

# ColorDice 2

# SAMURAI

*военно-историческая игра с миниатюрами,  
посвященная Японии периода Сэнгоку (XVI в)*



© 2007 - 2011 **Михаил Белавин** (aka Seagurt)  
в соавторстве с **Алексеем Софьиным** (aka Alikor)

# Содержание

Введение.....	3
Что потребуется для игры.....	3
Кубики ColoRdicE.....	4
Правило сложения кубиков D1.....	4
Масштаб.....	4
Рода войск.....	4
Базирование.....	6
Характеристики базы.....	7
Командование и командные базы.....	7
Тактические единицы.....	8
Формирование клановых армий.....	8
Особенности кланов.....	9
Стрелки и застрельщики в самурайских армиях.....	9
Альтернативный способ формирования клановой армии.....	10
Армии Икко-икки и монастырей.....	10
Потери.....	11
Поле битвы и расстановка армий.....	11
Розыгрыш инициативы.....	11
Структура хода.....	11
Начало хода.....	12
Отдача и выполнение приказов.....	12
Перехват инициативы.....	12
Маневрирование.....	13
Движение медленным шагом.....	14
Движение в походных колоннах.....	14
Бегство.....	15
Перестроение.....	15
Атака.....	15
Рукопашная схватка.....	16
Отступление.....	17
Поддержка в рукопашной схватке.....	18
Тактические бонусы в рукопашной схватке.....	19
Стрельба.....	20
Результаты стрельбы.....	21
Бонусы при стрельбе.....	21
Стрелки под обстрелом и в рукопашной схватке.....	21
Застрельщики.....	22
Сбор паникующих.....	23
Автоматические действия.....	23
Тестирование морали.....	24
Преследование.....	25
Конец хода.....	25
Полевые укрепления.....	26
Влияние естественных и искусственных препятствий на ход битвы.....	27



## Введение

Данная игровая система первоначально задумывалась как альтернатива системе «Эпоха Битв: Сёгун» и была ориентирована на начинающих игроков, в распоряжении которых есть только миниатюры, полковые подставки и прочие аксессуары производства фирмы «ZVEZDA». Во второй версии своих правил мы решили пойти дальше и попытались создать красивый, быстрый и исторически-достоверный варгейм, позволяющий отыгрывать любые эпические сражения интереснейшего периода военной истории Японии — Сэнгоку Дзидай.

Механика ColoRdicE ориентирована в первую очередь на облегчение и ускорение рутинных моментов игры. В нашей математической модели практически отсутствуют абстрактно-цифровые бонусы (+1, +2 и т.п.), они заменены бонусами конкретно-цифровыми: бонусными кубиками (+D1, +D2 и т.п.). Набор различных таблиц, необходимых для игры, и количество математических вычислений, выполнение которых потребуется в ходе игры, минимально.

В нашей системе физические границы базы не отождествляются с физическими границами построения отряда, а понимаются как некая «критическая зона» (или «зона контроля»), внутри которой находятся воины, отображаемые базой. Мы считаем, что все воины внутри этой зоны движутся и сражаются в том боевом построении, которое свойственно именно им, и является оптимальным в тех или иных обстоятельствах складывающихся на поле боя (например, застрельщики сражаются в рассыпном строю, а копейщики — в плотном строю наподобие фаланги и т.п.), и выносим всё это за рамки какой-либо управляемости со стороны игрока. Точное местоположение воинов внутри базы нас не интересует, однако мы считаем что две базы противников «сцепившиеся» своими критическими зонами находятся в состоянии **боевого взаимодействия**, то есть могут начать рукопашную схватку (по приказу командира), могут вести прицельный обстрел друг друга, могут просто стоять, обмениваясь взаимными оскорблениями. Выйти из такого боевого взаимодействия можно только при помощи отступления или бегства. Аналогично две соприкасающиеся союзные базы находятся в состоянии **тактического взаимодействия**, то есть могут поддерживать друг друга в бою, прикрывать отступление впереди стоящей базы, проходить друг сквозь друга при смене боевых линий и тд.

Система командования, используемая в нашей системе, основана на предположении, что в средние века, в связи с отсутствием эффективных средств передачи приказов, верховный главнокомандующий делегировал свои полномочия генералам, каждый из которых управлял доверенными ему контингентом («корпусом», «дивизией») самостоятельно. Таким образом, все крупные контингенты армии имеют возможность действовать каждый ход, однако их действия будут несогласованы между собой по времени. Свобода действий корпусов также несколько ограничена особой системой приказов, не позволяющей игроку, например, указывать точные цели стрельбы и атаки, или маневрировать корпусами в «свободной форме», то есть так как ему заблагорассудится.

Авторы выражают благодарность Сергею Соколову (aka Soser) за вычитку альфа- и бета-версий данных правил и за дельные советы.

## Что потребуется для игры

Набор цветных кубиков D1, D2, D3, D4, D5, D6, которые с легкостью изготавливаются из обычных шестигранников (надо просто найти необходимое количество разноцветных кубиков и стереть на некоторых гранях «лишние» точки), обыкновенная линейка и камни для игры Го, или любые другие хорошо заметные маркеры двух цветов (например, белые и черные) для обозначения паникующих отрядов и отрядов, которые уже действовали на данном ходу игры.

## Кубики ColoRdicE

Кубик   Грань	1	2	3	4	5	6
D1	1	1	1	1	1	1
D2	1	1	1	2	2	2
D3	1	1	2	2	3	3
D4	1	2	2	3	3	4
D5	1	2	3	3	4	5
D6	1	2	3	4	5	6

### Правило сложения кубиков D1

Кубик D1 условно называется «мнимой единицей», так как его можно не бросать, чтобы узнать результат. Однако, если по какой-то причине вам надо бросить одновременно  $n$  кубиков D1, вместо этого кидайте один кубик D $n$ . Это правило используется для усиления фактора случайности и для большего удобства игры. Философский смысл этого правила заключается в том, что совокупный эффект от воздействия большого числа высоковероятных (но имеющих стохастическую природу) и разных по своему происхождению факторов, должен носить вероятностный характер.

### Масштаб

Масштаб весьма условен, обозначим некоторые ориентиры:

- 1 ход = около 15 - 30 минут сражения
- 1 база = 125 - 500 человек в реальности
- 1 шаг = 40 метров на поле боя ( $\pm 10$  метров)

Под термином «*шаг*» понимается некоторая условная игровая константа, через которую выражаются все линейные размеры и дальности в игре. Мы рекомендуем использовать (для фигурок 1:72 масштаба) шаг равный 2см.

### Рода войск

Выделение различных «родов войск» в эпоху Сэнгоку — достаточно сложная задача. Это связано с тем, что эпоха Сэнгоку была этапом перехода от «традиционного» самурайского военного искусства (когда полностью отсутствовала какая-либо стандартизация видов вооружения, и не существовало крупных однородно-вооруженных тактических единиц, так как воины объединялись в обособленные подразделения в основном по принципу наследственно-вассальных связей), к военному искусству «нового образца», с использованием достаточно больших масс более менее однородно вооруженных асигару-копейщиков и асигару-стрелков.

В приведенной ниже классификации, мы априори считаем, что каждое условное «подразделение» (база) включает в себя воинов имеющих вооружение практически всех известных японцам в данный исторический период типов: большие и маленькие луки, аркебузы и ручницы, всевозможное клинковое (вакидзаси, катана, тати, нодати) и древковое (яри, кама-яри, нагаэ-яри, нагината) оружие и тд. Часть воинов «подразделения» может перемещаться верхом (командиры и особо богаты воины), а часть — пешком. Кроме того, каждое «подразделение» включает в себя и некоторое число

всевозможных нонкомбатантов: носильщиков, слуг, конюхов, поваров и пр.

В системе **ColoRdicE** выделяется 3 основных рода войск: пехота, кавалерия и артиллерия. Но специфика эпохи Сэнгоку заключается в том, что такого отдельного рода войск как «кавалерия» в Японии в данный исторический период просто не существовало (*Мицуро Курэ "Самураи. Иллюстрированная история"*, стр. 172), а артиллерия, хоть и использовалась активно при осадах, не сыграла сколько-нибудь значительной роли в полевых сражениях. Поэтому далее мы будем говорить об одном единственном «роде войск» - пехоте.

