

Описание приказов - SUMMARY OF ORDERS

Для всех -

Стоимость в 2 очка инициативы для активации любого подразделения в Out of command/Вне командования; 1 очко в Tactical Command/Тактическом командовании; 0 очков в Mission Command/ «Миссионном командовании».

Переверните все свои активированные подразделения на сторону со светлой полосой. Переворачивайте их обратно (на сторону без полосы) когда каждый из них закончивает свои действия в этой активации.

Ход заканчивается в конце текущего исполняемого приказа, если больше нет красных кубов на Таблице Приказов/Order Matrix.

ADVANCE — Продвижение

Только пехотные подразделения могут использовать Продвижение для вступления или выхода в/из рукопашной.

Активированные подразделения могут пройти максимум 1 гекс. Пушки/Бронетехника могут сделать доворот (pivot) один раз — перед, после или вместо продвижения. Значение ОД и стоимость вхождения в гекс игнорируются. Дружественный маркер командования может сопровождать подразделения в продвижении. Подразделения с маркером попадания с буквой «М» в круге не могут совершить продвижение или доворот.

ASSAULT — Штурм — допустим *Возможный огонь (Op Fire)*

Только бронетехника может использовать Штурм для вступления или выхода в/из рукопашной.

Активированные подразделения ополовинивают (без округления) свои напечатанные ОД. Активированные подразделения тратят свои ополовиненные ОД так же как и во время приказа Движения. Каждое активированное подразделение в любой момент штурма может совершить одну атаку за трату 1 ОД с модификатором к броску **-1D** (если не в рукопашной). Дружественный маркер командования может сопровождать подразделения во время Штурма.

ASSET — Подмога

Сыграйте одну карту Приказа (Order) с руки.

FIRE – Огонь — допустим *Ответный огонь (Return Fire)*

Подразделения с маркером попадания с буквой «F» в круге не могут вести Огонь. Подразделения в маркером попадания с буквой «М» в круге не могут совершить доворот.

Обстрел (DIRECT) — каждое активированное подразделение может произвести одну атаку во внешний гекс. Смотри **Player Aid** для детальной процедуры.

Рукопашная (MELEE) — каждое активированное подразделение может произвести одну атаку в своём гексе. Смотри **Melee Tables** для детальной процедуры.

MOVE – Движение - допустим *Возможный огонь (Op Fire)*

Только пушки могут использовать Движение для вступления или выхода в/из рукопашной.

Активированные подразделения двигаются из гекса в гекс, тратя ОД для этого. Дружественный маркер командования может сопровождать подразделения в движении.

Подразделения в маркером попадания с буквой «М» в круге не могут совершать движение и тратить ОД.

RALLY – Сбор

Попытайтесь убрать маркеры попадания с активированных подразделений. Бросьте кубик, при значении равном или большем, чем число в круге на маркере попадания — уберите с подразделения данный маркер и верните его в стаканчик. Если число в круге красное и бросок не удачный (меньше значения в круге), то данное подразделение уничтожено, если белое, то никакого эффекта нет, но сбор не удался.

Базовый бросок **2d10**: - **2D** если подразделение в рукопашной, +**1D** если в гексе есть дружественный маркер командования, +**1D** если подразделение имеет укрытие 1 или больше.

SNIPER – Снайпер

Переверните маркер «Снайпер» своей стороной вверх. Затем осуществите один из ниже расположенных приказов на Таблице Приказов (Order Matrix).

SUPPORT – Поддержка

Возьмите X количество карт поддержки из колоды вашей стороны. Количество указано в Таблице Приказов (Order Matrix)

Возможный огонь — Opportunity (OP) Fire - Только неактивный игрок.

Любое количество подразделений без маркера «SPENT» могут, по очереди, вести Возможный Огонь, когда активированное подразделение активного игрока потратило любое количество ОД во время Движения, Продвижения или Штурма. Стоимость в 2 очка инициативы для подразделения в Out of command/Вне командования; 1 очко в Tactical Command/Тактическом командовании; 0 очков для в Mission Command/«Миссионном командовании». Если бросок на возможный огонь показал на хотя бы одном кубике число меньшее или равное показателю скорострельности (ROF) подразделения, то на это подразделение кладется маркер «SPENT». Уберите все маркеры «SPENT» после завершения исполнения этого приказа.

Ответный огонь (RETURN FIRE) — только неактивный игрок.

Одно подразделение (даже не то, в которого стреляли) неактивного игрока без маркера «SPENT» может произвести ответную атаку, когда активированное подразделение закончило свой огонь. Стоимость в 2 очка инициативы для подразделения в Out of command/Вне командования; 1 очко в Tactical Command/Тактическом командовании; 0 очков для в Mission Command/«Миссионном командовании». Если бросок на ответный огонь показал на хотя бы одном кубике число меньшее или равное показателю скорострельности (ROF) подразделения, то на это подразделение кладется маркер «SPENT». Уберите все маркеры «SPENT» после завершения исполнения этого приказа.