



★ HEROES ★ OF STALINERAD™



★ ПРАВИЛА ★



CHAPTER 1 ★ GAME OVERVIEW ★

В «Героях Сталинграда» вы командуете отрядом русских или немецких солдат. Сценарий, который вы выберете, определит, какие силы вы имеете в своем распоряжении, а также ваши цели — что вы должны сделать, чтобы одержать победу!

Действие происходит на поле битвы, состоящем из одной или нескольких досок ландшафта, на которых изображены элементы ландшафта, с которыми ваши воины должны бороться во время боя.

Ваши силы представлены на поле боя фишками юнитов. Каждый счетчик показывает всю информацию, необходимую для использования этого юнита в игре: его боевую ценность, ценность защиты, ценность движения и любые специальные способности, которые может использовать юнит.

Чтобы помочь вам построить и организовать свои войска, в «Героях Сталинграда» используется система тайлов вербовки и вариантов вербовки. Во время игры они помогают вам следить за своими силами и их способностями — и записывать, когда они достигают своего предела!

Во время каждого игрового хода вы будете тайно использовать свои жетоны приказа, чтобы определить, какие из ваших юнитов вы прикажете выполнять действия, и порядок, в котором они будут действовать.

Каждый из этих юнитов может совершить Действие Движения — чтобы занять лучшую позицию или захватить цель — или атаковать ваших врагов, выполнив Действие Стрельбы.

Вы и ваш противник будете чередоваться, по очереди активируя по одному юниту за раз. Как только все ваши жетоны приказа будут активированы, остальные ваши силы получают возможность маневрировать. Затем вы подготовитесь к следующему игровому ходу. Но Герои Сталинграда — это не просто игра тактических сражений. Как и подобает полям сражений Второй мировой войны, это также игра о героических действиях. Помимо стойких солдат, вы также будете командовать отважными Персонажами, такими как хитрые лидеры со своими навыками и талантами. Капризы богов войны представлены картами действий, которые могут дать вам необходимое преимущество или переломить ход битвы с помощью своевременной стратегии.

В конце концов, победителем станет тот командир, который сможет лучше всех привести свои войска к выполнению задач миссии.

Так что читайте дальше, рядовой, и приготовьтесь столкнуться с горнилом войны. Если вы решились...

Game design: Yann & Clem

Illustrations: Alexandre Bonvalot, Olivier Derouetteau, Yann & Clem

Proofreading and translation: Axel, Bob King, Bart De Vuyst & Moomer, thanks a lot!

Tests: Quentin, Luc, Seb & Seb

A special thank to Thia, Renaud and the community

ГЛАВА 2

Готов? Действуй!

3

ФАЗА ПРИКАЗОВ
ФАЗА АКТИВАЦИЙ
ФАЗА ПОСТАВОК

3
4
10

ГЛАВА 3

ПОЛЕ БОЯ

10

ГЛАВА 4

ЮНИТЫ

13

ГЛАВА 5

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ 15

ИЗМЕНЕНИЕ СОСТОЯНИЯ	15
ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ СТРЕЛЬБЫ	15
ШТУРМОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ	17
ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	19
КОМАНДНЫЕ СПОСОБНОСТИ	19
ДРУГИЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ	20

ГЛАВА 6

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

21

ГЛАВА 7

МАРКЕРЫ ЭФФЕКТОВ

22

ГЛАВА 8

РЕКРУТИВОВАНИЕ

22

ТАЙЛЫ РЕКРУТИРОВАНИЯ	22
ПЕРСОНАЖИ	23
ТАЙЛЫ КОМАНДОВАНИЯ	23
ОПЦИИ РЕКРУТИРОВАНИЯ	23

ГЛАВА 9

ССЫЛКИ

26



Heroes System tactical scale™, Heroes of Stalingrad™, all images and illustrations, the Devil Pig Games™ logo are properties of Devil Pig Games Ltd. No commercial use is allowed without Devil Pig Games authorization.

© Devil Pig Games 2018

CHAPTER 2 ★ READY? ACTION! ★

Игра «Герои Сталинграда» проходит через серию игровых ходов. Каждый игровой ход делится на три фазы:

- 1) Фаза приказа — когда вы назначаете жетоны приказа своим отрядам.
- 2) Фаза активации — когда юниты с жетонами приказа двигаются и атакуют.
- 3) Фаза снабжения — когда остальные ваши отряды могут двигаться, а вы готовитесь к следующему игровому ходу.

В конце фазы снабжения проверьте, выиграла ли какая-либо из сторон сценарий или вы достигли предела времени сценария. Если нет, начните следующий игровой ход.

Инициатива

Каждый игровой ход один игрок обладает инициативой на этот ход. На это указывает маркер инициативы, расположенный рядом с номером текущего хода на диаграмме ходов.

Игрок с инициативой действует первым во время каждой фазы игрового хода.

В конце игрового хода инициатива переходит к другой стороне на следующий ход.

⌚ ФАЗА ПРИКАЗОВ ⌚

ЭТАПЫ ФАЗЫ ПРИКАЗА

Во время фазы приказа оба игрока назначают жетоны приказа своим подразделениям. Только те части, у которых есть жетоны приказа, смогут двигаться и атаковать во время фазы активации (у остальных будет возможность действовать во время фазы снабжения, так что не беспокойтесь). Фаза приказа состоит из четырех этапов:

- 1) Разрешить эффекты
- 2) Взять жетоны приказов
- 3) Назначить жетоны приказов
- 4) Разрешить эффекты

Шаг 1 - Разрешение эффектов, возникающих в начале фазы приказа

Некоторые эффекты в игре разрешаются в начале фазы приказа. В каждом игровом ходу вы должны первым делом разрешить эти эффекты в таком порядке:

- 1) Специальные способности (см. с. 14)
- 2) Карточки действий (см. с. 21)
- 3) Варианты рекрутинга (см. с. 23)
- 4) Сценарные эффекты

Шаг 2 - Взять жетоны приказов

Каждый игровой ход вы получаете количество пронумерованных жетонов приказов, равное сумме всех звезд приказов, полученных от любых офицеров, а также личных приказов, командных опций или специальных способностей тайлов. Обязательно возьмите жетоны приказов с наименьшими номерами.



Пронумерованные жетоны приказов



В приведенном примере немецкий игрок имеет 4 звезды: 1 от Oberst Хота (фельдкоммандо), 2 от Oberst Фольрата (офицер) и 1 звезду, которая разблокирована заполнением левого слота специальной способностью. (Разблокировка слота специальной способности, см. с. 22). Возьмите жетоны приказов с номерами от 1 до 4 и 4 ваших подразделения смогут действовать во время фазы активации

Обратите внимание, что одна или несколько больших звездочек приказов (справа от счетчика офицеров) - это напоминание о наличии у данного подразделения специальной способности "Приказы". Эти звезды не дают дополнительных жетонов приказов, поскольку они уже были учтены при проверке общего количества приказов на тайле рекрутинга.

Внезапная смерть

Если в этот момент у вас нет жетонов пронумерованных или специальных приказов, которые вы могли бы отдать своим подразделениям, вы немедленно проигрываете игру!

Потеря приказов...

Если вы теряете подразделение, имеющее звезду приказа, вы также теряете его жетон приказа до конца игры, начиная со следующей фазы приказов (вы не теряете его во время текущего хода).

Шаг 3 - Назначение жетонов приказа

Сначала игрок с инициативой кладет все свои жетоны приказа на части своей армии, которые он решил активировать в этой фазе, затем то же самое делает его противник. Жетоны приказов кладутся цифрами в сторону игрока, владеющего инициативой, а противник должен угадать. Будьте внимательны к тому, какой номер вы присвоите тому или иному подразделению, поскольку их действия будут разрешаться в числовом порядке!
ВНИМАНИЕ: У подразделения не может быть более одного жетона приказа одновременно!

Жетоны блефа



В дополнение к полагающимся вам жетонам приказов вы можете использовать один жетон блефа, чтобы обмануть противника.

Обратная сторона этого жетона такая же, как и у других жетонов приказов, и вы кладете его одновременно с пронумерованными жетонами приказов. Однако жетон "Блеф" не активирует подразделение, его цель - обмануть противника, заставив его поверить, что это возможно.



Жетоны специальных приказов



Жетоны особых приказов можно получить с помощью карты действий высшего командования, опции приказа "План сражения" или специальной способности.

Жетоны специальных приказов могут быть активированы до или после любого другого жетона приказа, то есть они могут иметь приоритет и разыгрываться как приказ № 0.

Однако они не могут прервать текущую активацию.

Если несколько игроков хотят активировать жетоны особых приказов одновременно, игрок, обладающий инициативой, первым раскрывает и разыгрывает свой особый приказ. Его оппонент играет следующий.

Лимит жетонов приказов
Вы не можете иметь более
10 пронумерованных жетонов приказов,
2 жетонов специального приказа,
и 2 жетонов блефа.

Шаг 4 - Разрешение эффектов, возникающих в конце фазы приказа

Некоторые эффекты в игре разрешаются в конце фазы приказов.

После того как все маркеры приказов будут размещены, вы должны разрешить эти эффекты в следующем порядке:

- 1) Специальные возможности
- 2) Карточки действий
- 3) Варианты рекрутинга
- 4) Эффекты, характерные для конкретного сценария



ФАЗА АКТИВАЦИИ

Во время фазы активации игроки по очереди активируют свои подразделения и выполняют действия. Обычно в эту фазу могут действовать только те подразделения, которые отмечены жетоном пронумерованного или особого приказа, но некоторые карты действий и специальные способности могут позволить подразделению действовать вне очереди.

Игрок, обладающий инициативой, играет первым.

Игрок с инициативой начинает фазу, раскрывая свой жетон приказа №1. Затем подразделение с этим жетоном может совершить действие.

Внимание: Не забудьте учесть все жетоны специальных приказов, которые вы можете назначить юнитам, или все автоматические специальные способности (стр. 19), которыми могут обладать ваши юниты.

Когда действие активированного подразделения завершено, другой игрок раскрывает свой жетон приказа №1 и выполняет действия с этим подразделением. Игроки продолжают ходить по очереди, раскрывая свой следующий жетон приказа с номером и выполняя действия, пока не будут активированы все подразделения с жетонами приказа с номером или специальными жетонами. Оставьте жетоны приказов рядом с частями, на которых они были, чтобы помнить, какие части были активированы в этой фазе (чтобы отличить их от тех, которые еще могут действовать во время фазы снабжения).

Если вам пришлось сбросить жетон приказа до того, как он был решен (потому что подразделение было уничтожено или получило маркер активации), вы все равно должны раскрыть жетон, когда произошла бы активация этого подразделения. Однако ничего не происходит, и оппонент получает возможность активировать свой следующий пронумерованный жетон приказа.

Если у вас больше нет пронумерованных или специальных жетонов приказа, ваш оппонент продолжает активировать свои подразделения (по порядку).

ДЕЙСТВИЯ ЮНИТОВ

При активации подразделение может выполнить одно из следующих действий:

- действие движения, или
- действие стрельбы.

Вы также можете заставить свое подразделение ничего не делать, но тогда оно не сможет действовать позже в течение игрового хода.

ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ

Когда подразделение выполняет действие "Движение", оно может переместиться на количество клеток, равное его значению движения.

Это действие движения может быть перемещением на 0 клеток что называется 0 ходом.

Юниты могут перемещаться по диагонали.

Два отряда не могут занимать одну и ту же клетку в конце действия движения.



Местность и движение

Некоторые элементы местности влияют на движение. Они описаны в "Главе 3: Поле боя".



Штрафы, связанные с маркерами подавления (см. с. 17) Каждый маркер подавления накладывает штраф -2 к значению движения подразделения. Если это значение падает до нуля или меньше, подразделение считается обездвиженным.

Перемещение пехотных подразделений

Пехотное подразделение не может перемещаться через вражеские пехотные подразделения, а также через дружественные или вражеские транспортные средства. Пехотные подразделения могут перемещаться через "союзные" пехотные подразделения, если они не находятся на одной клетке в конце действия перемещения.



Изменение ориентации

Пехотное подразделение может свободно поворачиваться и менять ориентацию в любое время во время своего действия движения, даже если ход равен X или 0.

Пехотное подразделение, занимающее одну клетку, может завершить свое действие движения (даже 0 или X) в диагональном положении, с центром каунтера в центре квадрата.

Некоторым подразделениям это может потребоваться для корректировки арки стрельбы.



Значение движения X



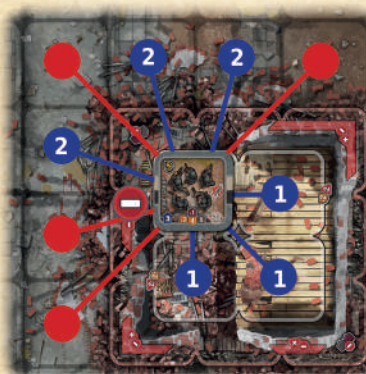
Если значение движения подразделения равно X, оно не может двигаться. Оно также не может использовать никакие бонусы к действиям движения. Даже карта действия не может позволить ему двигаться. Если оно должно совершить вынужденный ход, то вместо этого оно уничтожается.

Отряд с показателем движения X может изменить ориентацию, но это считается действием движения (так называемое "движение X").



Квадраты со смещенной сеткой

Только пехотные подразделения могут входить в квадраты со смещенной сеткой (B). Эти квадраты не совпадают с общей сеткой тайлов местности (A). Разумеется, проход должен быть свободным и не заблокированным, чтобы можно было выполнить любое действие движения.



Юнит может перемещаться, даже по диагонали, из одного квадрата со смещенной сеткой в любой соседний квадрат со смещенной сеткой (1). Прямое движение между квадратом со смещенной сеткой и соседним квадратом с общей сеткой должно пересекать стороны обоих квадратов и не может быть проложено через какой-либо угол. Необходимый проход через неполный квадрат является свободным (2).

Квадраты со смещенной сеткой: синие ходы разрешены, красные - запрещены.

Перемещение транспортных средств

Перемещение транспортных средств, занимающих 1 квадрат

Транспортное средство, занимающее одну клетку (например, джип), движется как пехота (хотя элементы местности могут влиять на транспортные средства по-другому, см. с. 11). Оно также может менять ориентацию во время движения, как и пехота.