Мы можем условно выделить следующие основные виды пехоты в эпоху Сэнгоку:

- **Самураи и ронин** — представители воинского сословия Японии, профессиональные военные. Хорошо вооружены: все имеют хорошие доспехи и качественное оружие (преимущественно копья и мечи). В бою действуют в разомкнутом строю, позволяющем максимально реализовать их навыки фехтовальщиков. Часть воинов может сражаться верхом (богатые самураи-землевладельцы, близкие родственники даймё, лидеры небольших вассальных кланов со своими ближайшими родственниками) в сопровождении своих пеших аттендантов (небогатые самураи или хорошо экипированные асигару-копейщики, оруженосцы и носильщики). В реальности самое высокое соотношение всадников к пешим воинам (1:2) было характерно только для клана Такэда, в остальных кланах это соотношение варьировало от 1:3 до 1:10. Пешие и конные воины считаются включенными в одну и ту же базу, это должно быть отражено визуально (желательно, чтобы на каждой базе самураев была одна конная и одна пешая фигурка).
- **Асигару** — регулярное ополчение самурайских армий. Первоначально асигару использовались в качестве пеших аттендантов конных самураев, а также для их стрелковой поддержки. Однако в период Сэнгоку из асигару начинают формировать отдельные подразделения копейщиков и стрелков. Хорошо вооружены (вооружались за счёт своего даймё; все имеют доспехи, копья и короткие мечи). Действуют в сомкнутом строю, позволяющем оказывать слаженное коллективное противодействие конным и пешим воинам противника. Японские асигару-копейщики сражались в менее плотном построении, чем европейские пикинеры или эллинистические фалангиты, однако это построение существенно отличалось от разомкнутого строя фехтовальщиков-самураев. Подразделения асигару всегда включали в себя некоторое количество самураев (в качестве офицерского состава), это должно быть отображено визуально (желательно, чтобы на некоторых базах копейщиков были фигурки пеших самураев). Асигару также могут использоваться для формирования стрелковых подразделений.
- **Сохеи** — воинствующие буддийские монахи. Хорошо вооружены: большая часть воинов имеет хорошие доспехи и качественное оружие (преимущественно нагината). Большую часть своего времени монахи посвящали религиозным ритуалам, но это не мешало им проходить регулярные тренировки с оружием (уровень воинской подготовки соответствует уровню регулярного ополчения). Все монахи являются религиозными фанатиками (никогда не подвергаются тестированию морали). Действуют в разомкнутом строю и могут использоваться для формирования стрелковых подразделений.
- **Крестьяне-повстанцы** — нерегулярное ополчение, сражавшееся в армиях Икко-икки и в армиях некоторых буддийских монастырей. Очень плохо вооружены (не имеют доспехов, используют очень дешевое оружие или собственные средства труда в качестве оружия). Действуют в построении типа «толпа» (плотность строя соответствует сомкнутому строю, но

никаких бонусов за сомкнутый строй в рукопашной «толпа» не получает, так как не умеет эффективно сражаться в таком строю)

Помимо этих основных видов пехоты мы можем также выделить ещё два «*подвида*»:

- **Застрельщики** — воины, вооруженные всевозможным стрелковым оружием, действующие в рассыпном строю и ведущие спорадическую снайперскую стрельбу по приближающемуся противнику в начале битвы.
- **Стрелки** — воины, вооруженные всевозможным стрелковым оружием, действующие в сомкнутом «линейном» построении и ведущие концентрированный залповый огонь по противнику с большой дистанции; появление такой тактики в средневековой Японии было связано в первую очередь с появлением и началом массового использования огнестрельного оружия.

Эти подвиды обозначаются в игре при помощи вспомогательных баз и представляют собой так называемые «*деташементы*» («detachments»), то есть небольшие несамостоятельные подразделения, приданные основным подразделениям (основным базам).

Данная классификация создает механизм для отражения в игре нескольких основных тенденций эволюции военного дела самураев в период Сэнгоку:

- постепенная смена тактики «застрельщиков» на тактику «линейных стрелков»;
- постепенное вытеснение с полей сражений индивидуалистов-фехтовальщиков действующими в сомкнутом строю копейщиками.

## Базирование

В нашей игре используются следующие типы баз:

- **Основная база:** квадрат 2 шага x 2 шага
- **Половинная база** (вспомогательная): прямоугольник 2 шага x 1 шаг
- **Круглая база** (вспомогательная): круг диаметром 2 шага

При использовании вышереконмендованного шага (2см), основная и половинная базы с легкостью изготавливаются из костяшек обычного домино (2см x 4см), а круглая база делается из крышек для питьевого йогурта или из жетонов для игры в покер (диаметр 4см).

Количество фигурок устанавливаемых на одну базу зависит от соотношения размеров фигурок и базы. Здесь и далее мы будем говорить о фигурках масштаба 1:72 и шаге равном 2см.

Все фигурки на одной базе должны быть направлены лицом в одну сторону (фронт базы). Постарайтесь размещать фигурки на базе так, чтобы осталось место для одного кубика, которым будут отсчитываться потери базы. Копейщиков лучше «прижать» к тыльной стороне подставки, чтобы копья не сильно выдавались за передний край базы, это будет очень полезно во время игры.

Мы находим оптимальным следующее количество фигурок на **основной базе**: 3 (сомкнутый строй) или 2 (разомкнутый строй).

Пешие стрелки устанавливаются либо на **половинную базу** (стрелки поддерживающие «линейный» строй и ведущие концентрированную залповую стрельбу) по 2 фигурки, либо на **круглую базу** (застрельщики, не поддерживающие какого-либо построения, ведущие спорадическую снайперскую стрельбу) по 1 фигурке. Далее в тексте термином «**стрелки**» всегда обозначаются половинные базы,

а термином **«застрельщики»** - круглые базы.

Одна основная база отображает собой от 250 до 500 человек (сомкнутый строй 400 - 500 человек; разомкнутый строй 250 - 300 человек). Вспомогательные базы отображают собой 125 (рассыпной строй) - 200 («линейные» стрелки) человек.

### Характеристики базы

Помимо описанных выше характеристик **«род, вид, подвид войск»** и **«тип базы»**, в игровой механике используются такие характеристики базы, как **«ранг»** и **«мобильность»**.

**Ранг** — это интегральный показатель боевой эффективности подразделения, который определяется в первую очередь морально-психологической подготовленностью воинов, их готовностью ко вступлению в боевое взаимодействие с противником, степенью обученности воинским навыкам, наличием реального боевого опыта; ранг — это кубик, который используется во всех бросках за данную базу:

- **D2** – нерегулярное ополчение (крестьяне-повстанцы)
- **D3** – регулярное ополчение (асигару и сохеи)
- **D4** – профессиональные военные (самураи и ронин)
- **D5** – ветераны (телохранители Тайсо)
- **D6** – гвардия (телохранители Даймё)

**Мобильность** — максимальная дистанция перемещения базы за один ход, выраженная в **шагах**:

- **4** – сомкнутый строй (асигару-копейщики, крестьяне)
- **6** – разомкнутый строй (стрелки, самураи и ронин, сохеи)
- **8** – рассыпной строй (застрельщики)

### Командование и командные базы

Каждая клановая армия получает в своё распоряжение несколько командиров (см. **«Формирование клановых армий»**), которые позволяют структурировать армию в отдельные крупные тактические единицы (для более эффективного управления).

В нашей игре существуют два типа командиров:

- **Тайсо** (D5) – знатный самурай, являющийся родственником, близким другом главы клана или главой небольшого вассального клана; может командовать одним корпусом армии;
- **Даймё** (D6) – глава всей клановой армии; может командовать одним корпусом.

Командная база — это основная база, на которой находятся фигурка командира (Тайсо или Даймё) и одна-две фигурки его телохранителей. Командная база может быть «окружена» приданными ей маркерными фигурками знаменосцев, музыкантов или гонцов, установленными на круглые или половинные базы (по желанию игрока).

Командные базы отражают собой элитные воинские подразделения, состоящие из прекрасно обученных, очень хорошо вооруженных, сильно мотивированных, фанатично преданных своему лидеру воинов-ветеранов. Поэтому командные базы никогда не подвергаются тестированию морали.

## Тактические единицы

- **База** - минимальная тактическая единица, отдельная основная база (возможно с одной приданной базой стрелков или застрельщиков); представляет собой часть воинов клана, объединенных по признаку высоты ранга (положения в клане) и по единому типу вооружения / тактики.
- **Клан** (семья) - несколько соприкасающихся основных баз одного небольшого клана (имеющих одинаковые сасимоно), образующих единую тактическую единицу (каждой базе клана может быть придана одна база стрелков или застрельщиков); представляет собой обособленную часть большой клановой армии объединенную по признаку кровного родства и наследственных вассальных связей; размер клана не должен превышать 6 основных баз (если иное не оговорено в сценарии битвы);
- **Тай** (корпус или дивизия) - один или несколько соприкасающихся кланов, образующих единую тактическую единицу, под командованием Тайсо или Даймё; клановая армия как правило состояла из 3-6 корпусов. Максимальный размер одного корпуса составляет 6 кланов (если иное не оговорено в сценарии битвы).

Далее везде вместо терминов «**клан**» и «**тай**» употребляется термин «**отряд**».

Составы всех отрядов должны быть строго определены в начале игры. Чтобы в ходе игры не возникло путаницы и споров, лучше до начала битвы записать на бумажке состав своих корпусов. Если игра осуществляется по сценарию, то составы корпусов обычно жестко заданы.

Управление базами или кланами, вышедшими из физического контакта со своим отрядом (кланом или корпусом, соответственно), затруднено. Для выполнения приказа, отданного всему отряду, они проходят тест на понимание приказа (*см. ниже*), либо действуют самостоятельно без какого-либо командования на фазе автоматических действий.

Возвращение баз и кланов в состав своего отряда осуществляется путем выполнения отрядом приказа «**Перегруппироваться!**» («regroup»), при этом все отделившиеся базы и кланы стремятся вернуться в состояние контакта подставок со своим отрядом (если пройдут тест на понимание этого приказа). Даймё, при помощи этого приказа, может присоединять к своему корпусу любые «оторвавшиеся» от своих корпусов союзные базы и кланы.

Если Тайсо обращается в бегство или гибнет в бою, то его корпус становится **разбитым**. Клань и базы разбитого корпуса начинают отступление с поля боя на фазе автоматических действий.

Корпус становится **полностью разбитым**, если он потерял большую часть своих основных баз (уничтожены / рассеяны или бегут в панике). Все оставшиеся базы такого корпуса обращаются в паническое бегство.

Гибель или паническое бегство Даймё приводит к тому, что армия игрока становится **разбитой** и начинает общее отступление с поля боя.

Армия становится **полностью разбитой** (и это обычно означает окончание битвы), если она потеряла большую часть своих корпусов (разбиты), при этом все оставшиеся корпуса армии начинают паническое бегство с поля боя.

