне

каменного здания, получит модификатор +3 за здание и еще +1 за каждый этаж над ним. (B23.32)

★ Наводчики (Spotters) (C9.3)

Миномет может иметь наводчика. Это позволяет миномету находиться вне линии видимости, в то время как наводчик из соседнего гекса подсказывает направление огня.

— К броску на попадание добавляется модификатор +2.

— ROF ухудшается на 1.

— См. C9.3 для полного списка деталей.

★ Минометы можно разбирать (C9.2)

— Даже большие минометы 76-82 мм можно разбирать, как SW. Нет необходимости таскать их с собой собранными.

Разное

★ Элитный боевой порядок и специальные боеприпасы (C8.2)

Если ваш боевой порядок — немецкие SS/советские гвардейцы, либо помечен в спец. правилах сценария, как элитный:

— Значения расхода спец. боеприпасов увеличивается на 1.

— Это не относится к Smoke Dispensers (C8.9)

★ Чем Панцерфауст отличается от Панцершрека? (C13.3)

PF упоминались в статье о Стартер Кит 1, но здесь мы рассмотрим их более подробно. Они ведут себя почти как Базуки/Панцершреки, но с некоторыми исключениями:

— Поскольку это неотъемлемое оружие, то бросок одного кубика определяет его наличие. 1-3 = есть, 6 = rip или хуже.

— Попадание по пехоте влияет только на одну цель. Перед броском на случайный выбор вы можете выбрать цель сразу, если у кого-то есть SW/Пушка. Бросок на случайный выбор делается в любом случае для проверки на ничьи.

— Бросок на попадание 12 приводит не только к промаху, но и к несению потерь стрелком. 11 в случае неопытного.

— Бросок 12 по IFT (TK) — это неразорвавшийся снаряд.

★ Изменения у удара реактивной струёй (backblast) (C13.8)

— Помимо зданий, удар реактивной струёй происходит в следующих локациях: транспортное средство, развалы, пещера, канализация.

— В этих локациях удар реактивной струёй можно отменить (получив модификатор +2) только на нулевом уровне развалов или здания (или на крыше, или внутри фабрики). Во всех остальных локациях штрафа избежать нельзя. (C13.81)

— Использование Opportunity Fire позволяет избежать модификатора +2. (A7.25)

— Оружие с реактивной струёй нельзя применять по цели, находящейся на 2+ уровня выше в соседнем гексе или уровнем выше в собственном гексе.

★ **Официальный способ решить вопрос необъявленного типа цели (C.9)**

— Выбирается первый применимый тип цели, указанный в таблице To Hit (Vehicle, Infantry, Area, в этом порядке).

★ **Пределы группирования пушек (A5.4, A5.5)**

Предела группировки пушек (или SW) нет. Однако Пушка с орудийным расчетом считается отделением для определения пределов группировки гекса. Это ограничивает количество возможных пушек в локации до трех.

Что нового в ручном передвижении пушек

Обычно, если пушку нужно переместить, в сценарии придаётся транспортное средство, которое может её буксировать. О буксировании мы поговорим в третьей части, а здесь остановимся на ручном передвижении.

★ **Складывание и раскладывание (Limbering) (C10.2)**

В Стартерах вы можете перемещать только быстроустанавливаемые (QSU, Quick setup unit) пушки. Чтобы подвигать не QSU пушку, сначала её надо сложить.

— Как складывание, так и раскладывание проводятся в фазу, в которую пушка могла бы стрелять (PFPh, AFPh, DFPh). Пушка не может стрелять в этот ход ни после складывания, ни после раскладывания.

— Раскладка — это действие TI, означающее, что ничего другого в этот ход вы сделать не сможете.

— Складывание — это не TI. То есть, сложив пушку, вы можете толкать её в этот же ход. А вот попытка толкнуть пушку — уже TI действие (как и прицепление её к транспорту).

— Некоторые пушки могут стрелять в сложенном состоянии, но большинство не может. (C10.24)

— Во время складывания/раскладывания можно изменить СА.

— Пушка может начать сценарий, как сложенной, так и разложенной.

★ **Попытка толкнуть пушку является работой и вызывает TI (C10.3)**

— При провале броска на толкание пушки, солдаты получают фишку работы с модификатором -1 к последующим попыткам толкнуть её.

— Независимо от результата броска, толкающие, по завершении попытки, кладутся под фишку TI.

Замечания/Изменения/Новые пункты модификаторов броска ТН

Вы не найдете здесь ДЫМ. Он переместился в модификаторы числа ТН.

★ **Case A; Стрельба вне СА (C5.1)**

Если пушка (кроме минометов) стреляет из леса/здания/развалов, и у нее есть возможность выстрелить еще раз (ROF, Intensive Fire), то она должна стрелять в той же СА до конца этой фазы. Такое же ограничение накладывается на пулеметы, так что это легко запомнить (A9.21)

T, ST, NT? Что использует пушка?

- Пушка с белой окружностью вокруг рисунка самой пушки использует модификаторы T (Fast Traverse, 1/1/1)
- Пушка без белой окружности использует модификаторы NT (Non-Turreted, 3/1/1).
- ST применим только к танкам.

★ Case B; Стрельба в AFPh (C5.2)

- Пушка, стреляющая из леса/дома в AFPh получает модификатор +3, а не +2.

★ Case C3; LATW (C5.34)

- LATW получает +2 в AFPh, независимо от того, откуда стреляет.
- Удара реактивной струей можно избежать только на нулевом уровне развалов или здания.

★ Case E; Стрельба внутри гекса (C5.5)

- Пушка, стреляющая в свой собственный гексагон, получает модификатор +2, т.к. на столь близкую цель трудно навестись.

★ Case J; Движущаяся техника (C6.1)

- Данный пункт также применяется к пехоте, выполняющей Dash.

★ Case K; Замаскированная цель (C6.2)

- В Стартере вы используете этот модификатор, если стреляете по пустым гексам (Пункт 18), но он так же применяется и по замаскированным целям.
- Сила огня не делится пополам при попадании!

★ Case L; Стрельба в упор (point blank) (C6.3)

- В Стартерах этот модификатор уже интегрирован в таблицы, но в полных правилах это отдельный модификатор.

★ Case M; Пристрелянная локация (C6.4)

Пушки могут пристреливать локации, так же как пулеметы:

- В отличие от пулеметов, пушки получают преимущество от пристрелянной локации в любую фазу, а не только в DFF.
- Этот бонус не складывается с пунктом N (захваченная цель).

★ Case N; Захваченная цель (C6.5)

- Помните, что при использовании ITT/VTT против замаскированной цели, цель становится захваченной только

если выстрел повлѣк потерю маскировки. У АТТ нет такого требования. (С6.57)

🏆 Case Р; Размер цели (С6.7)

— Модификаторы от -2 до +2 применяются только к танкам. К пушкам применяются от -1 до +1. (С2.271)