Транспортное средство, занимающее одну клетку, может завершить свое действие движения (включая движение 0), ориентированное по диагонали, под углом 45°, при этом центр стойки остается в центре клетки. Это особенно полезно для подразделений с ограниченной аркой стрельбы (см. с. 8).

Перемещение двухквadratных машин

При перемещении машины на два квадрата вперед отсчитайте количество квадратов, на которые она переместилась, от передней части каунтера.

При движении назад отсчитывайте количество квадратов от задней части машины. Движение вперед и назад может быть объединено в одно действие движения.



Транспортное средство может также поворачиваться на месте без движения вперед или назад, оставляя переднюю или заднюю часть на одной клетке. Каждый поворот на 45° стоит один квадрат движения.

Транспортное средство может выполнять или завершать свое движение по диагонали, даже если две клетки по обе стороны от него непроходимы (см. с.11).



Если транспортное средство заканчивает свое движение в диагональном положении, оно все равно занимает только две клетки. В этом случае жетоны подразделений могут перекрываться.



Наезд на пехоту

Когда транспортное средство движется, оно может пройти через клетку, на которой находится союзное или вражеское пехотное подразделение. Если транспортное средство заканчивает свое действие движения в квадрате, занятом пехотным подразделением, то пехотное подразделение должно сделать Принудительный ход в соседнюю незанятую клетку по выбору владельца. Она также получает маркер подавления.



Если нет соседней незанятой клетки, на которую пехота могла бы переместиться - например, все они заняты, непроходимы, требуют перемещения в зоне контроля противника (см. следующий столбец), или это край поля боя, - или если она не имеет значения движения (0 или X), пехотное подразделение немедленно уничтожается.

Разрушение обломков

Тяжелая машина наносит 1 очко разрушения обломкам, когда проезжает через каунтер обломков (см. правила уничтожения на стр. 15). Если тяжелая машина пересекает оба квадрата каунтера обломков, она наносит максимум 2 очка разрушения за каждое действие движения.

Предупреждение: некоторые каунтеры обломков запрещают любому отряду (пехоте или транспортным средствам) входить в занимаемые ими квадраты. (См. Непроходимость стр. 10-11)



ТОЛКАНИЕ ОБЛОМКОВ

Во время действия "Движение" транспортные средства могут толкать обломки на одну клетку. Об этом нужно объявить перед выполнением действия "Движение". Легкие машины могут толкать только те обломки, которые помещаются в 1 квадрат. Тяжелые машины могут толкать обломки любого размера. Обломки перемещаются в направлении хода толкающего транспортного средства, но сохраняют свою ориентацию на доске. На этом действие движения толкающего транспортного средства заканчивается.



Если обломки толкаются в квадрат, занятый пехотным подразделением, то пехотное подразделение должно переместиться на соседний квадрат. Это вынужденное перемещение. Если для пехотного подразделения нет свободной клетки, на которую его можно было бы вытолкнуть, или оно не имеет значения движения (0 или X), то оно немедленно уничтожается и выводится из игры.

Вы не можете толкать обломки, если освободившаяся клетка (которая должна быть занята толкающим транспортным средством) непроходима для толкающего транспортного средства.

Вы не можете вталкивать обломки в Элемент Местности, который непроходим для транспортных средств, легких или тяжелых, за исключением Водных квадратов (рек, болот и т. д.).

Всякий раз, когда все клетки обломков находятся в клетках воды, удалите его из игры (поскольку он тонет).

Вы не можете столкнуть обломки с края поля боя.

Специальные способности движения

Некоторые Особые Способности могут изменить Действие Движения, в частности эти два:

- Специальная способность "Штурм" позволяет переместиться в квадрат, занятый вражеским подразделением, и начать рукопашный бой.
- Специальная способность "Огонь в движении" позволяет совершить действие стрельбы в начале, во время или в конце действия движения.

Подробное описание можно найти в "Главе 4: Специальные возможности".

Принудительные перемещения

Некоторые ситуации или карты действий могут заставить подразделение двигаться. Это называется вынужденным перемещением. В отличие от обычного перемещения, вынужденные перемещения не вызывают специальных действий, связанных с перемещением, например, "Огонь по возможностям" (см. с. 17).

Если подразделение с активной стороной вверх (см. смена Состояния, стр. 15) вынуждено двигаться, то оно сначала переворачивается на неактивную сторону. Если подразделение вынуждено уйти с доски или попасть в непроходимый элемент местности, оно уничтожается (см. с. 11).

Зона контроля (ЗК)

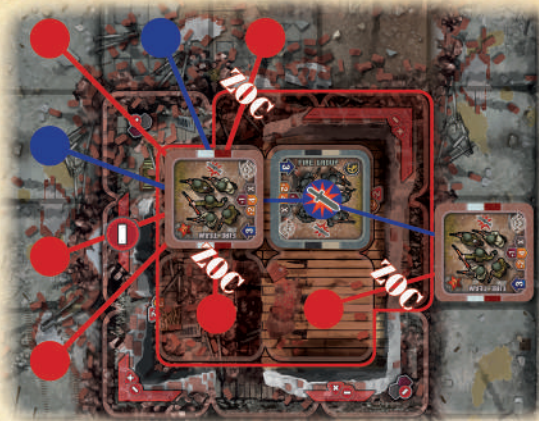
Каждое подразделение имеет зону контроля (ZoC) над всеми соседними квадратами, если оно имеет четкую или нечеткую линию видимости (LoS) на эти квадраты (см. "Линия видимости", с. 7).



В данном примере некоторые стены блокируют линию видимости. Таким образом, зона контроля ограничивается квадратами, выделенными красным цветом.

1 - ZoC единицы в элементе местности, содержащем квадраты смещения, распространяется только на соседние квадраты смещения (A) и неполные квадраты общей сетки, перекрываемые ее положением (B).

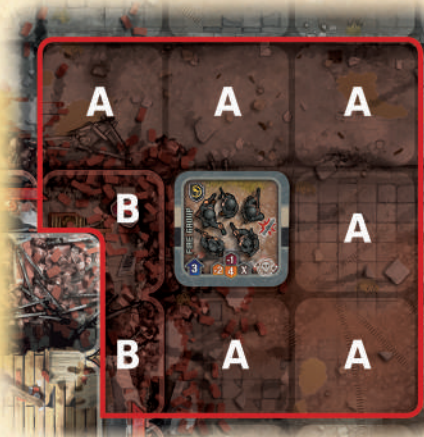




ZoC и движение: Разрешенные ходы - синим цветом, запрещенные - красным.

Диагональные ходы за пределы сетки смещения запрещены (см. Сетка смещения, стр.5)

2- ZoC юнита, находящегося в квадрате общей сетки, распространяется на окружающие квадраты этой сетки, как полные (A), так и неполные (B).



Пехотное подразделение может двигаться в зону действия пехотного подразделения противника или из нее, но не может двигаться **внутри нее**.

Исключение: Отряд может попытаться переместиться в зону действия противника, чтобы войти в квадрат, занятый противником, но только если у него есть специальная способность "Штурм" (см. "Штурм", с. 17).



ZoC и движение: Синим цветом выделены разрешенные движения, красным - запрещенные.

Легкие и тяжелые транспортные средства также имеют ZoC, однако их ZoC не влияет на движение вражеских подразделений. Поэтому вражеские части могут свободно перемещаться или отступать (после штурма) в пределах квадратов, прилегающих к любому транспортному средству.

В отличие от пехотных подразделений, на транспортные средства не влияет ZoC пехотных подразделений противника.

Штрафы, связанные с маркерами подавления (см. с. 17)



Пехотные подразделения противника не попадают в зону контроля подавляемого подразделения.

ДЕЙСТВИЯ СТРЕЛЬБЫ

Вместо Действия Движения юнит может выполнить Действие Стрельбы. Чтобы атаковать, юнит должен соответствовать четырем условиям:

- Тип атаки
- Линия обзора
- Диапазон
- Арка стрельбы



Тип атаки

Каждая единица имеет одно или несколько боевых значений. Юнит может атаковать только в том случае, если его боевое значение того же цвета, что и значение защиты цели.

Символ "X" означает, что боевая единица не может стрелять по единице, имеющей значение защиты этого цвета. Например, тяжелые машины имеют серый цвет защиты, поэтому для их атаки необходимо использовать серое боевое значение. Если серое боевое значение подразделения отмечено знаком "X", то они вообще не могут атаковать тяжелые машины!

Линия видимости

Для атаки цели юниту необходима четкая или нечеткая линия видимости (или LoS). Чтобы проверить, возможен ли выстрел, проведите воображаемую прямую линию от центра квадрата атакующего подразделения до центра квадрата цели:

Четкая зона видимости - это зона, не пересекающая никаких препятствий (см. с. 11).

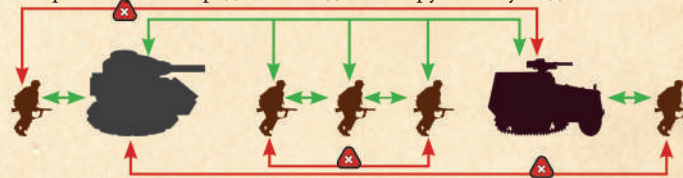
Нечеткая зона видимости - это зона, проходящая через одно или несколько препятствий, которые не блокируют зону видимости, но обеспечивают укрытие, например, низкие стены (см. с. 11).

Заблокированная зона видимости - это зона, проходящая через одно препятствие, которое блокирует зону видимости.

Помимо действий при стрельбе, LoS используется и в других ситуациях, например, при использовании некоторых специальных способностей, которые объясняются далее в этих правилах.

Препятствия

Препятствие - это все, что может блокировать или заслонять зону видимости: Пехотные подразделения блокируют LoS, если стреляющее подразделение и цель - оба пехотные подразделения. Все транспортные средства всегда блокируют зону видимости.



Влияние различных типов юнитов на LoS: юниты, соединенные зелеными стрелками, могут стрелять друг в друга, а юниты, соединенные красными стрелками, не могут.

Элемент местности, отмеченный этим символом, полностью блокирует зону видимости. Вы не можете стрелять по вражескому подразделению, если между двумя подразделениями есть элементы местности этого типа

Каждая клетка, отмеченная этим символом, заслоняет проходящую через нее (даже частично) зону видимости. За каждый квадрат, заслоняющий зону видимости, вычитите значение, напечатанное в символе, из результата финального броска кубика атакующего (а не непосредственно из боевой ценности юнита). Эти штрафы являются кумулятивными.

ВНИМАНИЕ: Не считайте квадрат, в которой находится стреляющее подразделение, или квадрат, занимаемый целью, при проверке LoS и заслоняющей местности!

В любом случае, если подразделение находится в зоне видимости другого подразделения, оба подразделения могут видеть друг друга.



Линия видимости транспортного средства

Если транспортное средство занимает два или более квадратов, можно проследить линию прямой видимости из центра любого квадрата, занимаемого транспортным средством, или из любой точки между ними. Аналогично, когда транспортное средство является целью, атакующий может целиться в центр любого квадрата, занимаемого транспортным средством, или в любую точку между ними.



Величина защиты тяжелых машин зависит от угла обстрела (по боковым отметкам можно определить, какая величина защиты учитывается). Выберите соответствующий квадрат цели, чтобы получить наименьшее значение защиты.



ДИСТАНЦИЯ



Большинство видов оружия не имеет ограничений по дальности (хотя см. раздел "Ограниченная дальность", с. 16).

Однако любой выстрел на расстояние более 7 квадратов считается дальним и дает штраф -2 к итоговому результату броска кубика. При подсчете количества квадратов до цели можно использовать диагонали. При этом всегда следует считать кратчайший путь. Не считайте квадрат стреляющего подразделения.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Если возникает сомнение в отношении LoS, проведенной к центру транспортного средства, занимающего более одного квадрата, то разногласие разрешается путем прокладки кратчайшей возможной LoS.

Арка обстрела

Юнит может стрелять только по цели, находящейся внутри его арки стрельбы. Если не указано иное (специальная способность), все юниты имеют арку обстрела 360°.



Некоторые виды оружия имеют ограниченную арку стрельбы. Их арка стрельбы представлена изображением на оружии. Чтобы определить, находится ли подразделение в арке стрельбы, линия от атакующего до цели должна проходить между двумя метками на каждом конце арки стрельбы.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Арка стрельбы и LoS - две разные вещи: арки стрельбы применяются только к действиям стрельбы - юнит может видеть во всех направлениях, но стрелять может только туда, куда направлено оружие!



Альтернативные действия при стрельбе

Некоторые специальные способности, варианты рекрутинга и карты действий могут изменить действие стрельбы или использоваться вместо действия стрельбы. Это называется "принять альтернативное действие стрельбы". Если не указано иное, альтернативное действие стрельбы не использует специальные способности или боевую величину, напечатанную на каунтере подразделения. Вместо этого используются только значения способности, карты или опции, предоставившей альтернативное действие стрельбы. Специальные способности, которые вызывают действие стрельбы, также могут быть использованы для запуска альтернативного действия стрельбы.

Оружие транспортного средства

Транспортные средства, имеющие более одного вида оружия, могут использовать все из них при каждом действии стрельбы. Транспортное средство может стрелять из своего оружия по одной или разным целям, по вашему желанию. Если транспортное средство стреляет из нескольких видов оружия, атаки не разрешаются одновременно: разрешите каждую атаку перед тем, как объявить следующую. Если ваше транспортное средство использует специальную способность "Огонь на ходу" для совершения атак во время действия "Движение" (см. с. 16), вы можете стрелять только из оружия, имеющего специальную способность "Огонь на ходу". Как правило, этой способностью обладает оружие поддержки, например пулеметы, а более крупное оружие, например 75-мм пушки, - нет!

Разрешение действия стрельбы

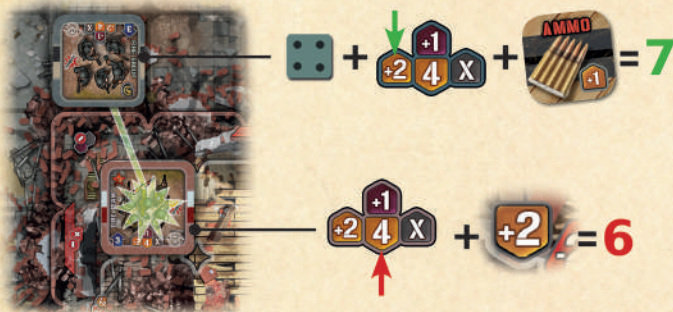
Чтобы разрешить действие "стрельба", бросьте 1 кубик и прибавьте выпавшее число к боевой величине атакующей единицы (того же цвета, что и величина защиты цели). Затем добавьте любые другие бонусы, которые применяются, и вычтите все штрафы.