## Формирование клановых армий

Размер клановых армий в эпоху Сэнгоку зависел от уровня дохода клана, а доход было принято



выражать в **коку**, то есть в количестве риса, необходимом для пропитания одного взрослого человека в течение года. В нашей игре размер армии зависит от количества «игровых коку». Ниже приведена таблица отражающая численное соотношение между видами войск в «типичных» самурайских армиях в различные периоды Сэнгоку Дзидай. На каждую 1000 игровых коку игрок получает указанное количество баз:

Период	Самураи	Асигару-копейщики	Асигару-стрелки	Всего
<b>1479-1549</b>	2	1	1	4
<b>1550-1575</b>	2	2	2	6
<b>1576-1590</b>	2	3	3	8
<b>1591-1615</b>	2	4	4	10

Формирование клановой армии осуществляется по этой таблице, исходя из некоего «игрового» дохода клана. Мы рекомендуем использовать суммы в 6 - 15 тысяч игровых коку для большинства игр один на один.

Каждой клановой армии полагается на каждые **2** тысячи коку один **Тайсо** (но игрок конечно не обязан использовать всех доступных ему генералов). **Тайсо** должен быть включен в состав одной базы самураев, которая становится командной базой «Телохранители Тайсо» (ранг **D5**, самурай). Кроме того, вместо одного **Тайсо**, игрок получает **Даймё**, то есть генерала всей армии. **Даймё** также включается в состав одной основной базы самураев, которая становится командной базой **хатамото** или «Телохранители Даймё» (ранг **D6**, самурай). Эта база также может быть внешне отражена как штаб-маку (если вы конечно сможете уместить ширмы-маку на одной основной базе).

### Особенности кланов

Вы можете придумать свои собственные особенности кланов, главное чтобы они были подкреплены какими-либо историческими сведениями и не нарушали игрового баланса. Мы предлагаем вам использовать следующие особенности кланов:

- **Консервативные кланы** (Имагава, Такэда, Ходзё, Уэсуги): не используют асигару-копейщиков (асигару относительно немногочисленны, хорошо вооружены и используются в качестве аттендантов конных и пеших самураев) и не используют «линейных» стрелков (эти кланы не успели своевременно оценить эффективность массированного использования огнестрельного оружия); вместо асигару-копейщиков эти кланы получают соответствующее количество баз самураев; асигару-стрелки могут быть использованы только в качестве застрельщиков; после 1590 г. эти кланы считаются «обычными».
- **Прогрессивные кланы** (Ода, Токугава, Тоётоми): эти кланы первыми оценили все достоинства огнестрельного оружия и научились эффективно его использовать; могут начать использование «линейных» стрелков в период 1550 — 1575гг.

### Стрелки и застрельщики в самурайских армиях

Базы стрелков и застрельщиков не являются «самостоятельными» базами, то есть они всегда должны находиться рядом с союзными основными базами (которым они были приданы в начале игры). Если по какой-то причине база стрелков выходит из физического контакта со «своими» основными базами, или база застрельщиков оказывается дальше **8** шагов от «своих» (и не может к ним вернуться, так как

путь перекрыт противником), то стрелки и застрельщики уничтожаются (рассеиваются). Таким образом, эти вспомогательные базы (половинная и круглая) фактически являются маркерам, обозначающими тот факт, что рядом с рукопашниками находятся воины, вооруженные стрелковым оружием.

Самым известным фактом первого массового применения тактики «линейных» стрелков (ведущих поточный залповый огонь) считается битва при Нагасино (1575г). Поэтому до 1575г в «обычных» самурайских армиях допустимо использовать только застрельщиков. После 1575г каждый игрок сам решает как ему использовать своих лучников и аркебузирова. Желательно не смешивать в одной армии стрелков и застрельщиков (но это не запрещено).

Все базы застрельщиков считаются «смешанными», то есть содержат в своём составе как лучников, так и аркебузирова. В составе «линейных» стрелковых подразделений лучники и аркебузирова также всегда использовались совместно: аркебузирова вели залповый огонь с дистанции, а лучники прикрывали их в периоды перезарядки, а также вели снайперскую стрельбу по противнику. Это должно быть отражено визуально, желательно, чтобы каждая стрелковая база содержала одну фигурку лучника и одну фигурку аркебузирова.

### Альтернативный способ формирования клановых армий

Если вы хотите просто «повоевать самураями» безотносительно привязки к реалиям какого-либо исторического периода, то вы можете комплектовать клановые армии по балловой системе. В этом случае армия также набирается на некоторую фиксированную сумму коку, но каждая база «приобретается» за отдельную «цену», которая зависит от ранга базы:

- **D2** (крестьяне) — 50 коку
- **D3** (асигару, сохеи) — 100 коку
- **D4** (самураи, ронин) — 200 коку
- **D5** (телохранители Тайсо) — 400 коку
- **D6** (хатамото Даймё) — 800 коку

При этом базы асигару-копейщиков и асигару-стрелков стоят в 1.5 раза больше (наценка за обученность сражаться в сомкнутом строю и навыки ведения поточного залпового огня) указанной выше цены. Сохеи-стрелки также стоят в 1.5 раза больше базовой цены.

### Армии Икко-икки и монастырей

Армии Икко-икки и монастырей могут состоять из: *крестьян, асигару, ронин, боевых монахов (сохеи)*. До 6 однотипных основных баз (и несколько приданных стрелков или застрельщиков) может быть объединено в "**банду**" (аналог клана). До 6 разнотипных банд может быть объединено в один корпус.

Командная структура армии также состоит из генералов (условно называются по аналогии с самурайскими армиями **Тайсо** и подчиняются соответствующим правилам, ранг **D5**, стоимость **400** коку) и военачальника (условно называется - **Даймё** и подчиняется соответствующим правилам, ранг **D6**, стоимость **800** коку).

## Потери

В нашей игре понятием «**потери**» обозначается некое абстрактное снижение боевой эффективности базы, которое понимается в первую очередь как моральное истощение и страх испытываемый воинами при взаимодействии с более опытным и эффективным противником (в гораздо меньшей степени понятие «потери» относится к физическим потерям, выраженным в убитых и раненых). Показатель потерь отмечается кубиком ColoRdicE, положенным на базу или рядом с ней (можно использовать обычные «бесцветные» кубики или любой иной удобный для вас способ учета потерь, например, в качестве маркеров потерь можно использовать «отрубленные головы» противников, положенные на базу, или красный бисер, изображающий «капли крови»). Этот показатель используется для проведения **тестирования морали** (см. ниже), а также дает **моральный бонус** в рукопашной схватке отряду противника (в виде  $+Dx$ , где  $x$  – показатель потерь вашего отряда).

Чем больше маркеров потерь лежит на базе, тем ниже её боеспособность и желание продолжать битву. Максимальное число маркеров потерь, которое может лежать на базе, зависит от её типа:

- вспомогательная база (стрелки и застрельщики): **0** маркеров;
- основная база (рукопашники): **1** маркер;

Если база получает хотя-бы на один маркер потерь больше указанного выше числа, то она автоматически становится паникующей, выполняет паническое бегство и сразу же после этого уничтожается (рассеивается).

Потери никогда не восстанавливаются в ходе битвы.

## Поле битвы и расстановка армий

Правила ColoRdicE предназначены в первую очередь для отыгрыша исторических сценариев. Если вы не хотите отыгрывать исторический сценарий, то можете использовать любое удобное для вас поле для игры, и любой удобный способ расстановки армий. Кроме того, мы можем предложить вам создать свой собственный сценарий для игры при помощи удобного генератора сценариев (в *разработке*).

## Розыгрыш инициативы

Игроки при помощи жребия определяют кому будет принадлежать тактическая инициатива в ходе всей битвы. Игрок, обладающий тактической инициативой, будет действовать первым на всех фазах хода. Если сценарий битвы предполагает, что одна сторона атакует, а другая обороняется, то тактическая инициатива всегда принадлежит атакующей стороне.

## Структура хода

- Начало хода
- Отдача и выполнение приказов
- Автоматические действия
- Тестирование морали
- Конец хода

## Начало хода

На это фазе действуют застрельщики обеих армий. В соответствии с логикой изложения основ системы ColoRdicE правила на застрельщиков будут представлены далее по тексту, после описания всех основных игровых механизмов.

## Отдача и выполнение приказов

Игрок, владеющий инициативой, начинает вслух отдавать своим отрядам простые приказы («*В атаку!*», «*Начать стрельбу!*», «*Маневрировать туда-то*», «*Перестроиться таким-то образом*» и тп), которые сразу же приводятся в исполнение. Приказы отдаются от лица командиров (Даймё, Тайсо) и могут быть адресованы только непосредственным подчиненным этих командиров. Общее число приказов, которое игрок может отдать за один ход, равно числу командиров в его армии. Для того, чтобы точно помнить отдал командир приказ или нет, можно использовать маркерную фигурку гонца (*цукай-бан*) на круглой подставке. В начале хода такая фигурка устанавливается рядом с каждой командной базой. Когда командир отдает приказ, фигурка убирается с поля.

Приказ может быть отдан либо сразу всему корпусу (в этом случае приказ пытаются выполнить все базы корпуса), либо одному отдельному клану или базе корпуса.

Кланы и базы, отделившиеся от своего корпуса, но хотя-бы частично находящиеся в пределах командной дистанции своего непосредственного командира или Даймё, могут выполнять приказы, только если пройдут проверку на понимание приказа. Для этого на кубике, соответствующему рангу тестируемого клана (рангу самой высокоуровневой базы в клане), надо выкинуть число **2** или больше. Фактически, «оторвавшийся от своих» отряд не сможет выполнить приказ только при выпадении «критического результата» (единицы).

