



ПРОБУЖДЕНИЕ МЕДВЕДЯ



ОПЕРАЦИЯ «БАРБАРОССА» 1941



РАЗРУШЕНИЯ И ПОДБИТЫЕ ТАНКИ

Это дополнение содержит новые правила и новые жетоны: подбитой техники, развалин и пожаров. Вы можете использовать их в игре «Пробуждение медведя».

Подбитая техника



Когда техника уничтожена, удалите её с поля и вместо неё разместите на поле жетон подбитой техники, вытянутый случайным образом. У жетона подбитой техники на одной стороне изображён немецкий танк, а на другой — советский. Разместите жетон соответствующей стороной вверх.

Жетоны подбитой техники блокируют линию видимости, если на них есть символ . ЛВ и атаки могут быть направлены в этот гекс или исходить из него, но не могут проходить через него.

Жетоны подбитой техники с символом модификатора защиты либо увеличивают, либо уменьшают показатели защиты (ПЗ) подразделений, находящихся в том же гексе. Чёрный символ увеличивает ПЗ любых подразделений. Красный символ увеличивает или уменьшает ПЗ только подразделений с красным значением защиты.

Пример: жетон подбитой техники, изображённый выше, уменьшает ПЗ только небронированных целей.

Жетоны подбитой техники остаются в гексе до конца игры, но могут быть зацеплены за 2 ОД, а затем отбуксированы по обычным правилам.

Развалины



При нанесении артиллерийского удара по гексу с деревянным или каменным зданием, после бросков на атаку против подразделений проведите бросок на атаку против здания (ПЗ зданий указаны в таблице ниже).

При попадании артиллерией по зданию оно разрушается — разместите жетон развалин в этот гекс.

	ПЗ	Все модификаторы местности зданий в этом гексе перестают действовать, вместо них действуют модификаторы развалин:
Деревянное здание	13	
Каменное здание	14	

- Штраф **+2 ОД** к стоимости движения в гекс.
- **Непроходимы** для колёсной техники.
- Являются **труднопроходимой местностью** для гусеничной техники (нельзя использовать бонусы движения).
- Бонус **+2 ПЗ** всем подразделениям в гексе.
- ЛВ **не** блокируется.

При уничтожении ДОТа (по базовым правилам) также размещайте на его месте жетон развалин. Он даёт описанные выше модификаторы, но они **суммируются** с модификаторами местности.

Развалины остаются на поле до конца игры.

Пожар



Пожар в здании может быть вызван артиллерийским ударом, огнём атакой или атакой пехоты в ближнем бою (ББ), целью которой является здание.

Если результат броска на атаку **превышает значение попадания по зданию на 1 или более** — начинается пожар.

Вместо жетона развалин разместите в гексе жетон пожара.

Пример: советская артиллерия наносит удар по гексу с каменным зданием. 14 ПЗ (каменное здание) – 6 ПА (красная ОМ артиллерии) = 8 (значение попадания). Результат броска на атаку – 9. Это попадание, но вместо развалин в гексе размещается жетон пожара.

Пример: подразделение немецких сапёров атакует с помощью огнёмёта советское подразделение в соседнем гексе с деревянным зданием. Игрок за Германию совершает бросок на атаку сначала против советского подразделения, а потом против здания.

Пример: немецкие стрелки атакуют в ближнем бою деревянное здание. Их ПА равен 6 (2 ОМ + 4 ПА за ББ). ПЗ деревянного здания – 13. Значение попадания – 7 (13 ПЗ – 6 ПА). Если результат броска на атаку будет равен 8 или больше – в здании возникнет пожар.

Все модификаторы местности зданий в этом гексе перестают действовать, вместо них действуют модификаторы пожара:

- Штраф **+1 ОД** к стоимости движения в гекс.
- Штраф **-2 ПЗ** всем подразделениям в гексе.
- ЛВ **блокируется для любой высоты**, если проходит через жетон пожара.

Урон от пожара: в начале нового раунда подразделения в гексе с пожаром должны пройти проверку на урон от пожара. При подготовке раунда, на шаге удаления рассеянных дымовых завес, бросьте **2d6** для каждого такого подразделения. Если результат **равен 8 или больше** — подразделение получает урон, и вы тянете жетон попадания для него. Перед каждым броском вы можете потратить до 2 ОК для увеличения значения этой проверки.

Пример: стрелки начинают новый раунд в гексе с пожаром. Они проводят проверку на урон от огня с результатом 9 — провал. Необходимо вытянуть жетон попадания для этого подразделения.

Распространение пожара: при подготовке раунда, на шаге планирования артиллерийских ударов на следующий раунд, игроки должны проверить, распространяется пожар на соседние гексы со зданиями или нет.

Для каждого гекса со зданием по соседству с пожаром бросьте **2d6** и прибавьте **6** к результату. Если полученное значение **равно ПЗ здания или больше** его, происходит распространение огня — разместите жетон пожара в этом гексе. Значения этих проверок нельзя изменять за ОК.



Пример: начался новый раунд, и игроки проверяют, распространится ли пожар в гексе D07 на соседний гекс с каменным зданием D08. Результат броска — 9, а итоговое значение распространения пожара равно 15 (2d6 + 6). ПЗ каменного здания равно 14, поэтому пожар распространяется. Стрелки не проходят проверку на урон от огня

в этом раунде, поскольку пожар только что распространился на их гекс.



Пробуждение медведя.
Разрушения и подбитые танки.
Автор дополнения: Уве Эйкерт
Дизайнер: Павлос Гермидис
Academy Games Copyright © 2018

Academy Games
Fremont, Ohio 43420
Tel: 419-307-6531
www.AcademyGames.com

Русскоязычное издание подготовлено
GaGa Games
Переводчик: Максим Книшевицкий
Редактор: Даниил Молошников
Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов
Руководитель проекта: Андрей Сесюнин
Общее руководство: Антон Сквородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.