Штрафы, связанные с маркерами подавления (см. с. 17)



Каждый маркер подавления на подразделении дает штраф -2 ко всем броскам кубиков этого подразделения, включая действия по стрельбе.

Если конечный результат **равен или превышает** значение защиты цели, цель получает удар.



Немецкое подразделение выполняет действие "Стрельба" и бросает на кубике "4". К этому добавляется желтая боевая величина (+2) и бонус +1 от используемого жетона патронов, итого 7. Русское подразделение имеет величину защиты 4 и находится в элементе местности, который дает бонус к обороне +2, итого 6.

Поскольку общая защита немцев выше защиты русских, атака проходит!

Эффект удара



Если цель с этим символом получает удар, то эта единица уничтожается и выводится из игры.



Если цель с этим символом получает удар, то каунтер этой единицы переворачивается. Если целью является пехотное подразделение, оно не уничтожается.

Если легковой автомобиль поражен, он уничтожается. Каунтер Транспортного средства переворачивается и становится элементом разрушенной местности (обломки).

Если тяжелое транспортное средство поражено, вы должны определить, какая часть транспортного средства была повреждена, сделав бросок определения места повреждения (см. ниже, "Попадание в тяжелое транспортное средство").

Уничтоженные подразделения

Когда пехотное подразделение уничтожается, оно удаляется с игрового поля. Поместите уничтоженное подразделение под соответствующую тайл рекрутинга.

Когда транспортное средство (легкое или тяжелое) уничтожается, оно не удаляется с игрового поля (за исключением случаев, когда у него нет стороны «Разрушения»). Вместо этого счетчик переворачивается и превращается в крушение. Обломки считаются элементом местности (см. стр. 11). Обломок можно убрать с поля боя, если на него нанесено достаточное количество Очков Разрушения (см. стр. 15).

Когда отряд уничтожен, он может разбить боевую группу, частью которой он является. Если общее количество жетонов отрядов, показанных на тайле рекрутинга, которые были уничтожены, равно или превышает точку разрыва на этом тайле, боевая группа разбивается. Переверните тайл вербовки сломанной стороной (см. стр. 22 «Глава 7: Рекрутинг»).

Стрельба по транспортному средству

Существует ряд специальных правил, которые применяются при использовании действия "Стрельба" для атаки транспортного средства:

Попадание в тяжелую машину

При попадании в тяжелую машину она не уничтожается автоматически. Вместо этого необходимо бросить кубик, чтобы определить, какая часть транспортного средства была повреждена в результате атаки.

Чтобы определить местоположение повреждений на тяжелом транспортном средстве, атакующий бросает один кубик и помещает на него маркер повреждений, соответствующий выпавшему числу.

Эффект повреждения транспортного средства обозначается символом на маркере повреждения:



1: Экипаж

Каждый ход машина может стрелять только из одного из своих орудий, но не из обоих!



2: Траки

До конца игры транспортное средство больше не может выполнять действия движения.

Если оно двигалось, то немедленно останавливается.



3 или 4: Корпус

Поместите на машину два маркера подавления в дополнение к этому маркеру повреждений. Если

машина двигалась, она немедленно останавливается.



5: Основное оружие

Основное оружие машины уничтожено.



6+: Уничтожение

Транспортное средство уничтожено. Переверните его на сторону обломки.

Если транспортное средство получает второй маркер повреждений того же типа, оно уничтожается.

Если тяжелое транспортное средство получает двойное попадание (см. ниже), оно автоматически уничтожается.

Двойное попадание

Если результат броска кубика (включая любые бонусы) в два раза превышает или равен удвоенному значению защиты цели (включая любые бонусы), цель немедленно уничтожается (это относится и к тяжелым машинам).

ФАЗА СНАБЖЕНИЯ

Во время этой фазы отряды, не получившие жетонов приказов (не считая жетонов приказов блефа) и не имеющие маркера активации, могут совершить действие движения. Некоторые специальные способности или другие эффекты могут даже позволить им выполнять другие действия. Когда эта фаза завершена, игроки готовятся к следующему ходу.

Абсолютным правилом фазы снабжения является то, что на этой фазе не допускается ни стрельба, ни нападения! Фаза снабжения позволяет только отрядам, у которых нет жетона приказа или маркера активации, совершить одно действие движения.

ЭТАПЫ ФАЗЫ СНАБЖЕНИЯ

Шаг 1 - Разрешите эффекты, возникающие в начале фазы снабжения, в следующем порядке:

- 1) Специальные возможности
- 2) Карточки действий
- 3) Опции рекрутинга
- 4) Эффекты, характерные для конкретного сценария

Шаг 2. Сбросьте жетоны приказов на блеф.

Шаг 3. Игрок, обладающий инициативой, играет первым и должен выполнить следующие действия в указанном порядке:

- Выполните действие "Движение" (см. с. 5) с любым или всеми своими подразделениями, у которых нет жетона приказа или маркера активации.
- Сбросьте один (и только один) маркер подавления с каждого из своих подразделений.

Шаг 4. Как только игрок с инициативой закончил, игрок противника также должен завершить Шаг 3.

Шаг 5. Разрешите эффекты, возникающие в конце фазы снабжения, в следующем порядке:

- 1) Специальные возможности
- 2) Карточки действий
- 3) Опции рекрутинга
- 4) Эффекты, характерные для конкретного сценария

Шаг 6. Сбросьте столько карт действий, сколько пожелаете, а затем тяните до тех пор, пока не достигнете максимального размера руки, указанного в сценарии.



7. Переместите маркер инициативы на одну клетку вниз по диаграмме хода и переверните его, чтобы определить новую инициативу. Инициатива следующего игрового хода будет принадлежать другому игроку.

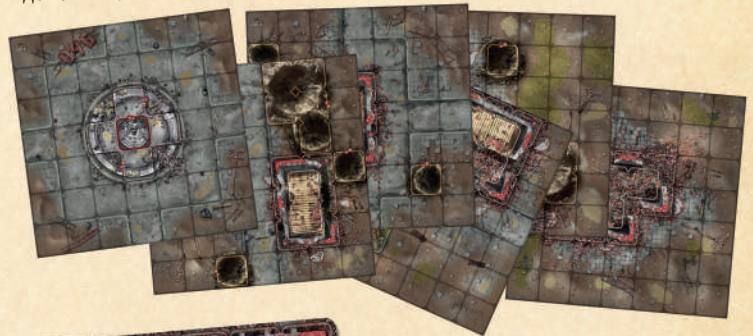
Теперь вы готовы к новому ходу!



CHAPTER 3 ПОЛЕ БОЯ

Характер поля боя является ключевым элементом стратегии, влияющим как на передвижение, так и на ведение боя. Поле боя создается с помощью комбинации досок местности и тайлы местности, как показано в сценарии игры. Все, что находится на поле боя и оказывает влияние на ход боевых действий, например, обломки или воронки, называется элементом местности.

На больших досках местности изображены большие участки поля боя. Комбинируя доски местности различными способами, можно создавать самые разнообразные театры военных действий.



Плитки местности меньшего размера можно использовать для модификации досок местности, создавая еще большее разнообразие полей сражений.

На плитках местности часто изображаются элементы местности, такие как здания или заросли, которые могут оказывать тактическое влияние на ход игры.

Каждый элемент местности включает в себя один или несколько квадратов, окруженных цветной рамкой, а также может быть обозначен набором символов, которые суммируют его эффекты. Эффекты элемента местности распространяются на все квадраты или промежутки (пересечение четырех квадратов), входящие в состав данного элемента местности. Для того чтобы получить какие-либо бонусы от элемента местности, юнит должен полностью находиться внутри этого элемента.

ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

Здесь будут описаны эффекты каждого символа, а также то, как они определяют различные элементы местности и специальные правила для каждого типа.

ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ БОНУСЫ



Любой отряд в этом элементе местности получает бонус, если цвет типа величины защиты отряда совпадает с цветом символа элемента местности.



Добавьте бонус, указанный на символе, к величине защиты отряда.

НЕПРОХОДИМЫЙ



Ни одна единица не может войти в этот элемент местности. Любое подразделение, которое каким-то образом частично или полностью попало в такой квадрат, автоматически уничтожается. Если подразделение является транспортным средством, поместите его обломки как можно ближе к непроходимому элементу местности, не находясь в нем.

НЕПРОХОДИМО ДЛЯ НЕКОТОРЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ



Эти элементы местности препятствуют проходу определенных подразделений. Тип юнита определяется по цвету щита или щитов, сопровождающих символ непроходимости.

Любое ограниченное подразделение, которое каким-то образом частично или полностью попадает в непроходимый квадрат, автоматически уничтожается. Если юнит является транспортным средством, поместите его обломки как можно ближе к непроходимому элементу, не находясь в нем.

ПРЕПЯТСТВИЯ

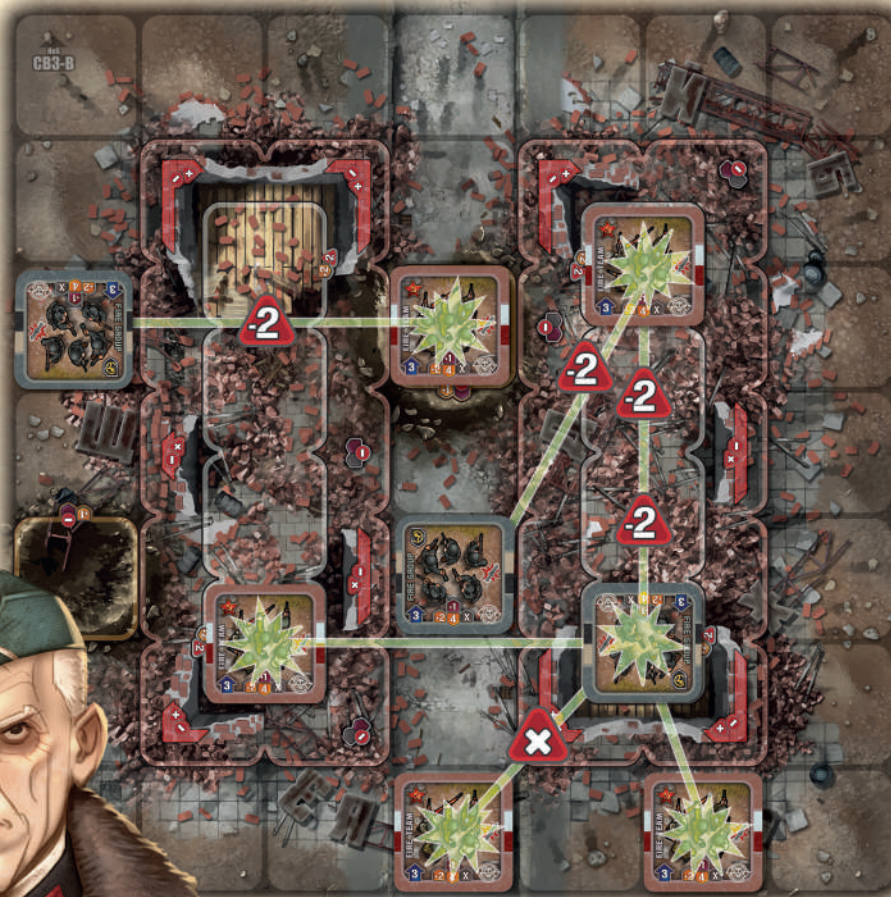


Элемент местности, отмеченный этим символом, полностью блокирует зону видимости. Вы не можете стрелять по вражескому подразделению, если между ними есть элементы местности этого типа.



Каждая клетка, отмеченная этим символом, заслоняет проходящую через нее (даже частично) зону видимости.

За каждый квадрат, закрывающий зону видимости, вычитите значение, указанное в символе, из результата броска кубика атакующего (а не непосредственно из боевой ценности подразделения). Эти штрафы являются кумулятивными.



ЗАТРУДНЕННЫЙ ПРОХОД



Как только подразделение попадает в этот элемент местности, оно должно немедленно прекратить движение.

Отряд, пробирающийся через труднопроходимую местность, может продвинуться не более чем на ОДНУ клетку, прежде чем завершить действие движения на этот ход.



На отряд, занимающий более одной клетки, перестает действовать элемент местности "Затрудненный проход", как только передняя часть стойки (или задняя, если она движется назад) перестает находиться в этом элементе местности.



СООРУЖЕНИЯ



Некоторые элементы местности, такие как здания или Разбитые транспортные средства, называются сооружениями. В отличие от других элементов местности, сооружения могут быть разрушены. Чтобы уничтожить их, необходимо набрать столько Очков Разрушения, сколько указано на символе (см. раздел "Разрушение", стр.15). Как только это количество будет достигнуто, переверните элемент местности на сторону обломков или, если это обломки, удалите его из игры.



ЗДАНИЯ

Защитный бонус - Непроходимость для легких и/или тяжелых транспортных средств - Препятствие - Сооружение

Здания являются ключевым элементом игры "Герои Сталинграда". Они обеспечивают отличную защиту и часто являются сценарными целями. Они бывают разных размеров и видов, но на них распространяется действие одного и того же базового набора правил.

Здания могут состоять из нескольких частей. Каждая часть рассматривается как самостоятельный элемент местности и может быть уничтожена отдельно (правила уничтожения, см. с. 15).

Линия видимости

Большинство зданий полностью блокируют LoS.

В этом случае учитывается рисунок, а не весь тайл (A). Красный контур также блокирует LoS для любого юнита, находящегося внутри (B).

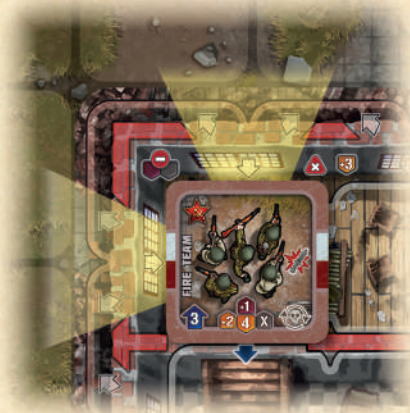


Подразделение, находящееся в здании, получает бонус к своему значению защиты от огня и штурма, если только стреляющее или штурмующее подразделение также не находится внутри.