Командная дистанция Тайсо и Даймё равняется **15** шагам. Никакие препятствия на поле боя не сокращают командной дистанции. Однако командир, вовлеченный в рукопашную схватку, не может отдавать приказы оторвавшимся от корпуса кланам и базам (то есть его командная дистанция становится равной нулю).

Отряды, выполнившие приказы, помечаются белыми камнями из игры Го до конца хода. После того, как владеющий инициативой игрок раздаст все желаемые приказы, право действовать переходит его противнику. Фаза заканчивается, когда второй игрок заканчивает раздавать приказы своим отрядам.

## Перехват инициативы

Описанная выше последовательность отдачи и выполнения приказов может быть нарушена при помощи **перехвата инициативы**. Это правило позволяет не обладающему инициативой игроку отдать и выполнить приказ не в свою очередь. Правило можно применять только в том случае, если порядок выполнения приказов разных игроков действительно важен (то есть если результат принципиально изменится от изменения порядка выполнения приказов).

Перехват инициативы выполняется по следующему механизму: с каждой стороны бросается кубик, соответствующий рангу командира отряда (участвующего в розыгрыше инициативы); сторона, пытающаяся перехватить инициативу, должна выкинуть большее значение, чтобы попытка была успешной.

Некоторые приказы дают бонус к кубикам командира:

- Стрельба **+D3**
- Атака **+D2**
- Перестроение **+D1**

Приказ «*Бежим!*» («ложное отступление») всегда позволяет перехватить инициативу автоматически.

Приказ «*Прекратить панику!*» («gally») нельзя использовать для перехвата инициативы, и он автоматически «перебивается» любым другим приказом.

Вне зависимости от успешности попытки перехвата инициативы оба отряда обязаны выполнить объявленные приказы, при условии что они всё ещё способны это сделать (к примеру, отряд втянутый в рукопашную уже не сможет выполнить приказ стрельба и тп).

## Маневрирование

Маневрирование выполняется либо по приказу «*Вперед!*» (весь отряд движется строго вперед на максимальную возможную дистанцию) / «*Назад!*» (аналогично, но строго назад), либо по приказу «*Двигаться к ...*», где указывается какой-либо точный ориентир, в сторону которого выполняется движение на максимальную возможную дистанцию (в качестве ориентира может выступать какой-либо элемент местности или отряд).

Маневрирование подразумевает под собой достаточно сложное перемещение воинов по полю боя, не сводящееся к простому непрерывному поступательному движению, а состоящее из ряда перемещений и остановок, подравнивания рядов, разворотов и тп. Всё это уже заложено в характеристику «мобильность» и вынесено за рамки игрового процесса.

Отдельная база при маневрировании может перемещаться и поворачиваться как угодно и в любом направлении, главное чтобы условный «центр» базы при этом не переместился на расстояние больше её «мобильности». Движение, как правило, всегда осуществляется по кратчайшей прямой, но если прямолинейное движение по какой-то причине невозможно, то оно раскладывается на два (и более) простых движения по прямой (например, чтобы обойти препятствие). Сумма пройденных прямых отрезков не должна быть больше «мобильности» базы.

Отряд (клан или корпус) маневрирует аналогичным образом, то есть маневрирование отряда можно представить как совокупность независимого перемещения всех его баз (по описанному выше правилу). Однако при этом все базы отряда обязаны сохранять неизменным своё взаимное расположение внутри отряда, если тому не препятствуют какие-либо объективные причины (непроходимые / труднопроходимые элементы местности или другие отряды).

Прохождение баз друг сквозь друга при маневрировании невозможно. Однако если путь маневрирующему отряду лишь частично перекрыт союзной базой (не более чем на половину площади базы), то такое частичное прохождение баз друг сквозь друга возможно (мы считаем что физические границы базы не тождественны физическим границам построения подразделения, которое она отображает).

Отряд может проходить сквозь базы союзных застрельщиков, которые при этом автоматически перемещаются в тыл отряда и становятся приданными ему (продолжают следовать за ним).

Если при движении отряда, часть его баз проходит по труднопроходимой местности, то их «мобильность» временно уменьшается на некоторое случайное количество шагов:

- Мелкий ручей, пашня - **D1**;

- Подтопленные рисовые чеки, подъем на холм - **D2**;
- Лес - **D3**;

Штрафной кубик кидается один раз сразу за все проходящие по труднопроходимой местности базы отряда. Остальные базы продолжают двигаться с обычной скоростью.

В ходе маневрирования, базы могут свободно вступать в боевое взаимодействие (контакт подставок) с базами противника, но рукопашная схватка не начнётся без приказа «*В атаку!*».

Базы, находящиеся в боевом взаимодействии с противником, могут двигаться только в двух направлениях: либо вперед, доворачиваясь до полного контакта подставок с противником, либо строго назад, выходя из рукопашной схватки по приказу «*Отступаем!*», на максимальную дистанцию движения **1** шаг. При этом допускается прохождение друг сквозь друга баз, находящихся хотя бы частично в контакте тыл + фронт и смотрящих в одном направлении (отступающая база при этом может переместиться на расстояние равное её мобильности).

Для отрядов имеющих в своём составе стрелков, допустим приказ «*Подойти и обстрелять ...*», где в качестве цели может быть указан какой-либо отряд противника. Движение по этому приказу осуществляется не на максимальную дистанцию, а на дистанцию, достаточную для того, чтобы цель оказалась в зоне обстрела. Эффективность стрельбы после такого движения временно снижается на один ранг (то есть вместо кубика D3 используется кубик D2).

### **Движение медленным шагом**

Приказ «*Двигаться медленным шагом!*» позволяет отряду пройти произвольную дистанцию, не превышающую половины его мобильности, по направлению к указанному ориентиру. Дополнительное преимущество движения медленным шагом заключается в том, что отряд, двигаясь таким образом, имеет право произвольно замедлить движение всех своих баз так, чтобы базы проходящие по труднопроходимой местности не отстали. Другое преимущество заключается в том, что такое движение можно совмещать с перестроением (однако максимальная дистанция перемещения каждой базы в ходе такого маневра остается равной половине её мобильности).

### **Движение в походных колоннах**

Вся армия на момент начала игры может быть построена в походные колонны, при этом фронт армии обязательно должен быть уже, чем её фланг. Допустимо построение армии в 1, 2 или 3 колонны (соответственно ширина фронта такого построения будет составлять 1, 2 или 3 базы). Движение колоннами осуществляется по одновременному приказу всех командиров армии следующим образом: авангард (передние базы колонн) движутся по общим правилам маневрирования, а остальные базы следуют за ними повторяя траекторию их движения и не теряя контакта подставок. Мобильность армии, движущейся колоннами, равна мобильности самой медленной её базы плюс **2** шага.

Армия, построенная колоннами, может атаковать противника и вступать с ним в рукопашную схватку, но при этом считается, что базы, вступившие в боевое взаимодействие с противником, выходят из состава колонн и поэтому не получают поддержку от баз, всё ещё находящихся в колоннах. Остальные базы (оставшиеся в составе колонн) продолжают двигаться по направлению к противнику, сохраняя контакт подставок с атакующими союзными базами.

Колонна ни при каких условиях не может двигаться назад.

Армия может перестроиться из колонн в «линейный» боевой порядок (и наоборот) при помощи приказа *«Перестроение»*. Армия, движущаяся медленным шагом, может совмещать движение и перестроение из колонн (и в колонны).

Аналогичным образом в отдельные колонны может быть построен один или все корпуса армии.

### **Бегство («ложное отступление»)**

Отдав приказ *«Бежим!»* вы заставляете все базы отряда развернуться от ближайшей угрозы и выполнить ускоренное движение строго по прямой на расстояние «мобильность» **+D6** шагов. При этом каждая база выполняет поворот и движение индивидуально, в результате чего строй отряда будет существенно нарушен в конце такого движения.

Данный приказ может быть полезен, например, чтобы быстро увести своих воинов из под опасной атаки или обстрела противника, ценой потери строя, либо для того, чтобы спровоцировать противника начать преследование (такой тактический прием был очень популярен у клана Симадзу; см. *Преследование*).

### **Перестроение**

Перестроение — это достаточно сложный маневр, который может включать в себя смену боевых линий внутри отряда, смену фронта, отвод потрепанных баз с передовой в тыл отряда, отвод стрелков на фланги, или, наоборот, вывод их из арьергарда в авангард. По приказу *«Перестроиться!»* каждая база может переместиться / развернуться в любом направлении внутри отряда на расстояние не превышающее её «мобильность» (по общим правилам маневрирования). При этом допускается прохождение друг сквозь друга баз, находящихся хотя бы частично в контакте тыл + фронт и смотрящих в одном направлении (например, база стрелков может отступить сквозь поддерживающих их с тыла копейщиков; или самураи, поддерживающие с тыла копейщиков, могут выйти сквозь них на передовую, а копейщики при этом могут отступить за самураев и тп).

Перестраивающиеся базы, находящиеся в боевом контакте с противником, подчиняются соответствующим правилам на маневрирование, описанным выше.

Условный «центр» отряда после перестроения должен остаться на том же месте, что и до перестроения. Допустимо лишь небольшое смещение центра, не более чем на **1** шаг.

