

Обстрел	РБ<=0	0<РБ<=БС	РБ>БС
Направление	Обстрел из фронтальной или фланговой зоны		
Действие (потери)	Продолжают действие (0)	Замешательство (0)	Отступление (-1)
Направление	Обстрел с тыла		
Действие (потери)	Продолжают действие (0)	Замешательство (0)	Бегство (-1)
Ближний бой	РБ<=0	0<РБ<=БС	РБ>БС
Направление	Атака из фронтальной зоны или с фланга		
Действие (потери)	Продолжают действие (0)	Отступление (-1)	Бегство (-1)
Направление	Атака с тыла		
Действие (потери)	Продолжают действие (0)	Бегство (-1)	Бегство (-1)

Вид метательного оружия	Стрельба (пробиваемость)	
Легкий Лук	2	
Тяжелый Лук	3	
Праща	2	
Дротик	1	
Легкий Арбалет	1 (-2)	
Тяжелый Арбалет	1 (-3)	
Аркебуза	1 (-3)	
Мушкет	1 (-4)	
Пистолет	2 (-2)	
Вид артиллерии	Зоны поражения в шагах	Стрельба
Стреломет	ближняя	1(-4)
Легкая бомбарда	ближняя\16	2(-3) \1(-6)
Тяжелая бомбарда	ближняя\24	3(-3) \2(-6)
Легкая пушка	ближняя\20	3(-3) \2(-6)
Тяжелая пушка	ближняя\30	4(-3) \3(-6)

Название модификатора	Модификатор	Условия действия
Большой щит	ЗЩ = +1	Весь бой с фронта
Конь\верблюд\колесница\слон	ЗЩ = -1 от стрельбы	Кроме застрельщиков
Конный доспех	ЗЩ = +1 от стрельбы	
Стрельба по застрельщикам и расчету	С = -1	
Стрельба артиллерии по застрельщикам и расчету	С = -3\ -2	(до 1525\после 1525 и стреломет)
Стрельба нештатного расчета	С = -1	
Стрельба артиллерии по пикинерам на сдвоенных подставках	С = +2	
Стрельба артиллерии по терциям и рейтарам на сдвоенных подставках	С = +1	

Стрельба артиллерии по отрядам 17 в. в круговой обороне	C=+1	
Поддержка	БС=+1(0,5 застрельщики)	Если поддержка не связана боем
Фанатики	A=+1	Ближний бой на первый раунд боя
Воодушевление	БС=+ОЛ командира	Непосредственно в бою
Бой флангом	БС= -1	
Бой тылом	БС= -2	
Отряд за баррикадой	ЗЩ=+1	
Отряд за укреплением	ЗЩ=+2	
Отряд расстроен	БС= -1(за каждое ОР)	До восстановления
Таранный удар	A=+1	Ближний бой с фронта у конницы с пиками, слонов и колесниц - на первый раунд боя
Конница против верблюдов и слонов	БС= -1	Весь бой
Пика против конницы, слонов, колесниц	БС=+3	Ближний бой с фронта на первый раунд
Пика против пехоты	БС=+2	Ближний бой с фронта на первый раунд
Копья и алебарды против конницы, слонов, колесниц	ЗЩ = +1	Ближний бой с фронта весь бой

Местность	Движение	Бой
Труднопроходимая местность (ТМ)	Застрельщики и пешие и конные - свободно, остальные замедляют вдвое. Пикинеры, пешие рыцари, конница (не застры), артиллерия, колесницы - 1ОР за каждое движение.	Как обычно
Холм	На пологом – как по ТМ. Крутой – двигаются только пешие застрельщики, замедляя вдвое вверх по склону.	Стрельба вниз для артиллерии возможна через отряды, для тяжелой - 6 шагов мертвая зона. Отряды сверху +1БС.
Лес	Артиллерия и колесницы не двигаются. Остальные – как по ТМ	С -1, от стрельбы ЗЩ =+1 Видимость меньше вдвое.
Чаща	Непроходима	Нет стрельбы
Болото	Непроходимо	Нет стрельбы
Глубокая река, мост	Как по ТМ	Как обычно
Мелкая река, брод	Артиллерия и колесницы не двигаются. Остальные – как по ТМ	Как обычно

Овраг	Пешие застрельщики замедляют вдвое. Остальные замедляют в четыре раза, 1ОР. Конница, слоны, колесницы, артиллерия – переправиться не могут.	Сверху +1БС
Канавы	Артиллерия и колесницы не двигаются. Остальные - как по ТМ	Как обычно

Отряды получают 1ОР в ситуации:

1. разворотов на 90 и 180 град вокруг центра подставки (кроме застрельщиков и тренированных);
2. движения в сторону с соблюдением фронта (кроме застрельщиков и тренированных);
3. движения по некоторым типам местности; преодоления преграды (кроме застрельщиков);
4. взаимное перемещение застрельщиков через копейщиков или пикинеров;
5. спешивания или посадки на коней (кроме застрельщиков);
6. атаки, не достигшей цели (кроме застрельщиков);
7. результата теста от стрельбы «замешательство»;
8. результата боя «отступление»;
9. уклонения (кроме застрельщиков);
10. когда отряды поддержки бегущего\уничтоженного отряда не обратились в бегство;
11. непреодолимого препятствия за спиной отступившего или уклоняющегося;
12. когда через отряд произошло бегство союзного отряда;
13. вынужденного преследования бегущих;
14. захвата и грабежа лагеря.

Отряды получают 2 ОР в результате бегства.

Тест на дисциплину происходит в случае:

- При преследовании.
- При увлечении в бегство.
- При остановке бегущих.
- При возвращении на поле боя.
- При грабеже лагеря.
- При устршении.
- При атаке фанатиков.

ОК армии игроки могут тратить на приказы для любого отряда или группы. Командиры могут тратить личные **ОК** способностей на приказы для отряда или группы, в пределах своей командной дистанции. Командная дистанция командиров составляет 10 шагов умноженных на количество **ОК** способностей, измеренная от любой точки подставки с фигуркой командира. Отряд находится в зоне командования, если хотя бы часть его лежит в пределах командной дистанции. Отряды находятся вне командной дистанции, если они полностью скрыты холмом или противником. Командная дистанция в лесу и через преграду уменьшается в два раза.

Атака, Маневр, Держать строй, Восстановление - Эти приказы отряду или группе, находящимся в пределах командной дистанции стоит **1ОК**. Вне командных зон стоимость приказа удваивается и стоит **2ОК**. Приказы застрельщикам: в командной зоне бесплатный, вне зоны командования стоит **1ОК**.