Проём - это часть наружной стены, не имеющая красного контура и пересекемая синей или белой стрелкой.

Действия при стрельбе
Для того чтобы вести огонь из здания, юнит должен находиться в квадрате, примыкающем к проему, через который он будет вести огонь. Зона поражения ограничена красным контуром стен.



Для того чтобы открыть огонь по подразделению, находящемуся в здании, цель должна находиться в квадрате, непосредственно примыкающем к проему (A). Юнит, находящийся вне здания и примыкающий к проему, может вести огонь по юнитам, находящимся внутри здания, если ни красные контуры, ни внутренние стены не блокируют зону видимости (B).

Юнит, находящийся вне здания и примыкающий к проему, также может стать мишенью для юнита, находящегося внутри здания, на которое у него есть LoS (C).



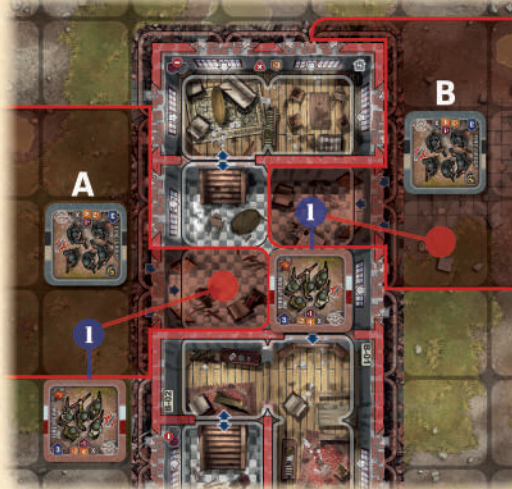
В обоих случаях цель, находящаяся в здании, получает бонус к защите.

Действия при перемещении

В неповрежденном здании единственными проемами являются окна и двери, и в этом случае войти в здание можно только через дверь и только через квадраты, на которые указывает синяя стрелка. Перемещение через половину квадрата не считается за квадрат движения.

Стены и окна здания ограничивают ZoC.

Когда юнит находится рядом с синей стрелкой, указывающей на вход или выход из здания (юниты A и B), его зона контроля распространяется на квадрат, на который указывает стрелка, и может препятствовать входу (A) или выходу (B).



Здания, состоящие из нескольких частей. В случае здания, состоящего из нескольких частей, в котором разрушена только часть здания, значения Бонуса защиты могут быть разными. Примените бонус наложения, через которое проходит LoS или Действие Движения (в случае штурма).



Левая сторона этого здания разрушена и имеет бонус к обороне +2. Однако правая сторона этого частично разрушенного здания все еще цела и имеет бонус к обороне +3.

CHAPTER 4 ★ ЮНИТЫ ★

Юниты - это основные элементы вашей армии. Подразделение может представлять собой группу солдат, транспортных средств или отдельных персонажей под вашим командованием.

ОТРЯДЫ ПЕХОТЫ

К этим подразделениям относятся отряды или подразделения с тяжелым вооружением, таким как пулеметы и т.д.

Каждое подразделение имеет величину защиты, величину движения и несколько боевых величин. Некоторые подразделения также обладают одной или несколькими специальными способностями. Все характеристики и способности юнита отображаются на его каунтере.

Для большинства юнитов на лицевой стороне каунтера показаны характеристики невредимого юнита, а на обратной стороне - тот же юнит, но с пониженными значениями. Это свидетельствует о том, что юниту нанесено повреждение. Иногда значение защиты подразделения, получившего повреждение, будет выше - поскольку солдат осталось меньше, их труднее успешно атаковать.



Пример пехотного подразделения, получившего повреждение.

В некоторых случаях две стороны каунтера представляют одно и то же подразделение, но в разных состояниях. Как правило, речь идет о тяжелом оружии, которое должно быть установлено перед использованием.

Две стороны такого счетчика называются активной и неактивной сторонами.



Большое орудие

Некоторые пехотные единицы, например, пушки, имеют размер чуть больше одного квадрата, но считается, что они занимают только один квадрат.

Роль на поле боя

Каждое пехотное подразделение обучено выполнять определенную роль во время боя, которая обозначается на счетчике контуром: цвет фракции - для обычных солдат; красный - для тяжелого вооружения; желтый - для лидеров.



ПЕХОТНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ: БОРИС

DIVISION BADGE This counter is a member of the Red Army.	OUTLINE Yellow, indicates this counter is an officer.	SPECIAL ABILITIES This counter has several special abilities represented by symbols: Order (x1), Assault and Limited Range (4 squares).
UNIT NAME When printed in red, indicates the counter has suffered a hit. Here, the counter is on its unharmred side.	COMBAT VALUE AGAINST LIGHT VEHICLES This Combat Value gives the unit a +1 to its attack rolls against light vehicles (any target whose Defense Value is printed inside a purple shield).	HIT This symbol means that the counter must be turned over if it suffers a hit.
MOVEMENT VALUE This counter can move 4 squares.	DEFENSE VALUE This counter is an infantry unit, so its Defense Value is printed inside a yellow shield. During a Firing Action, it suffers one or more hits when an opponent's roll plus appropriate Combat Value is 6 or higher.	COMBAT VALUE AGAINST HEAVY VEHICLES X means this counter can deal no damage to heavy vehicles (any target whose Defense Value is printed inside a grey shield).
COMBAT VALUE AGAINST INFANTRY UNITS This Combat Value gives the unit a +1 to its attack rolls against infantry (any target whose Defense Value is printed inside a yellow shield).		

ЛЕГКОВЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

К этим подразделениям относятся транспортные, разведывательные и вспомогательные машины. В игре они представлены каунтерами, которые обычно больше пехотных подразделений. Жетоны легких транспортных средств бывают разных размеров и могут занимать одну или две клетки, в зависимости от размера. На игровом поле каунтер всегда располагается по центру клетки или клеток, которые он занимает.

Легкие транспортные средства имеют легкую броню, если таковая имеется. Значения их защиты напечатаны внутри фиолетового щита. Каунтеры легких машин двусторонние. С одной стороны транспортное средство находится в невредимом состоянии. На другой стороне - он превратился в обломки.



Пример легкого автомобиля, занимающего один квадрат.



Пример легкого автомобиля, занимающего два квадрата.

В некоторых случаях обе стороны каунтера представляют одно и то же устройство в разных состояниях. Они называются активной и неактивной сторонами.

ЛЕГКОВОЙ ТРАНСПОРТ: SD.KFZ 251/1

OUTLINE
Used to indicate the vehicle nationality, in this case German (grey outline).

DIVISION BADGE
This counter is part of the German army.

UNIT NAME
Name of the vehicle.

MOVEMENT VALUE
This counter can move 6 squares.

COMBAT VALUE AGAINST INFANTRY UNITS
This Combat Value gives the unit a +4 to its attack rolls against infantry (any target whose Defense Value is printed inside a yellow shield).

DEFENSE VALUE
This counter is a light vehicle unit, so its Defense Value is printed inside a purple shield. During a Firing Action, it suffers one or more hits when an opponent's roll plus appropriate combat value is 6 or higher.

COMBAT VALUE AGAINST LIGHT VEHICLES
This Combat Value gives the unit a +2 to its attack rolls against light vehicles (any target whose Defense Value is printed inside a purple shield).

HIT
This symbol means that the counter must be turned over if it suffers a hit.

COMBAT VALUE AGAINST HEAVY VEHICLES
X means this counter can deal no damage to heavy vehicles (any target whose Defense Value is printed inside a grey shield).

SPECIAL ABILITIES
This counter has several special abilities represented by symbols: Transport (7), Machine Gunner, Suppressive Fire and Fire on the Move (-2).

ТЯЖЕЛЫЙ ТРАНСПОРТ: PANZER III

DIVISION BADGE
This counter is part of the German army.

FRONT DEFENSE VALUE
8

OUTLINE
Used to indicate the vehicle nationality, in this case German (grey outline).

SIDE DEFENSE VALUE
7

MOVEMENT VALUE
This counter can move 4 squares.

UNIT NAME
Name of the vehicle.

PRIMARY WEAPON
This weapon's Combat Value gives the unit a bonus to its attack rolls; +2 against infantry, +3 against light vehicles and +3 against heavy vehicles. This weapon also has the Destruction (2) special ability.

SECONDARY WEAPON
This weapon's Combat Value gives the unit a bonus to its attack rolls; +4 against infantry, +2 against light vehicles, and X against heavy vehicles. This weapon also has the Fire on the Move (-2), Machine Gunner and Suppressive Fire special abilities.

DEFENSE VALUE (REAR)
This counter has 4 Defense Values, printed inside grey shields as it is a heavy vehicle. It suffers damage when an opponent's roll plus appropriate Combat Value is 8 or higher if attacked from the front, 7 or higher if the vehicle is attacked from the side and 6 if attacked from the rear.

ТЯЖЕЛЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Обычно эти подразделения намного крупнее пехоты и включают в себя танки и другие бронированные машины. Каунтеры тяжелых машин бывают разных размеров и могут занимать одну или несколько клеток, в зависимости от размера. На игровом поле всегда центрируйте каунтер на той клетке или клетках, которые он занимает.

Тяжелые машины имеют толстую броню, которая делает их невосприимчивыми к большинству видов личного оружия пехоты, поэтому они господствуют на поле боя. Однако они могут быть уязвимы для специального оружия, если их не сопровождает дружелюбная пехота. Величина их защиты напечатана внутри серого щита.

Каунтеры тяжелых машин двусторонние. На одной стороне изображена машина в невредимом состоянии. На другой стороне он превратился в обломки.



Пример тяжелого транспортного средств

Все тяжелые машины имеют одно или несколько основных орудий, боевые величины и специальные возможности которых выделены красным цветом. Большинство машин также имеют вторичное оружие (выделено желтым цветом). Некоторые тяжелые машины имеют только одно оружие, в этом случае оно является и основным, и вторичным.

УНИЧТОЖЕНИЕ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ

После уничтожения транспортного средства (легкого или тяжелого) оно превращается в обломки, которые считаются плиткой местности. Обломки могут быть удалены с поля боя при соблюдении некоторых условий (стр. 15).



Специальные способности - это элементы, отличающие ваши подразделения. Они делятся на категории.

**Изменения состояния,
Стрельба,
Нападение,
Защита,
Командование,
Прочее (без категории).**

ИЗМЕНЕНИЯ СОСТОЯНИЯ

Для того чтобы "активировать" или "деактивировать" эти специальные способности, необходимо повернуть юнита в начале или в конце действия движения.

Это можно сделать во время нулевого хода, даже если значение Движения подразделения равно X.

Юнит может добровольно изменить состояние только один раз - в начале или в конце действия "Движение".

активная
сторона



неактивная
сторона



Отряд может использовать особые способности только своей видимой в данный момент стороны. Любые другие способности на его обратной стороне вообще использовать нельзя.

Примечание. Некоторые подразделения могут не иметь способностей обеих сторон, и в этом случае изменение состояния можно сделать только один раз.

ЗАСАДА



В скрытом состоянии (активной стороной вверх) подразделение подчиняется следующим правилам:

- Скрытое подразделение не может быть целью действия стрельбы.
- Скрытая единица игнорирует шаблоны взрыва.
- Скрытое подразделение не блокирует LoS.
- Скрытое подразделение, участвующее в штурме, переворачивается на свою неактивную сторону в момент начала штурма.
- Скрытое подразделение должно сначала перевернуться на свою неактивную сторону, если оно хочет принять участие в штурме другого подразделения.
- Скрытое подразделение, выполняющее действие "Стрельба", переворачивается на свою неактивную сторону. Это вынужденное перемещение.
- Если подразделение скрыто, никто, кроме его владельца, не может смотреть на его скрытую сторону.

Для того чтобы обнаружить скрытое подразделение, необходимо иметь четкую линию видимости. Если юнит находится в элементе местности, то необходимо иметь чистую линию видимости и находиться в пределах 2 квадратов от него. Когда вы заметили подразделение, переверните его на неактивную сторону. Это принудительное перемещение.

Условия для переворачивания скрытого подразделения проверяются на каждой клетке, в которую перемещается скрытое подразделение, или в конце действия движения любого другого подразделения.

Скрытое подразделение может быть замечено или перевернуто только один раз за действие движения.

Скрытое подразделение, которое было замечено во время действия движения, продолжает использовать значение движения своей активной стороны до конца своей активации.

Два скрытых подразделения могут заметить друг друга.

Тяжелые машины не могут заметить скрытые подразделения.

Экипаж



Чтобы активировать эту специальную способность, экипаж должен завершить свое действие движения на тяжелом или легком транспортном средстве.

Затем переверните жетон экипажа и оставьте его на транспортном средстве. После этого экипаж добавляет свои другие специальные способности к способностям транспортного средства. Экипаж не учитывается при определении грузоподъемности транспортного средства. Транспортные средства, не имеющие специальной способности "Транспорт", могут перевозить только одну единицу экипажа. Пока экипаж находится внутри транспортного средства, он не может быть целью действия стрельбы.

Чтобы выйти из машины, экипаж должен начать свое действие движения, перевернувшись на неактивную сторону.

Если транспортное средство уничтожено, поместите неактивную часть экипажа на клетку рядом с обломками и поставьте на нее маркер подавления. Это вынужденное перемещение.



Штатив

При активации свойства подразделения изменяются.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПРИ СТРЕЛЬБЕ Артиллерийский наводчик



Если у вас есть хотя бы один артиллерийский корректировщик с четким LoS к промежутку, на который нацелен шаблон непрямого огня, уменьшите расстояние рассеивания на 1 промежуток.

Разрушение



Юниты, обладающие этой специальной способностью, могут разрушать строения.

Если строение или находящаяся в нем единица попадает под удар снаряжения или единицы, обладающей этой специальной способностью, во время действия стрельбы или штурма, то строение может получить очки разрушения. Если действие стрельбы направлено против юнита, а не конкретно здания, то сначала разрешите атаку против юнита, а затем определите, получит ли здание очки разрушения.