### **Атака**

Приказ *«В атаку! Банзай!»* заставляет ваш отряд подойти вплотную к ближайшему отряду противника и вступить с ним в рукопашную схватку. Сближение отрядов осуществляется по кратчайшей дистанции по общим правилам маневрирования (при этом считается что атакующий отряд движется ускорено). Вступать в рукопашную схватку с противником (по приказу игрока) могут только основные базы, а вспомогательные базы (приданные стрелки и застрельщики) атакующего отряда должны автоматически переместиться на его фланги или в тыл для того, чтобы оказать стрелковую поддержку своим основным базам (см. ниже).

Атака сквозь союзные базы невозможна (аналогично маневрированию).

Атакующий клан должен сохранять свою целостность (контакт подставок всех клановых баз), но не обязан держать строй (как при маневрировании), таким образом, все базы одного клана могут

постараться войти в максимальный контакт с противником во время атакующего движения (если на это хватает их мобильности).

Атакующий корпус не обязан сохранять свою целостность (контакт всех его кланов друг с другом) и может разделиться, чтобы все его кланы смогли по кратчайшему пути атаковать своего ближайшего противника.

### Рукопашная схватка

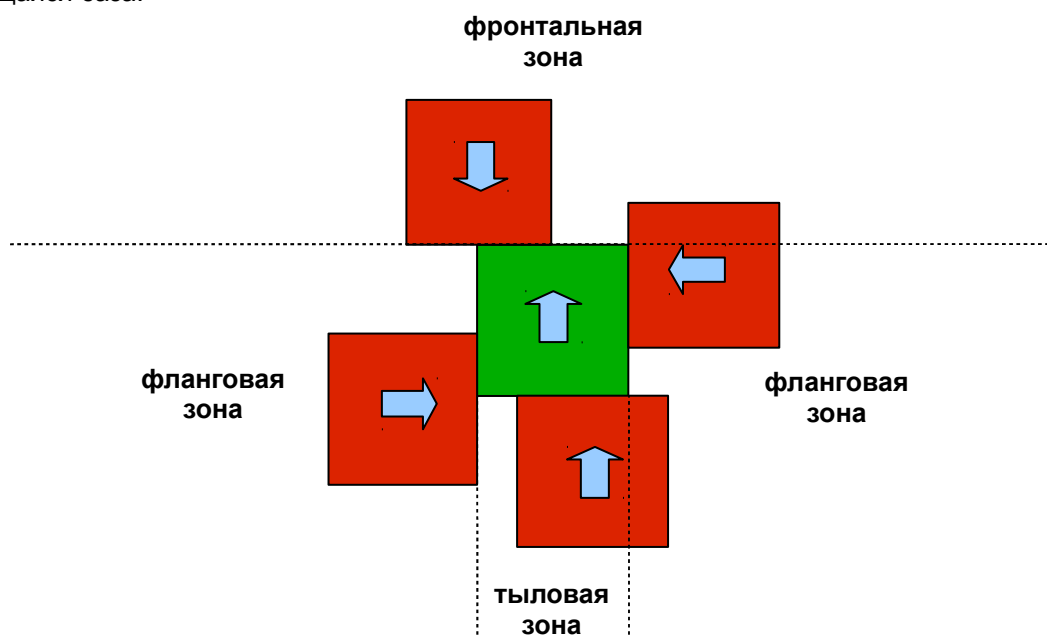
Рукопашные схватки проводятся индивидуально между каждыми двумя вступившими в контакт базами противников. Если в ходе атаки две (и более) базы одного игрока входят в боевое взаимодействие с одной базой противника, то это приводит только к одной рукопашной схватке. Одна база считается атакующей, а остальные - оказывающими поддержку (см. ниже). Определение атакующей базы выполняется по следующим правилам (в порядке убывания приоритета):

- **«поиск достойного соперника»:** все участники рукопашной схватки автоматически выбирают в качестве соперника наиболее высокоранговую базу противника;
- обоюдный фронтальный контакт с противником;
- максимальная площадь соприкосновения в противнике;
- выбор игрока-хозяина атакующей базы в спорных случаях.

База, уже находящаяся в контакте подставок с противником, может атаковать только своего непосредственного противника, то есть того, с которым она находится во фронтальном контакте.

Базы обороняющейся стороны, ещё не связанные фронтальной рукопашной схваткой, могут быть (по желанию хозяина) автоматически развернуты лицом к той базе, которая считается атакующей. В противном случае, атака считается фланговой или тыловой, в зависимости от того, в какой зоне атакующей базы находится большая часть соприкоснувшейся с ней атакующей базы.

На нижеследующей схеме, красный квадрат — это атакующая база, зеленый квадрат — защищающаяся база.





За атакующую базу кидаются **кубики атаки** — кубик соответствующий рангу атакующей базы плюс различные бонусы (моральный бонус, тактический бонус, бонус за поддержку), а за защищающуюся базу кидаются **кубики защиты** — аналогично. Полученные результаты сравниваются.

Алгоритм определения результатов рукопашной и стрельбы един (поэтому мы не будем приводить его далее по тексту ещё раз):

- в случае ничейного результата обе базы просто стоят на месте, маркеров потерь никто не получает;
- база, получившая больший результат, считается победившей и не несет никаких потерь (потери считаются незначительными и компенсируются поднятием боевого духа);
- база, получившая меньший результат, отступает;
- если результат победившей базы превзошел результат проигравшей базы в два и более раза, то проигравшая база также получает **1** маркер потерь.

Все союзные базы, оказывавшие поддержку в данной рукопашной схватке (кроме тыловой и стрелковой поддержки), также испытывают на себе все негативные последствия проигранного раунда рукопашной схватки (получают потери и отступают).

Все базы, принимавшие участие и оказывавшие поддержку в данной рукопашной схватке, помечаются белыми камнями и больше не могут выполнять приказов в течение данного хода.

## Отступление

Отступление основной базы — это вынужденное автоматическое движение, отражающее нарушение целостности строя отряда. Отступление всегда выполняется строго назад от непосредственного противника (то есть от того, который считается атакующим, защищающимся или ведущим обстрел в данный момент) на расстояние **1** шаг. При этом допускается прохождение друг сквозь друга баз, находящихся хотя бы частично в контакте тыл + фронт и смотрящих в одном направлении (отступающая база при этом может переместиться на расстояние равное её мобильности).

Если отступление невозможно (путь перекрыт базами противника, непроходимыми за один ход препятствиями, союзными базами вовлеченными в рукопашную и тп), то отступающие базы остаются на месте и получают дополнительный маркер потерь (считается, что люди гибнут в давке).

Отступление вспомогательных баз означает возвращение застрельщиков к своим основным базам или отход застрельщиков и стрелков за свои основные базы.

Основная база не может отступать сквозь приданную ей базу стрелков или застрельщиков, вместо этого они совместно отступают по общим правилам.

Стрелки, которые в ходе вынужденного отступления «отрываются» от союзных баз, автоматически уничтожаются (рассеиваются).

Застрельщики, которые в ходе вынужденного отступления не могут «вернуться» к с союзным основным база автоматически уничтожаются (рассеиваются).

База, выполнившая отступление, помечается белым камнем и больше не может выполнять приказов в течение данного хода и оказывать поддержку в рукопашной схватке и стрельбе. Однако она может и должна выполнять вынужденное движение: отступление, бегство, следование за «своей» основной базой (стрелки и застрельщики автоматически движутся вслед за той базой, которой они приданы).

## Поддержка в рукопашной схватке

Это правило позволяет базам, формально не участвующим в рукопашной схватке, оказывать **поддержку** расположенным в непосредственной близости с ними союзным базам, вовлеченным в рукопашную схватку. Термин «**поддержка**» подразумевает, такие вещи как фланговая или навесная стрельба, моральная поддержка, фланговый охват и тп. Поддержка дает некоторое преимущество в бою, которое выражается в бонусных кубиках, получаемых поддерживаемой базой, или в каких-то иных игровых преимуществах.

**Тыловая поддержка** в рукопашной схватке оказывается, если большая часть тыловой стороны базы «закрыта» не находящейся в боевом взаимодействии с противником более высокоранговой союзной базой, ориентированной своим фронтом в том же направлении, что и впередистоящая база. Тыловая поддержка дает впередистоящей базе бонус **+D1** в рукопашной схватке (более опытные воины вдохновляют менее опытных).

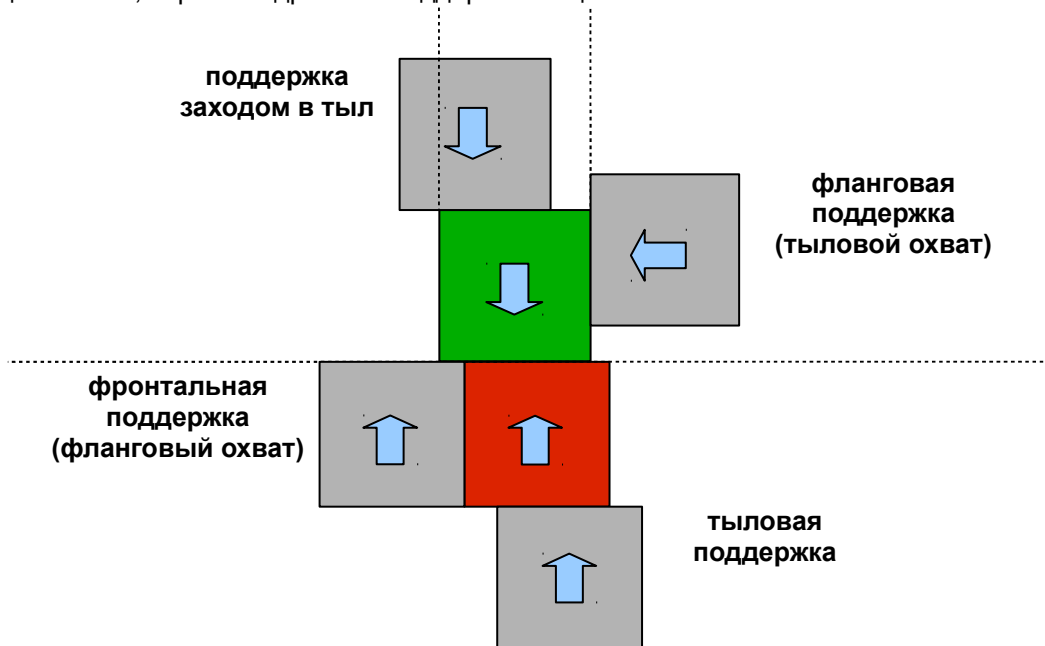
Нижеследующие виды поддержки подразумевают, что поддерживающая база соприкасается с атакованной базой противника.

**Фронтальная поддержка (фланговый охват)** оказывается союзной базой, если большая её часть находится во фронтальной зоне атакованной базы противника. Фронтальная поддержка даёт бонус в рукопашной схватке: **+D1**. Фланговый охват невозможен (бонус равен нулю), если большая часть фланговой стороны атакованной базы «закрыта» союзной или вражеской базой.

**Фланговая поддержка (тыловой охват)** оказывается союзной базой, если большая её часть находится во фланговой зоне атакованной базы противника. Фланговая поддержка даёт бонус в рукопашной схватке: **+D2**. Тыловой охват невозможен (поддержка считается фронтальной), если тыл атакованной базы больше чем наполовину закрыт союзной или вражеской базой.

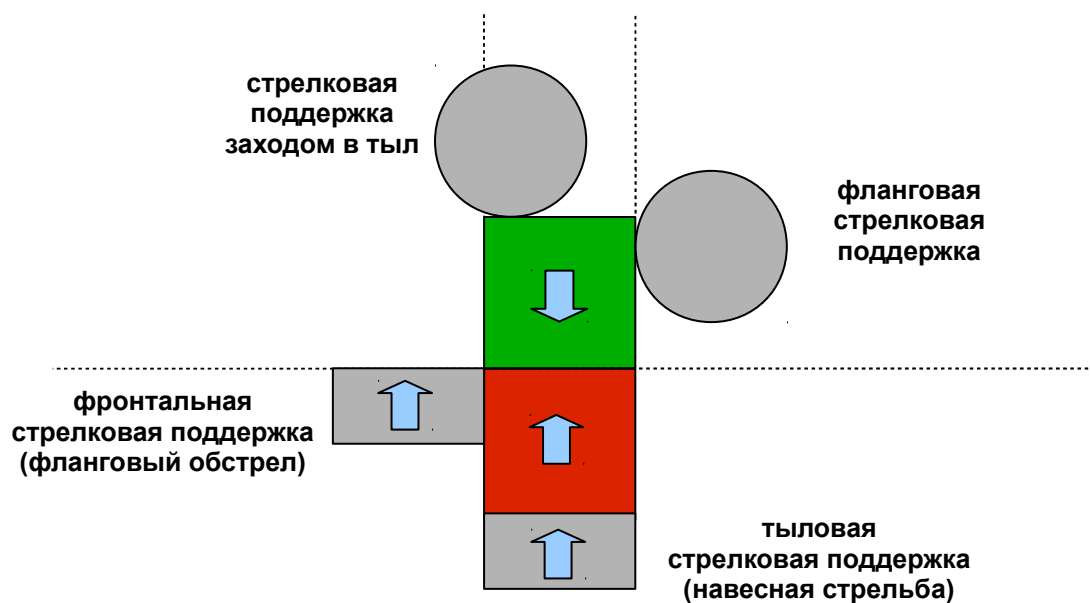
**Поддержка заходом в тыл** оказывается союзной базой, если большая её часть находится в тыловой зоне атакованной базы противника. Поддержка заходом в тыл даёт бонус в рукопашной схватке: **+D3**.

На нижеследующей схеме, красный квадрат — это атакующая база, зеленый квадрат — защищающаяся база, серые квадраты — поддерживающие базы.



Стрелки и застрельщики могут оказывать фронтальную поддержку, фланговую поддержку и поддержку заходом в тыл по описанным выше правилам, однако она называется **стрелковой поддержкой** (поддерживающие стрелки ведут снайперскую стрельбу «в упор» по противнику). Кроме того, застрельщики и стрелки могут оказывать **тыловую стрелковую поддержку +D1**, если противник находится выше (например, на холме) стрелков и поддерживаемой союзной базы, либо если стрелки находятся выше вражеской и союзной базы.

На нижеследующей схеме, красный квадрат — это атакующая база, зеленый квадрат — защищающаяся база, серые прямоугольники и круги — поддерживающие базы.



Одна и та же база может оказывать поддержку в одной рукопашной схватке сразу несколькими союзным базам.

Необходимо постоянно помнить о том, что все рукопашные схватки считаются происходящими одновременно, поэтому те базы, которые уже сражались или сражаются на этом ходу в рукопашной, не могут больше оказывать поддержку. И наоборот, базы, оказывавшие поддержку, считаются действовавшими (помечаются белыми камнями) и больше не могут выполнять приказов в течение этого хода.

#### Тактические бонусы в рукопашной схватке

**Атака во фланг или тыл +D2 / +D3** (атака считается фланговой / тыловой, если большая часть атакующей базы находится во фланговой / тыловой зоне защищающегося отряда).

**Сомкнутый строй +D1** (асигару-копейщики получают этот бонус за плотность строя; сражаясь «плечом к плечу» воины получают большую «устойчивость» в рукопашной схватке).

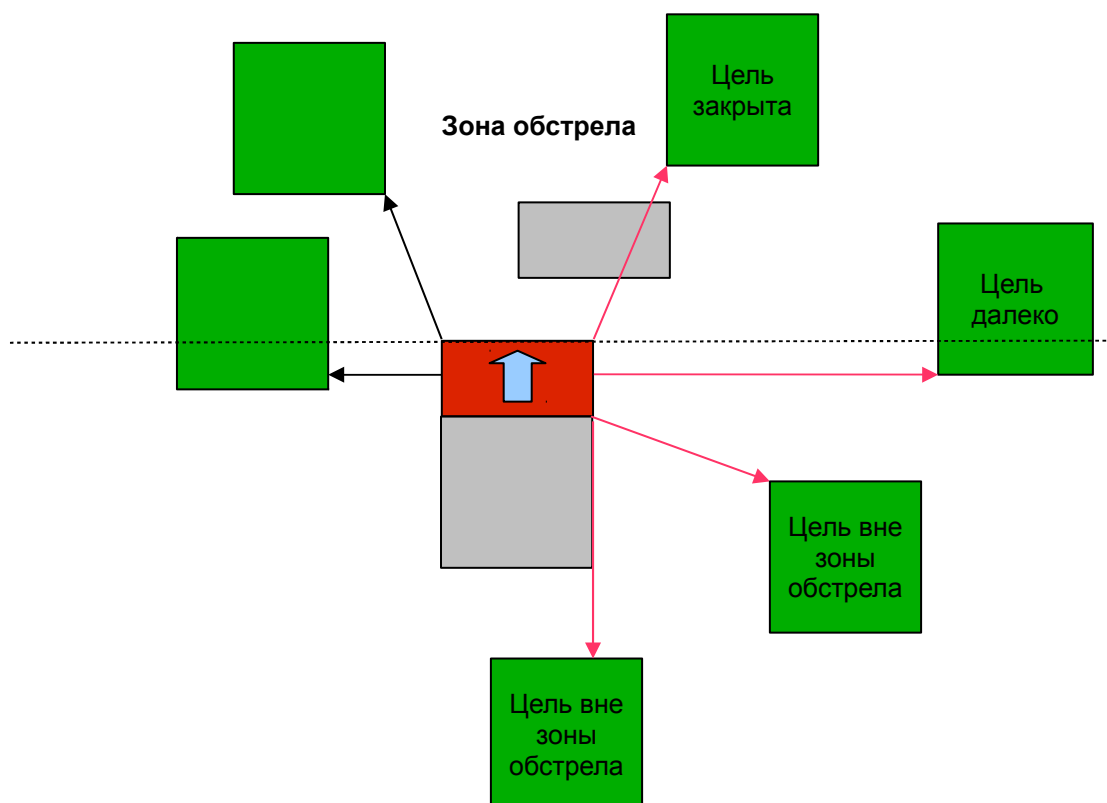
**Воины имеющие хорошие доспехи против бездоспешных +D1** (самураи, ронин, асигару, сохеи получают этот бонус против бездоспешных крестьян-повстанцев)

База, атакованная в тыл или во фланг, не получает тактических бонусов (так как не может воспользоваться своим тактическим преимуществом в полной мере).

## Стрельба

По приказу «Начать стрельбу!», все стрелковые базы отряда открывают огонь по ближайшим целям (базам противника). В один момент времени стрельбу по одной цели может вести только одна база (находящаяся ближе всех к цели), остальные стрелковые базы, выбравшие ту же цель, считаются оказывающими стрелковую поддержку: **+D1** за каждую поддерживающую базу; или **+D2**, если поддерживающая база находится во фланговой зоне базы противника; или **+D3**, если поддерживающая база находится в тыловой зоне базы противника.