Бросьте столько кубиков, сколько указано на символе.



Каждый результат броска кубика 4 или выше позволяет либо поместить на строение новый маркер разрушения (со стороны 1 очка), либо перевернуть уже помещенный маркер на сторону 2 очка.



Если общее количество очков разрушения на маркерах достигает значения строения, то строение уничтожается. Если сооружение представляет собой обломки транспортного средства, уберите его, в противном случае переверните элемент местности. Когда здание (или часть многосекционного здания) разрушено, переверните его на сторону обломков.

Каждое пехотное подразделение, находящееся внутри, получает 1 маркер подавления. Сначала игрок, обладающий инициативой, переставляет все свои подразделения на обломки. Как только первый игрок закончил, игрок противника делает то же самое.

Каждое транспортное средство, находящееся в строении, уничтожается, а его обломки помещаются в развалины.

Сдвоенное оружие



Во время действия стрельбы бросьте два кубика и примите лучший результат.

Отвлекающий огонь

Альтернативная стрельба



Бросьте кубик. Если результат равен или превышает значение, указанное на символе этой специальной способности, поместите на цель маркер подавления.

На этот выстрел влияют препятствия и штраф за дальность стрельбы.

Огнетет

Альтернативная стрельба

Это подразделение оснащено огнеметом, который использует специальный шаблон. При использовании огнемета подразделение имеет специальную способность "Огонь в движении" (-1) и использует боевые значения, указанные в шаблоне.



При использовании огнемета поместите самый маленький конец шаблона в центр квадрата каунтера или на красную точку на каунтере стреляющего подразделения и сориентируйте его в любом направлении по вашему выбору, учитывая ограниченные дуги стрельбы. Любой юнит, хотя бы частично покрытый Шаблоном, подвержен воздействию пламени. На шаблон влияют препятствия. Он также блокируется, как только проходит через центр квадрата, занятого транспортным средством.

Все подразделения, будь то пехота или техника, получают маркер подавления в дополнение к любому урону.

Предупреждение: Пехотный отряд со способностью «Огнетет» удаляется из игры, если он проигрывает атаку, но переворачивается, если уничтожен результате действия "Огонь".

Огнеметы и здания

Для стрельбы по однокомнатному зданию огнеметному отряду необходимо находиться в одном из квадратов, прилегающих к проему. Все юниты внутри здания поражаются пламенем и не получают бонуса защиты, предоставляемого зданием.

3 комнаты, кухня, ванная комната

Через проем – внутри многокомнатного здания – огнетет может вести огонь из одного помещения в другое. Эффект ограничен стенами целевой комнаты. Стены обозначены красными контурами.

Огонь в движении



Во время действия "Движение" подразделение может совершить действие "Огонь".

Действие "Огонь на ходу" разрешается до выхода или после входа в квадрат. Штраф, указанный на символе, снимается от боевой ценности подразделения (а не от конечного результата броска).

Пугающий выстрел

Если ваше огневое действие не удалось (нет попадания, нет маркера подавления, нет маркера урона), вы можете поместить маркер подавления на свою цель. Эта специальная способность не может быть использована вместе со специальной способностью "Пулеметчик".



Гаубица

Альтернативный режим стрельбы



При использовании этой специальной способности вы должны нацеливаться на Межпространство.



Нет ни ограничения дальности, ни связанного с ним штрафа.

Вам необходимо иметь четкую или скрытую линию видимости до целевого Межпространства. Возьмите Шаблон взрыва и поместите его в Межпространство.

Обратите внимание, какие боевые значения использовать.



Вы не имеете права размещать шаблон внутри здания. Юниты и структуры в рамках Шаблона, даже частично, затронуты. Разыграйте каждую атаку индивидуально, используя боевые значения, соответствующие значку гаубицы атакующего.



При этом учитываются штрафы от препятствий, заслоняющих LoS к межпространству цели.

- На юниты, находящиеся в полностью неповрежденной площади здания, не влияют шаблоны взрыва за пределами здания. Однако шаблоны взрыва влияют на юниты в частично разрушенном квадрате здания. Используйте самый низкий защитный бонус частично разрушенного здания.

- Шаблоны взрыва никогда не влияют на скрытые юниты.

- Когда шаблон попадает в тяжелую машину, используйте значение боковой защиты машины.



Непрямой огонь

Альтернативная стрельба



Эта специальная способность работает как гаубица, но вместо этого вы можете использовать огонь с закрытых позиций, если у вас нет четкой прямой видимости до целевого межпространства.

В противном случае вы можете использовать прямую атаку (гаубица). Огонь с закрытых позиций не обязательно поражает цель в межпространстве и может рассеиваться.



Воспользуйтесь таблицей рассеивания на обратной стороне шаблона взрыва и бросьте кубик. При выпадении от 1 до 4 выстрел рассеивается в направлении числа, указанного на Шаблоне рассеивания, на расстояние, равное числу, указанному в символе. При выпадении 5 или 6 выстрел попадает в цель и поражает межпространство цели.



Маркеры подавления не влияют на броски рассеивания.

Решайте каждую атаку индивидуально, используя боевые значения, соответствующие значку огня с закрытых позиций атакующего.



Не учитывайте штрафы из-за препятствий, закрывающих линию видимости.

Вы не можете использовать специальную способность «Огонь с закрытых позиций» изнутри здания.

Ограниченный диапазон



Отряд не может стрелять по цели, находящейся дальше, чем указанное количество клеток/промежутков.



Этот символ влияет на действия по стрельбе со специальными способностями, нацеленными на квадраты.



Этот символ влияет на действия стрельбы со специальными способностями, нацеленными на промежутки (например, шаблоны взрыва).



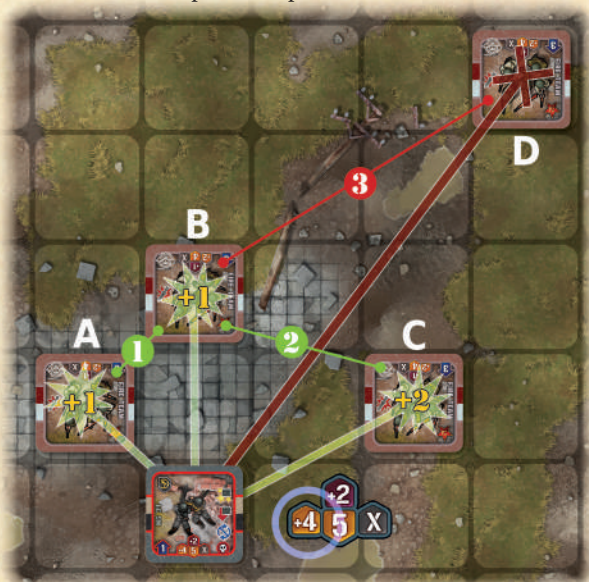
Красный треугольник за значком означает, что вы игнорируете препятствия, которые блокируют или уменьшают зону видимости.

Пулеметчик

Во время действия "Стрельба" боевая единица с этой способностью может стрелять по нескольким противникам. Все они должны быть одного типа (пехота, легкие или тяжелые машины) и располагаться в пределах квадратов хотя бы от одной из других целей. Стреляющее подразделение, естественно, должно иметь четкую или затуманенную зону видимости до каждой из целей. Разделите боевую ценность стреляющего подразделения (с учетом бонусов и штрафов) таким образом, чтобы любой из сделанных выстрелов получил бонус не менее +1. Вы должны объявить об этом разделении и распределить очки боевой ценности между отмеченными подразделениями перед броском кубиков, а затем сделать отдельные броски для каждого выстрела.



На каждый выстрел отдельно влияют препятствия, которые он пересекает.



Здесь MG42 выполняет огневое действие, используя специальную способность «Пулеметчик». Он начинается с отряда А. Отряд В — на 1 клетку от отряда А. Отряд С — на 2 квадрата от отряда В. MG42 не может атаковать отряд D, поскольку он находится более чем в 2 клетках от других целевых отрядов. Поскольку атакующий должен разделить свой общий боевой бонус (+4) между всеми целями, каждый выстрел модифицируется следующим образом: А(+1), В(+1) и С(+2).

- 1 - нет эффекта
- 2-3 - поместить маркер подавления
- 4-5 - нанести одно ранение цели
- 6 - нанести одно ранение цели и поместить маркер подавления, если подразделение не уничтожено.

Если таблица стрельбы находится на жетоне найма персонажа, используйте ее вместо этой.

Если символ снайпера напечатан на скрытой стороне отряда, не переворачивайте жетон на неактивную сторону после действия стрельбы.

Огонь на подавление



This special ability is one of the game's most important ones. It enables you to temporarily neutralize well protected units or prepare an Assault by inflicting a

Эта особая способность — одна из самых важных в игре. Это позволяет вам временно нейтрализовать хорошо защищенные отряды или подготовить штурм, наложив на них штраф. Применяются обычные правила стрельбы, но они удваивают боевую ценность отряда, а также все бонусы, которые он может иметь. Если результат равен или превышает значение защиты цели, измененное любыми бонусами защиты, цель не получает урона, но вместо этого вы даете ей маркер подавления. Если результат равен или превышает двойное значение защиты цели, измененное любыми бонусами защиты, дайте цели два маркера подавления (и так далее). Максимального количества маркеров подавления, которое может получить отряд, не существует. Штрафы, связанные с подавленными маркерами. Каждый маркер дает штраф -2 ко ВСЕМ броскам кубиков подразделения, кроме рассеивания, получения повреждений тяжелой техники и уничтожения. Этот штраф вычитается не из боевой ценности подразделения, а из конечного результата броска кубика.



Огонь по возможности



Во время (и только во время) фазы активации неактивированное подразделение может предпринять действие стрельбы против вражеского подразделения после действия стрельбы этого подразделения. Оно также может выполнить это действие в любое время во время действия движения вражеского подразделения. Если подразделение стреляет, оно теряет все имевшиеся у него жетоны приказа и получает маркер "Активировано". Целевое подразделение не прерывает своего движения, даже если оно получило попадание, и сохраняет значение движения своей неповрежденной стороны до конца своей активации.

Бронейные патроны



Добавьте +1 к броску кубика при нанесении урона тяжелому транспортному средству.

Снайпер

Альтернативный режим стрельбы



Снайпер может вести огонь только по пехоте.



Снайпер бросает кубик, модифицированный маркерами подавления и препятствиями, и читает следующую таблицу:



Каждый подавленный маркер также накладывает штраф -2 к значению движения. Если это значение падает до нуля или меньше, подразделение обездвижено.

Подразделение, получившее маркер подавления во время действия "Движение", завершает свое действие "Движение" без учета штрафа маркера. Кроме того, вражеские пехотные подразделения игнорируют зону контроля подавленного подразделения.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

ШТУРМА

Штурм



Only units that have the Assault special ability may engage an enemy Infantry Unit or vehicle in close combat. In most cases, a

Только подразделения, имеющие специальную способность "Штурм", могут вступать в ближний бой с пехотным подразделением или транспортным средством противника. В большинстве случаев транспортное средство не обладает такой способностью. Любое число рядом с пиктограммой добавляется в качестве бонуса к штурмовому бою. Подразделения, не обладающие этой способностью, могут защищаться, но при этом бросают только один кубик. Значок X в боевом значении означает, что вы не можете штурмовать цель, имеющую данный тип защиты, если только у вас нет специального снаряжения или особой способности.

Правила штурма

Объявите о нападении перед началом действия движения отряда. Вы должны довести нападение до конца, если это возможно.

Обозначьте цель. Эта цель может быть недействительной при объявлении нападения (например, когда юнит блокирует доступ к цели, а вы надеетесь уничтожить ее).

Штурм может быть начат только с незанятой клетки или клетки, занятой союзным транспортным средством, имеющим специальную способность "Транспорт" (см. стр. 24). Квадрат должен быть смежным с обороняющимся.

Атакующая сторона должна иметь достаточное значение Движения, чтобы переместиться в квадрат своей цели.

Штурм - это специальное действие движения; оно запускает все правила, связанные с движением, включая "Огонь по возможности" или "Огонь в движении" (см. раздел "Последовательность движения", стр. 26). Само нападение происходит в момент, непосредственно предшествующий перемещению в квадрат цели.

Если указанный отряд уничтожен до разрешения нападения (действием стрельбы, предпринятым во время действия движения), игрок может сменить цели или отменить нападение. Игрок может свободно выполнять действие движения.

Если цель не может быть достигнута (отряд, стоявший на пути, не был уничтожен), игрок может завершить действие движения, но не может атаковать другой отряд.

Вражеские зоны контроля не мешают отряду переместиться в клетку, занятую целевым отрядом, когда он начинает фактическую атаку.



Для того чтобы обозначить продолжающуюся атаку, положите атакующую фигуру частично на обороняющуюся.

Это также позволит вспомнить, с какой клетки атакующее подразделение ведет атаку. Пока атака не разрешится, считается, что атакующее подразделение находится в той клетке, из которой оно начало атаку.



Российское подразделение перемещается в зону контроля подразделений А и В движением 1. Оно может начать атаку на подразделение В, переместившись в зону контроля подразделения А, поскольку это Действие движения является штурмом.

Разрешение нападения

Атакующий бросает 2 кубика, оставляет себе лучший результат и добавляет боевое значение, соответствующее типу вражеского подразделения (против пехоты, легких машин или тяжелых машин). Атакующий также добавляет любой другой доступный бонус (специальная способность, карта действия, опция призыва и т.д.) и вычитает любой штраф. Защитник бросает 1 кубик (2, если у подразделения есть специальная способность "Штурм") и оставляет себе лучший результат.

Защитник прибавляет соответствующее боевое значение, оборонительный бонус, предоставляемый элементом местности, в котором находится подразделение, **если только атакующий и защищающийся не находятся в одной комнате в здании или в одном кратере**, а также любой другой доступный бонус (специальная способность, карта действия, возможность вербовки и т.д.), и вычитает любой штраф.

Если обороняющаяся сторона - тяжелое транспортное средство с двумя орудиями, необходимо использовать боевую ценность вторичного оружия (желтый контур).

Если вторичного оружия нет, обороняющийся проигрывает штурм и автоматически получает одно повреждение (локализируйте повреждение).

Отряд, имеющий боевую ценность X против защиты атакующего и не имеющий полезного снаряжения или специальных способностей, немедленно уничтожается или, если это тяжелое транспортное средство, получает одно автоматическое Повреждение (локализируйте Повреждение).