Стрельбу «с дистанции» могут вести только «линейные» стрелки (деташемента, отражающие аркебузир и лучников ведущих поточную залповую стрельбу по большим массам противника). Дистанция стрельбы составляет 4 шага (эта дистанция является игровой абстракцией, смысл которой заключается в том, что стрелки обязательно успевают нанести по движущейся на них в сомкнутом строю пехоте противника несколько залпов). Расстояние до цели рассчитывается как кратчайшее расстояние между базой стрелков и базой противника. Для того, чтобы стрельба с дистанции была возможна, необходимо чтобы большая часть базы противника находилась в «зоне обстрела» стрелковой базы, то есть в её фронтальной зоне, и не была перекрыта препятствием, ограничивающим зону видимости (другой отряд, холм, лес и тп).



Если ближайшая возможная цель стрелковой базы оказывается вне её фронтальной зоны, то стрелковая база может автоматически развернуться (по желанию игрока) так, чтобы цель оказалась в зоне обстрела, но при этом эффективность стрельбы снижается на один ранг (так как часть времени тратится стрелками на перестроение).

Другой вид стрельбы — «стрельба в упор» — доступен как «линейным» стрелкам так и застрельщикам. Стрельба в упор подразумевает спорадическую снайперскую стрельбу с минимальной дистанции (около 30-50 метров) или один «защитный» залп перед началом рукопашной.

Этот вид стрельбы возможен, когда база стрелков находится в боевом взаимодействии (контакт подставок) с базой противника и обе базы ещё не вовлечены в рукопашную схватку.

Стрельбу могут вести только базы, не вовлеченные в рукопашную схватку. Стрельбу можно вести только по базам, не вовлеченным в рукопашную схватку. Физический контакт подставок не тождественен началу рукопашной схватки, но для упрощения игрового процесса мы считаем, что базы противников, находящиеся в контакте подставок друг с другом с начала текущего хода, не могут быть целью стрельбы (формально находятся в рукопашной).

Стрелки могут совмещать стрельбу с движением. По приказу *«Подойти и обстрелять!»* стрелки могут пройти расстояние не более их характеристики «мобильность» в направлении цели стрельбы и произвести стрельбу, но при этом эффективность стрельбы снижается на один ранг. Этот приказ имеет приоритет равный приоритету приказа «Маневрирование» (нет бонуса при перехвате инициативы).

Аналогичным образом стрелки могут совмещать стрельбу с перестроением. По приказу *«Перестроиться и обстрелять!»* стрелки могут быть выведены на передовую или на фланги отряда и произвести стрельбу по ближайшему противнику, но при этом эффективность стрельбы снижается на один ранг. Этот приказ имеет приоритет равный приоритету приказа «Перестроение» (бонус **+D1** при перехвате инициативы).

## Результаты стрельбы

Результаты обстрела определяются по той же схеме, что и результаты рукопашной схватки, за исключением того, что стрельба, в отличие от рукопашной, осуществляется в одностороннем порядке.

## Тактические бонусы при стрельбе

**Фланговый / тыловой обстрел +D2 / +D3** (обстрел считается фланговым / тыловым, если большая часть стреляющей базы находится во фланговой / тыловой зоне обстреливаемого отряда).

**Стрельба по сомкнутому строю (и толпе) +D1** (наличие хороших доспехов или больших щитов отменяет этот бонус; так как все асигару считаются имеющими хорошие доспехи, а стрелки асигару и сохеи всегда ведут огонь из-за переносных щитов *татэ*, то стрелки и застрельщики получают этот бонус только против крестьян-повстанцев).

**Поточная залповая стрельба +D1** (этот бонус получают все «линейные» стрелки, когда ведут обстрел основных баз противника).

## Стрелки под обстрелом и в рукопашной схватке (автоматические реакции)

Стрелки, находящиеся под обстрелом, автоматически открывают ответную стрельбу (если цель находится в зоне обстрела). В этом случае перестрелка считается обоюдной и каждая сторона кидает кубики атаки, прибавляя к ним все имеющиеся бонусы на атаку и защиту.

Стрелки, атакованные рукопашниками (основной базой), автоматически открывают ответную стрельбу по атаковавшему их противнику (стрельба осуществляется «в упор»). При этом считается, что стрельба и следующая за ней рукопашная схватка происходят одновременно (то есть и за стрелков и за рукопашников кидаются кубики атаки со всеми возможными бонусами за рукопашную, стрельбу, защиту от стрельбы и пр.), однако если стрелки не смогут отбросить противника своей стрельбой, то они обязаны выполнить отступление.

Игрок-владелец стрелков может попытаться перехватить инициативу у атакующего / обстреливающего противника и, например, отвести стрелков за прикрывающих их копейщиков. В случае успешного перехвата инициативы, стрелки не производят автоматической ответной стрельбы.

## **Застрельщики**

Основное отличие застрельщиков от стрелков заключается в том, что действия застрельщиков считаются самостоятельными (выполняются автоматически) и не требуют каких-либо усилий (приказов) со стороны командиров армии. Другое важное отличие состоит в том, что застрельщики не могут вести стрельбу с дистанции.

Застрельщики в ходе игры могут находиться в двух состояниях: они могут быть либо приданы отрядам армии, то есть находиться в физическом контакте подставок с ними (**приданные застрельщики**), либо отделены от них и действовать самостоятельно (**свободные застрельщики**).

В начале битвы все застрельщики должны быть приданы отрядам армии. Приданные застрельщики маневрируют вместе со своим отрядом на той же скорости, что и отряд. Маневрирующие застрельщики обязаны «держаться» той базы, которой они были приданы в начале хода. Во время перестроения отряда, застрельщики могут свободно перемещаться по его «периметру», выдвигаясь в авангард или перемещаясь на фланги, а также проходить «сквозь» свой отряд строго в направлении от фронта в тыл или наоборот. Однако застрельщики не могут пройти во время перестроения расстояние больше своей «мобильности». Застрельщики всегда игнорируют любые негативные воздействия труднопроходимой местности (не получают штрафов и свободно проходят через все препятствия).

В начале каждого хода все застрельщики, не находящиеся в боевом взаимодействии с противником, бросаются в **скирмиш-атаку** на ближайшего противника (если тот находится в пределах их характеристики «мобильность»). Сначала перемещаются застрельщики обладающей инициативой стороны, а затем их противники. Атакующие застрельщики движутся по кратчайшей траектории в направлении ближайшей цели. При этом застрельщики могут свободно проходить сквозь союзных застрельщиков и союзные отряды (но только строго в двух направлениях: входя с фронтальной стороны отряда и выходя с его тыловой стороны или наоборот, только если на это хватает шагов из характеристики «мобильность»).

Приоритетной целью атаки застрельщиков (при прочих равных) всегда являются застрельщики и стрелки противника.

Свободные застрельщики, не способные выбрать цель для скирмиш-атаки, обязаны вернуться к ближайшему союзному отряду.

Свободные застрельщики ни при каких условиях не могут оказаться на расстоянии больше их характеристики «мобильность» от ближайшего союзного отряда. Если по какой-то причине застрельщики должны удалиться от союзного отряда на недопустимую дистанцию, то вместо этого они возвращаются к ближайшему союзному отряду. Если же путь к ближайшему союзному отряду

перекрыт противником или иными непреодолимыми препятствиями, то такие «отрезанные от своих» застрельщики уничтожаются (рассеиваются).

Атакующие застрельщики, вступившие в контакт подставок с базой противника, прекращают перемещение и начинают перестрелку. Далее для всех баз застрельщиков, находящихся в боевом взаимодействии с застрельщиками или с не вовлеченными в рукопашную схватку отрядами противника, определяются результаты стрельбы по общим правилам, за небольшим исключением:

- отступающие (по результатам перестрелки) застрельщики обязаны вернуться к ближайшему союзному отряду и снова стать приданными (только если у них хватает на это шагов из характеристики «мобильность», в противном случае они уничтожаются);
- если две (и более) базы застрельщиков перестреливаются с одной базой противника, то за каждую сторону кидается только один кубик атаки (остальные базы застрельщиков считаются оказывающими поддержку **+D1** / **+D2** [обстрел с фланга] / **+D3** [обстрел с тыла] за каждую базу).

Свободные застрельщики автоматически избегают рукопашной схватки с движущимися базами противника (основные и половинные базы просто автоматически «оттесняют» базы вражеских застрельщиков).

Приданные застрельщики всегда автоматически избегают рукопашной схватки с любым атакующим противником, перемещаясь в тыл своего отряда.

Застрельщики не могут быть выбраны в качестве цели обстрела со стороны стрелковых баз и не перекрывают их зону видимости (то есть стрелки могут вести обстрел основных баз противника «сквозь» застрельщиков). Если стрелки открывают стрельбу «сквозь» вражеских застрельщиков, те обязаны сразу же отступить за ближайший союзный отряд. Однако стрелки конечно же могут (как описано выше) уничтожить застрельщиков, подошедших к ним вплотную и вступивших с ними в перестрелку на фазе действий застрельщиков (считается, что перестрелку ведут включенные в стрелковую базу лучники-снайперы, а залповую стрельбу с дистанции ведут аркебузиры).

### **Сбор паникующих (Rally)**

Этот приказ позволяет генералу осуществить попытку восстановления боевого духа всех непосредственно подчиненных ему паникующих баз (Даймё может этим приказом «останавливать» все паникующие базы армии, находящиеся в пределах его командной дистанции; после чего он может присоединить их в своему корпусу приказом «*Переэгрруппироваться!*»). Чтобы получить этот приказ, большая часть базы должна находиться в пределах командной дистанции своего не вовлеченного в рукопашную схватку командира (**15** шагов). Каждая получившая этот приказ база подвергается внеочередному тестированию морали. В случае удачного прохождения теста, база перестает быть паникующей. После этого база разворачивается лицом к наиболее вероятной угрозе (например, в сторону ближайшего отряда противника). Если у базы есть приданные стрелки или застрельщики, то они могут занять любую позицию относительно основной базы (на фланге, в авангарде или в арьергарде). В случае неудачной попытки, база считается уничтоженной (рассеянной) и снимается с поля боя, вместе со всеми приданными ей стрелками и застрельщиками.

### **Автоматические действия**

На данной фазе все отряды и базы, не выполнявшие приказов и самостоятельных или вынужденных

действий (скирмиш-атака, отступление, участие или поддержка в рукопашной схватке, перестрелка и тп) на предыдущих фазах хода, совершают по одному автоматическому действию из следующего списка (действия приведены в порядке убывания приоритета):

1. Базы и кланы разбитых корпусов (то есть корпусов, потерявших своего командира) отступают в направлении «своего» края игрового поля (в лагерь армии) и, достигнув его, выходят из битвы;
2. Стрелки открывают стрельбу по ближайшему противнику;
3. Рукопашники атакуют ближайшего противника, если имеют какие-либо преимущества в рукопашной;
4. Клань, оторвавшаяся от своих корпусов, и базы, оторвавшиеся от своих кланов, стремятся вернуться в состав своего отряда;
5. Просто стоят на месте в остальных случаях.

Наличие (или отсутствие) преимуществ в рукопашной схватке определяется следующим образом: для каждой стороны надо найти сумму рангов всех кубиков, которые она должна получить в данной рукопашной, и сравнить результаты.

### Тестирование морали

База называется **«свежей»**, если на ней нет маркеров потерь, и **«потрепанной»**, если на ней лежит хотя бы 1 маркер потерь.

За каждую потрепанную базу, находящуюся в непосредственной близости от противника (на расстоянии менее 2-х шагов от любой основной базы противника на момент начала фазы тестирования морали), кидается кубик, соответствующий рангу базы. Если выпавшее значение больше показателя потерь, то база остается в боеспособном состоянии. В противном случае база становится паникующей, пометьте её черным камнем для игры Го. Фактически это означает, что «потрепанная» база запаникует только при выпадении «критического результата» (единицы).

Далее все паникующие базы выполняют бегство на расстояние равное их «мобильности» +D6 шагов в наиболее безопасном направлении, автоматически разворачиваясь фронтом в направлении движения. «Наиболее безопасное направление» выбирает игрок - хозяин паникующей базы, но с учетом следующих ограничений: в ходе своего движения паникующая база не должна приближаться к базам противника и удаляться от «своего» края игрового поля. Если такое направление выбрать не удастся, паникующая база уничтожается (рассеивается).

Если у паникующей базы есть приданные ей стрелки или застрельщики, то они выполняют бегство вместе с ней.

Бегущая база автоматически уничтожается (рассеивается), если путь к бегству оказывается полностью перекрыт союзными базами, противником или непроходимым за один ход препятствием.

Паникующая основная база наносит по 1 маркеру потерь всем основным союзным базам такого же или меньшего ранга, которых она хотя бы коснулась в начале или в ходе своего движения и заставляет их проходить внеочередное тестирование морали.

Паникующая база, достигшая края игрового поля, покидает битву.



## Преследование

Свежая основная база, обратившая своего непосредственного противника (находящегося в непосредственной близости, то есть на расстоянии менее **2-х** шагов) в паническое бегство, становится **преследующей**. Пометьте её сразу двумя черными камнями. Преследующая база тут же выполняет автоматическое движение вслед за бегущим противником на расстояние «мобильность» **+D6**. Если в результате этого движения преследующая база входит в боевое взаимодействие с бегущей, то бегущая база считается уничтоженной (рассеянной), а преследующая база перестает быть преследующей (но должна продолжить движение на максимальное возможное число шагов; считается что она продолжает преследование и избиение врага).

Приказ «Ложное отступление» («Бежим!») принудительно заставляет непосредственного противника (находящегося в непосредственной близости, то есть на расстоянии менее **2-х** шагов) стать преследующим. Эта база сразу же выполняет автоматическое преследующее движение, даже если она уже выполняла приказы или автоматические действия на этом ходу. Если это движение приводит к контакту подставок, то сразу вслед за этим происходит один раунд рукопашной схватки по общим правилам, за исключением того, что «бегущая» база не разворачивается лицом к противнику и в случае проигрыша автоматически становится паникующей (помечается черным камнем). В случае победы, бегущая база разворачивается лицом к противнику, который перестает быть преследующим.

Преследование продолжится на следующий ход: на фазе проверки морали сначала выполняют движение все паникующие базы, а потом все преследующие.

База не становится преследующей в том случае, если она обороняет какое-либо полевое укрепление или если она *потрепана*.

Преследующая база, достигшая края игрового поля, покидает битву.

Командир, может попытаться остановить все, находящиеся в его подчинении, преследующие базы приказом «*Держать строй!*». Этот приказ может быть отдан в любой момент рукопашной схватки (если командир ещё не отдавал приказов на этом ходу) и действует сразу на все базы корпуса. После этого приказа, каждая база, которая должна стать преследующей в течение этого хода, проходит тест на подчинение приказу: на кубике, соответствующем рангу базы, надо выкинуть **2** и больше, чтобы не стать преследующей.

Базы и кланы, «оторванные» от корпуса, не подчиняются этому приказу.

## Конец хода

Уберите все белые камни с поля. Подумайте хорошенько, а стоит ли продолжать игру? Возможно, что победитель уже определился, и лучше потратить оставшееся время на обсуждение битвы и раскрашивание новых армий?

Не забывайте также о том, что самураи иногда заключали перемирие прямо на поле боя. Кроме того известны случаи, когда проигравшему противнику давали покинуть поле боя живым. А если вы решили, что битва проиграна и продолжать игру бессмысленно, просто прикажите своему Даймё совершить сэппуку.

В общем случае, армия считается разгромленной и начинает общее отступление, если большая часть её корпусов оказывается разбитой.

В некоторых случаях, условия победы могут быть уточнены в сценарии битвы.

## Полевые укрепления

В самурайском военном искусстве достаточно часто использовались разнообразные полевые укрепления (бамбуковые палисады и частоколы, рвы, волчьи ямы, щиты-павиза и пр), в первую очередь для укрепления лагеря армия (который обычно разбивался на холме). Полевые укрепления в игре обозначаются при помощи половинных баз с установленными на них моделями укреплений.

База, находящаяся в полном контакте (полное соприкосновение одной стороной подставки) с укреплением, считается занимающей его, при этом физические границы базы как-бы расширяются и включают в себя базу обозначающую укрепление (то есть, например, дистанция стрельбы отсчитывается не от базы стрелков, а от базы укрепления, занятого стрелками).

Полевое укрепление даёт тактический бонус укрытой за ним базе **+D1** к кубикам атаки и защиты (как в рукопашной так и при стрельбе).

Полевые укрепления также не дают возможность атакующей стороне использовать сомкнутый строй (отменяют бонус за сомкнутый строй в рукопашной для атакующей стороны).

Полевые укрепления иммобильны (остаются на своём месте до конца игры).

Полевые укрепления асимметричны, они дают бонусы только той стороне, которая их изначально обороняла (то есть дают бонус только той базе, которая находится в контакте с тыловой стороной базы укрепления).

Полевые укрепления, сквозь которые прошла база противника, считаются захваченными и уничтоженными (снимаются с поля боя).

В случае игры не по сценарию, по договоренности между игроками, позиции обороняющейся армии могут быть усилены полевыми укреплениями по цене 25 коку за одну базу полевых укреплений.

## Влияние естественных и искусственных препятствий на ход битвы

ТИП	МОБИЛЬНОСТЬ	РУКОПАШНАЯ	СТРЕЛЬБА	ЗАЩИТА ОТ СТРЕЛЬБЫ
<b>Дорога</b>	Отряд построенный “колонной” (фронт отряда составляет 1 базу) может двигаться по дороге с удвоенной скоростью (то есть вместо бонуса +2 получает бонус x2).	-	-	-
<b>Болото, Озеро</b>	непроходимо	-	-	-
<b>Мелкий ручей, пашня</b>	Штраф -D1.	-	-	-
<b>Подтопленные рисовые чеки</b>	Штраф -D2			
<b>Холм</b>	Подъем на холм со штрафом -D2.	Вышестоящая база получает тактический бонус +D1.	База ведущая стрельбу с холма получает бонус +2 шага к дистанции стрельбы и может вести стрельбу «над» другими базами	-
<b>Лес</b>	Штраф -D3.	Отменяется бонус за сомкнутый строй.	Застрельщики получают бонус +D1. Внутри леса стрельба «с дистанции» невозможна. Стрельба с опушки леса — по общим правилам.	Отряд в глубине леса не виден стрелкам находящимся вне леса. Возможен обстрел базы, находящейся на опушке леса, при этом она получает тактический бонус к +D1
<b>Река</b>	Проходимо только если есть брод. При переходе через реку отряд останавливается и теряет текущий и весь следующий ход на переправу.	Отменяется бонус за сомкнутый строй; противник, атакующий переправляющийся отряд, получает тактический бонус +D1	Стрелки, находящиеся непосредственно на берегу, могут безнаказанно вести стрельбу «в упор» по отряду, преодолевающему реку прямо перед ними, с тактическим бонусом +D1	-
<b>Полевое укрепление (палисады, рвы, волчьи ямы, павиза и тп)</b>	Преодоление укреплений со штрафом -D2	Обороняющаяся сторона получает тактический бонус +D1; атакующая сторона не получает бонус за сомкнутый строй.	Стрелки, обороняющие укрепление, получают тактический бонус +D1	Тактический бонус +D1