Игрок, получивший наибольший результат, выигрывает штурм.

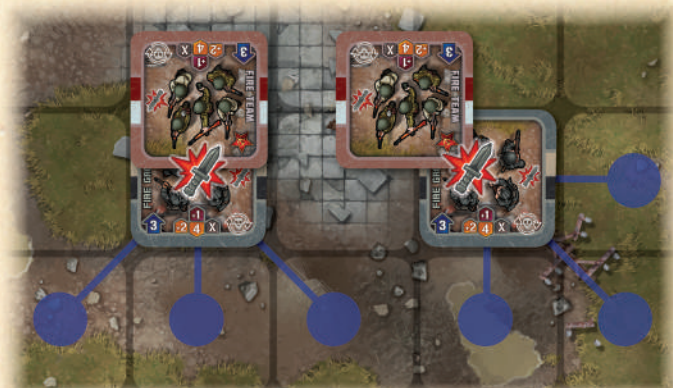


Атакующий бросает 2 кубика, получает 6 и 1. Он выбирает 6, добавляет боевую ценность отряда против пехотных отрядов (+2) и еще один Бонус +1 благодаря карте нападения, всего 9. Защитник бросает два кубика, у него выпадает 3 и 2. Он выбирает 3 и добавляет боевую ценность юнита против пехотных юнитов (+2) и еще +2 благодаря бонусу защиты от элемента местности, в общей сложности 7. Таким образом, нападающий выигрывает нападение.

АТАКУЮЩИЙ ПОБЕЖДАЕТ

Защищающийся - пехотное подразделение

Отряд должен немедленно отступить на одну из трех площадок напротив атакующего.



Это отступление является вынужденным движением и поэтому не считается действием движения.

Если ни в один из этих трех квадратов нельзя войти, обороняющееся пехотное подразделение немедленно уничтожается.

Отступающее подразделение может войти таким образом в зону контроля противника, но будет уничтожено, если отступление заставит его двигаться внутри зоны контроля противника.



Отступающий отряд не может переместиться в точку А, поскольку этот путь заблокирован стеной. В исключается, поскольку диагональное перемещение между смещенным и обычным квадратом сетки не допускается. Последний вариант С требует перемещения в зону действия противника, в данном случае в неполные квадраты генеральной сетки перед русским подразделением (1). Поскольку отступление невозможно, подразделение уничтожается.



Если обороняющееся подразделение имеет этот символ, оно уничтожается, а его каунтер удаляется из игры.



Если у обороняющегося подразделения этот символ находится сверху, то оно получает урон и его каунтер переворачивается.

После того как обороняющийся уничтожен или отступил (вынужденный ход), атакующее подразделение должно занять его место, если в квадрат еще можно войти, если нет, то атакующее подразделение должно остаться в квадрате, с которого оно начало атаку.

Защищающийся - это легкое транспортное средство



Если обороняющееся легкое транспортное средство имеет этот символ, то оно уничтожается, а его жетон удаляется из игры.



Если обороняющийся отряд был легкой машиной и имеет поврежденную сторону, он переворачивается там, где находится, и становится элементом местности. Когда легкая машина проигрывает атаку, она никогда не отступает. Если нападавшим было подразделение пехоты или легкой техники, оно должно вернуться в квадрат, из которого оно начало атаку.

Если атакующим была тяжелая машина, она занимает выбранную клетку и наносит одно очко разрушения обломкам обороняющегося.

Обороняющийся — тяжелая машина

Если обороняющийся представляет собой тяжелую технику, повреждения необходимо локализовать (стр. 9).

Когда тяжелая машина проигрывает атаку, она никогда не отступает. Нападающий должен вернуться на квадрат откуда он начал атаку (Принудительное движение).



Обороняющийся побеждает

Атакующий получает попадание или одно повреждение (локализуя повреждение), как объясняется при победе атакующего.

Атакующее подразделение - пехота

Атакующее подразделение возвращается в квадрат, с которого оно начало атаку, это вынужденный ход. Защитник не двигается.

Атакующий является транспортным средством

Если атакующим является транспортное средство, независимо от того, превратилось оно в обломки или нет, оно занимает место обороняющегося, если обороняющийся является пехотным подразделением. Обороняющаяся пехотная единица отступает на соседнюю клетку, выбранную ее владельцем. Это не действие движения, а вынужденное перемещение.

Если обороняющийся является транспортным средством, то атакующий возвращается в квадрат, с которого он начал атаку (Вынужденный ход).

В СЛУЧАЕ НИЧЬЕЙ

Если атакующий является пехотным подразделением или защищающийся - транспортным средством, то защищающийся остается в квадрате.

Атакующее подразделение отбрасывается назад в квадрат, с которого оно начало атаку, это вынужденное перемещение.

Удар не наносится.

Если атакующий является транспортным средством, а защищающийся - пехотным подразделением, то атакующий занимает место защищающегося, а защищающийся оттесняется на соседнюю незанятую клетку, выбранную его владельцем. Это не действие движения, а вынужденное перемещение.

Штурмовые и отряды с ограниченной дугой обстрела

(см. Дуга обстрела, стр. 8)

Когда отряд с огневой дугой подвергается нападению из клетки, находящейся за пределами его огневой дуги, вы должны дать ему маркер подавления, прежде чем завершить атаку.



Штрафы, налагаемые маркерами подавления

Каждый маркер накладывает штраф -2 ко ВСЕМ броскам кубика отряда.

Оборонительные специальные возможности

Механик



Механик может устранить повреждения тяжелой транспортной средства. Чтобы убрать маркер повреждения, механик должен находиться рядом с тяжелой машиной.

В фазе активации или снабжения механик может снять один маркер повреждений вместо того, чтобы совершить действие стрельбы или движения.

С помощью карточки "Ворваться в действие" или используя черту характера "Герой" (или любое другое правило, позволяющее подразделению действовать дважды), механик может перемещать и ремонтировать тяжелую машину в один ход. За ход нельзя отремонтировать более одного повреждения.

Позитивные волны



Когда ваша тяжелая машина подбита, ваш противник бросает 2 кубика на локализацию повреждений, и вы выбираете результат.

Командные специальные возможности

Автономный



Для действия этому отряду не требуется жетон пронумерованного приказа. Вы можете активировать его в любой момент на этапе активации (даже до получения жетонов специального приказа). Однако вы не можете прервать текущую активацию. Поместите маркер активации на отряд, чтобы отметить его активацию.

Вдохновение



Когда подразделение активируется во время фазы активации или снабжения, в дополнение к своему действию оно может удалить один маркер подавления с каждого пехотного подразделения в пределах определенного количества клеток, которое напечатано на символе способности.



Он должен иметь четкую или скрытую линию видимости для каждого подразделения, которому он помогает.



Приказ (ы)



Эта особая способность дает один или несколько дополнительных токенов пронумерованных приказов. Количество зависит от количества звезд в символе. Если отряд уничтожен, измените количество пронумерованных токенов приказа соответствующим образом в начале следующей фазы приказа.

Персональный приказ



Это подразделение дает один дополнительный жетон приказа с номером. С другой стороны, каждый ход вы должны давать этому подразделению жетон приказа (нумерованного, специального или блефа).

Разведчик После развертывания армии в зоне развертывания или за пределами поля боя, части, обладающие этой специальной способностью, могут совершить действие



"Движение", равное числу, указанному в символе. Это действие движения не учитывает сложные проходы. Если у части есть специальная способность "Засада", то это движение можно выполнить, не раскрывая противнику неактивную сторону. Однако оно не должно заканчивать свое движение в квадрате, прилегающем к цели (основной, вспомогательной или бонусной), или в районе цели (например, в здании).

Во время этого действия движения транспортное средство не может совершить действие стрельбы или нападения.


Транспортное средство, имеющее специальную способность "Транспорт" и желающее использовать свою специальную способность "Разведчик", может высаживать только войска, имеющие специальную способность "Разведчик". Высаженные подразделения не могут использовать свою собственную специальную способность "Разведчик".

Прочие специальные возможности

Транспорт



Это транспортное средство может перевозить пехоту. Используйте следующую таблицу, чтобы определить, сколько единиц пехоты он может перевозить.

Юниты с символом на  своей видимой стороне считаются за 1.

Все остальные юниты считаются за 2.

Транспортные средства, имеющие специальную способность "Транспорт", не могут перевозить более одного пехотного жетона большего размера, чем один квадрат (например, пушки).

Во время фазы активации или фазы снабжения пехотное подразделение может пересечь в транспортное средство или выйти из него в начале или в конце своего действия движения, с соседней клетки или на нее.

Можно начать атаку с транспортного средства, имеющего специальную способность "Транспорт", также можно отступить в транспорт после поражения в атаке, как в качестве атакующего, так и в качестве обороняющегося.

Подразделение, находящееся на борту транспортного средства, может получить жетон приказа. Поэтому оно может стрелять с транспортного средства или перемещаться с него.

Нарисуйте зону действия (LoS) для высадившегося подразделения от одного из квадратов, занимаемых транспортным средством.

Пехотные подразделения не блокируют зону видимости для десантируемых подразделений.

Подразделения тяжелого оружия (красный контур) не могут вести огонь с транспортного средства, если только они не обладают специальной способностью "Огонь на ходу", в этом случае соответствующий штраф **20** не применяется.

Юнит внутри транспортного средства не может стать целью стрельбы, не может быть затронут шаблоном взрыва или атакой. Пехотное подразделение на борту транспортного средства не имеет Зоны контроля, пока оно находится внутри транспортного средства.

Когда транспортное средство уничтожено, войска внутри него не получают ударов, но должны быть перераспределены в незанятые клетки, прилегающие к месту крушения. Это вынужденный ход. Они должны быть развернуты на своей неактивной стороне, когда машина уничтожена.

Их нельзя перераспределять в квадрат внутри вражеской зоны контроля. Игрок, владеющий этими отрядами, выбирает, куда их перераспределить.



Поместите маркер подавления на каждого из них.

Если нет свободного квадрата за пределами вражеской зоны контроля, отряд уничтожается взрывом.



Карты действий придают игре остроту и делают сражения более героическими. У каждого игрока есть своя колода карт действий, характерная для той фракции, которую он ведет в бой, и представляющая уникальные тактические приемы и преимущества этой фракции.

В начале игры вы вытягиваете руку карт действий. В конце каждой фазы снабжения вы снова набираете полную руку, так что нет смысла накапливать их! Более того, обычно лучше использовать как можно больше карт действий в каждый игровой ход!

Если два игрока хотят одновременно разыграть карту действия, то первым разрешает свою карту тот игрок, у которого есть инициатива.

Эффекты карт действий

Каждая карта действия может быть использована для одной из двух целей: либо для запуска боевого события, либо для получения альтернативного бонуса. При разыгрывании нельзя использовать оба эффекта.

Боевые события

Каждая карта действий описывает специальное действие или событие, которое можно использовать при ее розыгрыше. Боевое событие можно разыграть только во время фаз, указанных в описании, но за ход можно разыграть сколько угодно карт - даже больше одной для одного действия.

Когда вы разыгрываете событие битвы, следуйте инструкциям, напечатанным на карте, а затем сбросьте карту. Если карта действия противоречит какому-либо игровому правилу, то всегда применяется текст карты, за исключением **Абсолютного правила** фазы снабжения (см. с. 10).

Альтернативный бонус

Некоторые карты действий имеют альтернативный бонус. Это модификатор, который можно применить к действию. Просто сыграйте карту и примените указанный бонус, затем сбросьте карту.

Вы не можете комбинировать несколько альтернативных бонусов во время одного действия.

Если вы решили использовать альтернативный бонус, вы должны разыграть карту действия и объявить его до того, как бросите кубики или начнете действие "Движение".



Дает бонус +X во время штурма, как атакующего, так и защищающегося.



Дает бонус +X к одному действию стрельбы или к использованию одной опции призыва или карты действия, позволяющей альтернативное действие стрельбы.



Дает бонус +X квадратов к значению передвижения отряда во время действия передвижения.



Дает бонус +X к любому броску кубика.

ПОЯСНЕНИЯ К ОТДЕЛЬНЫМ КАРТАМ

Ворваться в бой

Тяжелое транспортное средство может вести огонь из всех своих орудий без каких-либо штрафов. Подразделение, уже имеющее специальную способность "Огонь в движении", не может совершить два действия стрельбы.

Динамика

Вы можете разыграть эту карту, когда собираетесь убрать из игры уничтоженное подразделение.

Вы не можете снять жетон приказа с активированного подразделения.

Go Go Go! / Schnell!

Этот ход на 2 клетки является вынужденным ходом и не наказывается маркером подавления.

Возврат отправителю

Эта карта позволяет отбрасывать назад гранаты любого типа, включая "Гeballт Ладунг".

Второй шанс

Если вы бросили несколько кубиков, перебросьте их все.

Сюрприз

Эта карта также позволяет выйти из здания во время Вынужденного хода после проигрыша штурма.

Чтобы войти в здание и выйти из него через окна одним и тем же действием движения, нужно взять две карточки "Сюрприз". Отряду, который атакует отряд, находящийся за окном, не требуется вторая карта "Сюрприз", чтобы вернуться на начальную клетку, если его оттеснили.

Ярость фюрера

Все подразделения получают способность "Штурм +2" (а не бонус +2 к броскам штурма). Отряды, не имеющие специальной способности "Штурм", могут вступать в ближний бой в течение хода.



МАРКЕРЫ ПОДАВЛЕНИЯ



Если подразделение страдает от временного физического или психологического состояния, ограничивающего его боеспособность, оно помечается маркером подавления.

Возможно, подразделение попало под подавляющий огонь, потеряло боевой дух, было доведено до предела или просто находится в тяжелом положении.

Каждый маркер "Подавлен" дает штраф -2 ко всем броскам кубика и штраф -2 к значению движения. Если значение движения подразделения падает до 0 или меньше, оно обездвиживается.

Вражеские подразделения игнорируют ZoC любого подразделения с маркером подавления.

Юнит, получивший маркер подавления во время своего действия "Движение", завершает действие "Движение" без учета штрафа за маркер подавления.

МАРКЕРЫ АКТИВАЦИИ



Некоторые карты действий или специальные способности, такие как "Огонь по возможности", могут активировать подразделения, у которых нет жетона приказа/маркера активации или которые имеют токен приказа, но еще не были активированы. В этом случае Вы должны поместить на подразделение маркер активации.

Отряд, получивший маркер активации, теряет имеющийся у него токен приказа (не раскрывая его), и до конца хода он не может быть активирован или выполнять какие-либо действия (за исключением защиты во время штурма).

Кроме того, это подразделение не может совершить действие "Движение" во время фазы снабжения.

МАРКЕРЫ И ШАБЛОНЫ

Подробное описание вы найдете на последующих страницах.



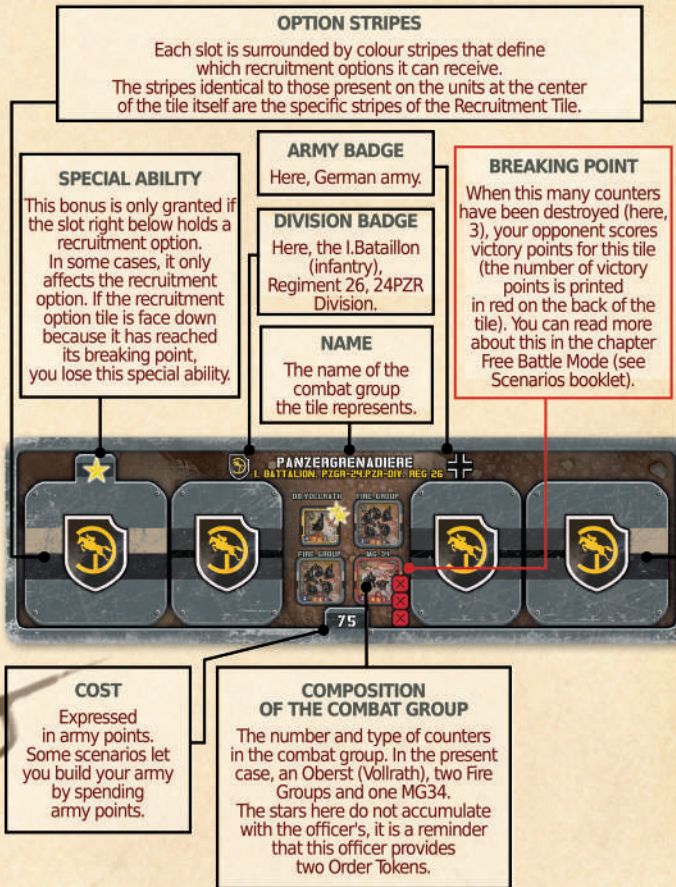
Создавать армию в Heroes of Stalingrad очень просто благодаря различным тайлам. Они могут представлять как целую боевую группу, так и отдельного персонажа, например, важного лидера или героя.

ТАЙЛЫ НАБОРА

Иллюстрации на тайле призыва показывают, какие каунтеры подразделений - так называемые боевые группы - и маркеры вы можете развернуть во время сражения, если этот тайл является частью вашей армии. Многие плитки призыва также имеют один или несколько слотов для опций призыва. Они позволяют настроить армию в соответствии со своим стилем игры. Некоторые слоты для опций рекрутинга могут быть использованы только для опций, которые ограничены конкретным тайлом рекрутинга, в то время как другие могут быть использованы для любых опций, доступных для вашей армии. Цветные полоски вокруг слотов для опций рекрутинга указывают, какие опции можно туда поместить. Некоторые из тайлов рекрутинга содержат маркеры (например, Gear), которые могут быть использованы только теми юнитами, которые указаны на тайле рекрутинга.

Некоторые из этих слотов при заполнении открывают специальные способности. При таком добавлении специальная способность действует только на юнитов, связанных с опцией в соответствующем слоте. Если специальная способность является приказом, то она действует на всю армию.

ТАЙЛ ПРИЗЫВА: PANZERGRENADIERE



ПЕРСОНАЖИ

Герои Сталинграда - это не только стратегия. Это еще и героическое приключение, и персонажи могут играть важную роль в ваших сражениях.

Персонажи могут быть простыми солдатами, знаменитыми героями или полевыми командирами. На одних тайлах рекрутинга персонажи "вспомогательной роли", например офицер, входят в состав боевой группы, а более мощные персонажи "ведущей роли" появляются на своих собственных тайлах рекрутинга. Разницы в игровых правилах между этими двумя типами персонажей нет: в ходе игры они ведут себя одинаково.

Персонажи, играющие ведущую роль, - это те, чей портрет изображен на плитке призыва.

Персонажи вспомогательной роли обычно входят в боевую группу тайла рекрутинга или опции поддержки.



КОМАНДНЫЕ ТАЙЛЫ



Тайл, название которого обрамлено значками на фоне лавров, является командным тайлом, на который распространяются особые правила.

Чаще всего это тайл персонажа, например, высшего офицера, но иногда это может быть тайл боевой группы.



Некоторые из этих тайлов не содержат юнитов, как, например, тайлы высшего командования, а представляют собой дополнительные ресурсы, назначенные кем-то из высшего командного состава. Тайлы высшего командования не входят в основной комплект, но доступны в некоторых дополнениях.

ОПЦИИ РЕКРУТИНГА

Вы можете добавить опции рекрутинга на тайлы рекрутинга. В качестве опций могут выступать пехотные подразделения, транспортные средства, дополнительное снаряжение, черты персонажей или приказы.

Они могут быть специфичными для тайла рекрутинга и иметь полоски одного цвета, или же быть общими и иметь общие для всей армии полоски.

- тайлы выбранной опции должны соответствовать слоту по форме и размеру;
 - полоски на каждой стороне должны быть того же цвета, что и хотя бы одна из полосок, обрамляющих слот.
- Опции рекрутинга имеют стоимость в очках армии.



RECRUITMENT TILE SPECIFIC COLOUR STRIPES

Russians (Volga Rifle Platoon) / Germans (I. Bat. 24PZR-Div-RGT.26)



ARMY COMMON STRIPES

Russians / Germans



COMMAND STRIPES

Russians / Germans



РАЗЛИЧНЫЕ ТИПЫ ОПЦИЙ РЕКРУТИНГА

ОПЦИИ ПОДДЕРЖКИ

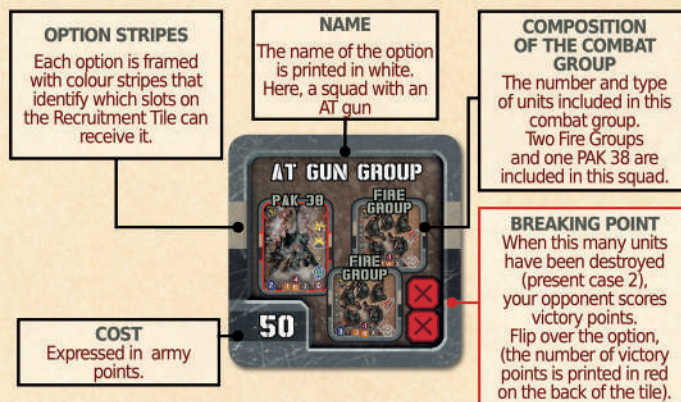
Это пехотные подразделения, пушки или транспортные средства, добавленные к боевой группе на тайле рекрутинга.

Как и в случае с тайлами рекрутинга, иллюстрации на опциях поддержки указывают, какие каунтеры и маркеры вы можете использовать, когда этот тайл включен в состав вашей армии.

Если на тайле поддержки имеются маркеры (снаряжение, черта персонажа...), то они могут быть использованы только подразделениями, находящимися на этом тайле.

ОПЦИИ РЕКРУТИНГА (ПОДДЕРЖКА):

AT GUN GROUP



ОПЦИИ СНАРЯЖЕНИЯ

Опции снаряжения представляют собой специфическое снаряжение ваших боевых групп.
предупреждение: Только юниты, имеющие цветные полосы, характерные для тайла призыва, к которому добавлена опция снаряжения, могут воспользоваться ею. Юниты с полосками других цветов не могут воспользоваться этой опцией или использовать ее.

исключение: Если опция снаряжения находится на плитке командования или высшего командования, то каждая единица в вашей армии получает от нее преимущество.

Если в вашей армии есть опция снаряжения, возьмите указанное количество маркеров и положите их на опцию снаряжения. Каждый маркер можно использовать один раз в течение игры, чтобы получить преимущество от этой опции. Когда маркеры закончатся, вы больше не сможете использовать опцию снаряжения. Вы должны объявить, что используете маркер, перед своим действием или перед броском кубика (своего или противника).

Если в опции не указано, что она является альтернативным действием, Вы можете использовать не более 3 одинаковых маркеров в одном действии.

ОПЦИИ РЕКРУТИНГА(СНАРЯЖЕНИЕ): Патроны

<p>OPTION STRIPES Each option is framed with colour stripes that identify which slots on the Recruitment Tile can receive it.</p>		<p>NAME The name of the option is printed in red.</p>
<p>COST Expressed in army points.</p>		<p>EFFECT Here, take 3 Ammo markers and put them on the option.</p>



Патроны

Только для пехоты

Эта опция дает вам 3 маркера патронов. Каждый маркер патронов дает бонус +1 к боевой ценности во время стрельбы (обычной или альтернативной).



Гранаты

Только для пехоты / Альтернативная стрельба

Эта опция дает 3 маркера гранат. Боевые значения гранат указаны на соответствующих маркерах.



Максимальный радиус действия гранаты - 2 межпространства. Гранату можно бросать через элементы рельефа, если не превышать дальность.

Поместите шаблон взрыва в целевое межпространство. Используйте боевые значения маркера гранаты, чтобы разрешить это альтернативное действие стрельбы. Единицы, даже частично находящиеся под Шаблоном, попадают в цель.

Разрешайте каждое попадание отдельно.

Юниты, находящиеся внутри здания, не подвергаются воздействию Шаблона взрыва, если Шаблон находится в межпространстве вне здания.



$5 + 2 = 7$
 $4 + 1 = 5$
 $3 + 4 = 7$

юнит А получает бонус к защите, предоставляемый элементом местности общая защита 5, но результат атаки 7.

юнит В не находится в элементе местности, но боевая величина гранаты (3) меньше, чем значение защиты цели (4).

Гранаты и квадраты смещенной сетки

Не учитывайте разницу в расстоянии между межпространством общей сетки и межпространством квадратов смещенной сетки. Для определения дальности просто подсчитайте все Межпространства между метателем гранаты и целью. Включите межпространство цели в дальность броска.



Гранаты и здания

Чтобы бросить гранату в здание, поставьте боевую единицу на клетку, примыкающую к проему в красном контуре. Это либо окно, либо дверной проем, обозначенный белыми или синими стрелками соответственно, либо пролом в стене.

Здание не дает защитного бонуса против такой гранаты, поэтому все юниты внутри поражаются.



3 комнаты, кухня, ванная...



При бросании гранаты из здания первым засчитывается промежуточное пространство, находящееся на полуквадрате перед проемом.



Стены разграничивают различные помещения в зданиях. Они выделены красным цветом и блокируют действие от взрывных устройств или в иных случаях. Любая детонация в помещении сдерживается окружающими стенами и не затрагивает соседние помещения.

ЧЕРТЫ ПЕРСОНАЖА

Черты персонажа представляют собой особенности некоторых солдат или элитных войск.

Если маркеры показаны на тайле опций, возьмите столько из них, сколько указано, и положите их на опцию рекрутинга.

Только те юниты, у которых полосы того же цвета, что и на тайле рекрутинга, на котором находится опция "черта персонажа", могут воспользоваться ею. Юниты с полосками других цветов не могут воспользоваться этой опцией или использовать ее.

Если черта персонажа дает один или несколько маркеров и помещена на командный тайл, то каждая единица в вашей армии получает от нее выгоду.

ОПЦИИ РЕКРУТИНГА ("ЧЕРТЫ ПЕРСОНАЖА"): ВЕТЕРАН

OPTION STRIPES
Each option is framed with colour stripes that identify which slots on the Recruitment Tile can receive it.

COST
Expressed in army points.

NAME
The name of the option is printed in red.

EFFECT
Here, take 3 Veteran markers and put them on the option.

Ветеран



Эта черта персонажа дает вам 3 маркера ветерана. Каждый маркер позволяет перебросить любой бросок, свой или противника, если результат не нравится. Новый результат должен быть сохранен. Вы можете использовать маркер ветерана на броске, который вы только что перебросили.

ОПЦИИ ПРИКАЗОВ

Приказы представляют планирование и стратегию штаба в виде бонусов, предоставляемых всей вашей армии.

Большинство приказов имеют "командные полосы", которые ограничивают их действие тайлами командования или высшего командования (те, что с лаврами).

ОПЦИИ РЕКРУТИНГА (ПРИКАЗ): БЛЕФ

OPTION STRIPES
Each option is framed with colour stripes that identify which slots on the Recruitment Tile can receive it.

COST
Expressed in army points.

NAME
The name of the option is printed in yellow.

EFFECT
You get an additional Bluff order token every turn.

Артиллерия



Этот приказ дает вам 3 маркера артиллерийской поддержки. Чтобы использовать маркер артиллерийской поддержки, вы должны положить на его плитку жетон пронумерованного приказа или специального приказа. Это также может быть жетон приказа блефа. Когда Вы раскрываете этот приказ, положите шаблон взрыва на любое Межпространство на поле боя. Расстояние рассеивания для этой атаки составляет 3 Межпространства.



План сражения

Этот приказ дает Вам 1 жетон специального приказа на всю игру.

У Вас не может быть более 2 маркеров специальных приказов.



Блеф

Этот приказ дает Вам 1 дополнительный маркер Приказа Блефа.

У Вас не может быть более 2 маркеров Приказа Блефа.



ФАЗА ПРИКАЗОВ



A- Разрешите все следующие эффекты в указанном порядке:

- 1) Специальные способности
- 2) Карты действий
- 3) Опции рекрутинга
- 4) Специальные эффекты сценария

B- Подсчитайте количество токенов приказов, на которые вы имеете право.

Внезапная смерть: Если у игрока нет токенов приказов, которые он мог бы назначить своим подразделениям (за исключением блефа), он немедленно проигрывает игру.

C- Разместите свои токены приказов так, чтобы вы могли прочитать цифры, а ваш противник - нет.

Не более одного токена приказов на одно подразделение!

Игрок, обладающий инициативой, кладет все свои токены приказов на любые подразделения своей армии, затем то же самое делает его противник.

Игроки могут решить размещать свои токены приказов одновременно.

D - Разрешите все эффекты конца фазы приказов в следующем порядке:

- 1) Специальные способности
- 2) Карты действий
- 3) Опции рекрутинга
- 4) Специальные эффекты сценария

ФАЗА АКТИВАЦИИ



ФАЗА ПОДДЕРЖКИ

1- Разрешите все связанные эффекты в начале фазы снабжения в следующем порядке:

- 1) Специальные способности
- 2) Карты действий
- 3) Опции рекрутинга
- 4) Специальные эффекты сценария

2- Сбросьте все токены блефа со всех подразделений игрока.

3- Игрок, обладающий инициативой, играет первым и должен выполнить следующие действия в указанном порядке:

- Переместить все или часть подразделений своей армии, у которых нет токенов приказов (кроме блефа) или маркеров активации.
- Сбросьте один (и только один) маркер подавления с каждого юнита.

4- Как только игрок с инициативой закончил, игрок противника также должен выполнить шаг 3.

5- Разрешите все связанные действия в конце фазы снабжения в следующем порядке:

- 1) Специальные способности
- 2) Карты действий
- 3) Опции рекрутинга
- 4) Специальные эффекты сценария

6- Выбросьте столько карт действий, сколько хотите, затем доберите, пока не достигнете максимального размера руки, указанного в сценарии.

7- Переместите маркер инициативы на одну клетку на диаграмме хода и переверните ее, чтобы определить новую инициативу.

ЛИНИИ ВИДЕНИЯ



Свободная LoS



Затрудненная LoS



Блокированная LoS



ДАЛЬНИЙ ВЫСТРЕЛ



Выстрелы на расстояние более 7 квадратов считаются дальними и дают штраф -2 к итоговому результату броска кубика.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДВИЖЕНИЯ

Объявить действие движения и любой штурм

- Возможность "огня в движении"
- Возможность "огня по возможности" (если огонь в движении)
- Перемещение на 1 клетку или Изменение состояния на месте (нулевой ход)
- Проверьте, следует ли перевернуть и раскрыть скрытый движущийся объект.
- Возможность огня на ходу
- Возможность выстрела по возможности
- Повторяйте эту последовательность движений до конца действия движения.

Завершение действия движения

- Разрешить любые штурмы
- Проверьте, следует ли перевернуть и раскрыть скрытые подразделения противника

РАЗРЕШЕНИЕ СТРЕЛЬБЫ

Объявите тип огня (нормальный или на подавление) и назовите цель.

Рассчитайте модифицированную боевую ценность

- боевая величина подразделения
- штраф "Огонь на ходу" (если подразделение использует специальную способность "Огонь на ходу")
- различные бонусы (снаряжение, карты действий...)
- удвоение боевой величины (если подразделение использует специальную способность "Подавляющий огонь")
- разделить боевую величину (если юнит использует специальную способность "Пулеметчик")
- Бросок кубика + модифицированная боевая величина
- Вычесть штрафы из конечного результата броска кубика (маркеры подавления, дальность, препятствия, карты действий...)
- Нанесите урон/попадание или дайте маркеры.

ШТРАФЫ, НАЛАГАЕМЫЕ МАРКЕРАМИ ПОДАВЛЕНИЯ

Каждый маркер подавления накладывает штраф -2 на ВСЕ броски кубиков подразделения, кроме Рассеивания и Уничтожения.

Этот штраф вычитается не из боевой величины подразделения, а из конечного результата броска кубика. Каждый маркер также накладывает штраф -2 к значению движения. Если это значение падает до нуля или меньше, подразделение обездвиживается.

Отряд, получивший маркер подавления во время действия "Движение", завершает свое действие "Движение" без учета штрафа маркера.

Кроме того, пехотные подразделения противника игнорируют зону контроля подавленного подразделения.

Подразделение получает маркер подавления, когда:

- Транспортное средство заканчивает свое действие движения в квадрате, который оно занимало,
- Транспортное средство, в котором оно находилось, уничтожается,
- Здание, в котором оно находилось, уничтожено,
- Оно пострадало от эффекта карты действия.



КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Маркер активации

Маркер, используемый для обозначения того, что подразделение было активировано без предварительного получения токена приказа.

Активированное подразделение

Подразделение, которое уже сыграло. На это указывает токен приказа или маркер активации.

Фаза активации

Фаза игры, во время которой игроки активируют подразделения, которым они дали токены приказов.

Активная сторона

Если подразделение может менять состояния, активная сторона представляет подразделение в определенном состоянии.

Альтернативное действие стрельбы

Действие стрельбы, обеспечиваемое специальной способностью или опцией рекрутинга, которое не может быть использовано из-за специальных способностей подразделения.

Блеф токен приказа

Токен пустого приказа, который не обеспечивает активацию и цель которого - обмануть противника.

Смена состояния

Различные специальные способности, позволяющие подразделению перевернуться один раз за действие движения, в начале или в конце, чтобы изменить состояние (например, из неактивного в активное).

Боевая величина

Бонус к броску кубика подразделения при стрельбе или атаке. Тайл командования/высшего командования
Специальный тайл рекрутинга, представляющий вышестоящего офицера. На это указывают лавры, обрамляющие название тайла.

Урон

Повреждения, получаемые тяжелой машиной. Для определения места повреждения и его эффекта требуется бросок кубика.

Величина защиты

Показатель, который должен быть равен или превышен при действии стрельбы, чтобы нанести целевой единице попадание или урон.

Защитный бонус

Бонус, увеличивающий значение защиты юнита.

Уничтожен

Уничтоженная единица удаляется из игры.

Действие стрельбы

Действие, выполняемое подразделением для того, чтобы открыть огонь по другому подразделению только в фазу активации.

Принудительное перемещение

Действие перемещения, спровоцированное определенной ситуацией. Если это движение невозможно, подразделение уничтожается. Это движение не может вызвать стрельбу по возможности.

Тяжелое оружие

Пехотное подразделение, оснащенное таким оружием, как MG34 или миномет.

Попадание

Повреждения, получаемые боевыми единицами (кроме тяжелых машин). Когда юнит получает повреждение, он либо переворачивается на ослабленную сторону, либо на разрушенную сторону, либо уничтожается.

Неактивная сторона

Когда юнит может менять состояния, неактивная сторона представляет юнит в его нормальном состоянии.

Инициатива

Игрок, обладающий инициативой, ходит первым. Также используется для определения порядка, в котором могут решаться вопросы.

Межпространство

Точка пересечения углов квадратов, которая является целью или учитывается при движении некоторыми специальными способностями.

Линия видимости (LoS)

Позволяет определить, может ли юнит видеть другой юнит.

LoS может быть:

Ясная: цель видна.

Затрудненная: Цель видна, но действие стрельбы получает штраф.

Заблокированная: Цель не видна.

Действие движения

Действие, выполняемое подразделением для перемещения во время фазы активации или фазы снабжения.

Величина движения

Величина, напечатанная в виде синей стрелки, которая указывает количество клеток, на которые может переместиться юнит во время действия "Движение".

Нумерованный токен приказа

Токены приказов, имеющие номер и позволяющие активировать подразделения в порядке возрастания.

Препятствие

Эффект местности, который блокирует или снижает LoS.

Офицер

Юнит, обозначенный желтым контуром.

Фаза приказов

Фаза игры, во время которой игроки распределяют токены приказов между своими подразделениями.

Основное оружие

Основное оружие тяжелой машины. Обозначается красным контуром.

Тайл рекрутинга

Тайл, на котором изображен персонаж и/или секция, состоящая из нескольких юнитов. Ее стоимость выражается в армейских очках.

Ослабленная сторона

Сторона юнита, которая показывает, что он ранее получил удар.

Вторичное оружие

Вспомогательное оружие тяжелой машины. Обозначается желтым контуром.

Слот

Применительно к тайлу рекрутинга позволяет добавить опцию к этому тайлу рекрутинга.

Токен специального приказа

Токен приказа с символом медали (вместо номера), позволяющий активировать подразделение вне обычной последовательности активаций пронумерованных токенов приказов.

Фаза снабжения

Фаза игры, во время которой игроки активируют подразделения, не активированные в фазе активации, совершают действия по перемещению или выполняют другие специальные действия.

Маркер подавления

Маркер, указывающий на стрессовое состояние или сложную ситуацию, в которой оказалось подразделение. Каждый маркер накладывает штраф -2 ко всем броскам кубиков подразделения и к его значению движения. Эти маркеры являются кумулятивными.

Шаблон

Картонный элемент, представляющий собой специфическое разрешение на стрельбу (например, из огнемета) или взрыв. Каждое подразделение, на которое распространяется действие шаблона, даже частично, попадает под его влияние.

Эффект местности

Специальные эффекты, отражающие характер элемента местности, а также его особые правила.

Элемент местности

Область, нанесенная на поле или тайл местности, обозначенная специально проведенной границей или содержащаяся в тайле местности, и определяемая одним или несколькими эффектами местности.

Неповрежденная сторона

Сторона юнита, которая показывает, что он не получил ни единого попадания.

Сторона разбитой машины

Сторона легкого или тяжелого транспортного средства, изображающая его разрушенным.

Зона контроля (ZoC)

Квадраты, которые прилегают к подразделению и являются проходными, и на которых оно имеет ясную или затрудненную линию видимости. Транспортные средства игнорируют ZoC других подразделений, а их собственная ZoC игнорируется другими подразделениями во время их действий по перемещению.

HEROES OF STALINGRAD

ЭФФЕКТЫ МЕСТНОСТИ

+1 +2 **ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ БОНУСЫ** (стр.10)
Этот элемент дает бонус к значению защиты каждого пехотного подразделения, находящегося на одном из его квадратов.

— **НЕПРОХОДИМОЕ** (стр.10)
Ни одно устройство не может войти в этот элемент.

— — — **Непроходимый для...** (стр.11)
Этот элемент непроходим для пехоты, легких и тяжелых транспортных средств.

-1 -2 X **ПРЕГРАДЫ** (стр.11)
Этот элемент полностью блокирует LoS или создает помехи для пересекающих его LoS ("Заслоняющие LoS").

X **СЛОЖНЫЙ ПРОХОД** (стр.11)
Как только подразделение входит в этот элемент, оно должно немедленно прекратить свое движение.

1 3 **СТРУКТУРЫ** (стр.12)
Для их разрушения необходимо нанести количество очков разрушения, указанное в символе.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Изменение состояния

↻ ↻ **ЗАСАДА** (стр.15)
Переверните стойку, чтобы скрыть это устройство.

↻ ↻ **ЭКИПАЖ** (стр.15)
Подразделение может переместиться на транспортное средство, чтобы добавить свои специальные возможности к возможностям транспортного средства.

↻ ↻ **ТРИНОГА** (стр.15)
Переверните каунтер, чтобы развернуть/собрать оружие.

Стрельба

🔫 **Артиллерийский наводчик** (стр.15)
Юнит уменьшает расстояние рассеивания на 1 межпространство.

2 3 **РАЗРУШЕНИЕ** (стр.15)
Бросьте число игровых костей, равное значению. При выпадении 4+ поместите маркер разрушения.

🔫 **Сдвоенное оружие** (стр.15)
Во время действия стрельбы бросьте две игральные кости и оставьте лучший результат себе.

3+ **ОТВЛЕКАЮЩИЙ ОГОНЬ** (стр.15)
Бросьте кубик. Если результат равен или превышает значение, напечатанное на символе этой специальной способности, поместите на цель маркер подавления.

🔥 **Огнемет** (стр.16)
Подразделение может использовать шаблон огнемета.

4 3 **Ограниченный радиус действия** (стр.16)
Выстрелы не могут быть произведены за пределы количества квадратов/промежутков.

🔫 **стрельба во время движения** (стр. 16)
Подразделение может вести огонь во время движения.

🔫 **ПУГАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ** (стр.16)
После пропущенного выстрела установите на мишени маркер подавления.

🔥 **ГАУБИЦА** (стр.16)
Подразделение может использовать шаблон взрыва. Подразделению необходима LoS
🔫 **НЕПРЯМОЙ ОГОНЬ** (стр.16)
Подразделение может использовать шаблон взрыва. Подразделению не требуется LoS.

🔫 **ПУЛЕМЕТЧИК** (стр.17)
Подразделение может разделить свою боевую ценность на несколько целей.

🔫 **Пробивание брони** (стр.17)
Подразделение добавляет +1 к броску кубика, когда ему нужно определить место повреждения.

🔫 **СНАЙПЕР** (стр.17)
1: Нет эффекта
2-3: 1 подавленный маркер
4-5: Одно попадание
6: Одно попадание + 1 маркер подавления

🔫 **ОГОНЬ НА ПОДАВЛЕНИЕ** (стр.17)
Подразделение может удвоить свою боевую ценность, чтобы подавить цель.

ШТУРМ

🔪 **ШТУРМ** (стр.17)
Отряд может вступить в ближний бой и бросает 2 кубика при атаке или защите.

Defense

🔧 **МЕХАНИК** (стр.19)
Данное подразделение может ремонтировать тяжелые транспортные средства.

☺ **ПОЗИТИВНЫЕ ВОЛНЫ** (стр.19)
Ваш противник бросает 2 кубика для определения места повреждения, а вы выбираете.

Command

👤 **АВТОНОМНЫЙ** (стр.19)
Для действия подразделения не требуется пронумерованный токен приказа.

3+ **ВДОХНОВЕНИЕ** (стр.19)
Отряд может снимать маркеры подавления с других отрядов, находящихся в зоне его действия и в пределах досягаемости.

★ **ORDER(S)** (стр.20)
Подразделение обеспечивает один или несколько дополнительных пронумерованных токенов приказа.

★ **ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ПРИКАЗ** (с.20)
Отряд предоставляет один дополнительный жетон пронумерованного приказа, но его необходимо назначать каждый ход.

👤 **РАЗВЕДЧИК** (стр. 20)
Отряд получает свободный ход (игнорирующий сложные проходы) перед началом игры.

Other

🚚 **ТРАНСПОРТ** (с.20)
Транспорт имеет возможность перевозки пехотных подразделений.