

## **МОДУЛЬ ДЛЯ СЦЕНАРИЕВ**

### **Смена линий**

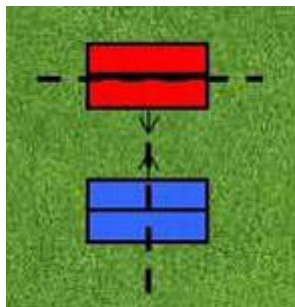
Правила «Стратег – Великие Битвы» в общем случае не рассматривают перестроения внутри отрядов и их взаимное проникновение. Однако в некоторых сценариях Вам может понадобиться отобразить Маневр «смена линий», при котором боевые линии будут взаимодействовать между собой и отряды смогут меняться местами. Прежде всего это характерно для римской армии и для европейских армий середины 17 в., в которых не только пехотные бригады но и конные эскадроны могли выстраиваться в несколько линий. Помимо знания истории Вам может понадобиться варгеймерская смекалка, поскольку опциональные правила не будут расписаны подробно.

С точки зрения Правил речь идет не о ситуации, когда подставки отрядов расположены на некотором расстоянии друг от друга, а о случае, когда одни отряды стоят в затылок другим отрядам, но **не образуют единый отряд** на сдвоенных подставках, как, например, баталии. На приказе «Маневр» такие отряды и группы отрядов, стоящие впритык друг за другом, могут меняться местами даже находясь непосредственно в бою. Так же, непосредственно в бою, если переднему отряду выпало отступление, он может поменяться местами с задним отрядом. Таким образом, потрепанные и расстроенные отряды могут заменяться свежими. Бегство переднего отряда на задний отряд происходит по общим правилам. Задние отряды можно отделять и вновь присоединять к передним. Задние отряды не считаются находящимися непосредственно в бою. Выдвигаясь в переднюю линию они начинают новый бой с противником, а не продолжают старый.

Нужно понимать, что отряды, которые участвуют в смене линий, меньшего размера, чем обычные отряды, используемые в основных Правилах Стратега. Так, отряд, который в основных Правилах может означать легион, в составе которого 3000 легионеров, в Модуле «Смена линий» будет означать половину легиона в 1500 легионеров. Тогда передняя подставка будет обозначать гастатов, а задняя – принципов и триариев или только триариев, в зависимости от вашего сценария. Допустим, Сципиону Африканскому понадобится вывести на фланги гастатов задних принципсов и триариев в битвах на Великих Равнинах или Заме. А Клавдию Нерону при Метавре нужно будет перебросить заднюю линию в обход фланга галлов Газдрубала. То ли это были только триарии, то ли триарии вместе с принципами. А возможно, это будут триарии, которых безымянный трибун перебросил с правого крыла римлян в тыл македонянам на левом крыле при Киноскефалах.

Не стоит забывать и о противниках. При составлении армии количество отрядов будет примерно равным. Но теперь легион отображается не одним, а двумя меньшими отрядами, стоящими друг за другом. Если противник возьмет равное количество отрядов в одну линию, то его фронт окажется в два раза шире, что происходило редко. На самом деле раз мы разделили римские отряды в глубину, то и противник действует отрядами, которые в два раза меньше. И для нормальной глубины строя противнику тоже нужно выстроить отряды один за другим в затылок. В случае, когда противник тоже воюет линиями, проблем нет. И Цезарь и Помпей могут менять когорты при Фарсале. Оба используют одинаковые правила. Но армия противника может и не использовать смену линий в бою. Например, македоняне не будут менять шеренги при Пидне. На самом деле две подставки означают единый отряд с удвоенным количеством шеренг, который в основных правилах обозначался бы одной подставкой. Так же как и легион обозначался бы одной подставкой. Кстати, не забудьте для модуля уменьшить глубину одной базы до 2 см. Кроме македонян глубокие колонны из двух подставок могут использовать испанцы или германцы. Они не меняют линий. Это **единый отряд** на сдвоенных подставках, который нельзя разделять и образовывать в процессе боя. Такие

отряды являются аналогом швейцарских батальонов и отыгрываются по п. 3.4 основных Правил. Задняя база добавляет передней +1БС.



На изображении показан красный римский легион, состоящий из двух отрядов - линий, каждый из которых по 1500 человек. Всего в легионе 3000 легионеров. Легиону противостоят 3000 сариссофоров. Это два синих таксиса по 1500 человек, стоящие рядом друг с другом. В силу того, что игра идет базами с равным для всех фронтом, два таксиса отображены двумя подставками по 2 см глубиной, стоящими одна за другой. В основных Правилах и легион и два таксиса обозначались бы одной подставкой глубиной 4 см. В обоих случаях реальное количество шеренг примерно равное. Для легионеров это  $6+6+3=15$  шеренг, для сариссофоров стандартные 16 шеренг. Захотите отобразить 32 шеренги сариссофоров при Магнесии или Селласии, а так же глубокие легионы при Каннах – берите по две подставки глубиной 4 см. Сценарии требуют творчества!

### **Стрельба артиллерии по укреплениям или их защитникам**

В отдельных сценариях можно разрешить движение тяжелой артиллерии на 2 шага с удвоением на Марше. Таким образом можно отобразить армию, застигнутую в походе или отобразить осаду укреплений, в том числе и строений, попадающих под правила укрепленного лагеря, к которым подтягивают пушки.

Тяжелая артиллерия не может перемещаться в составе группы вместе с другими отрядами, ей требуется отдельный приказ для Маневра.

Обстрел защитников укреплений ведется по обычным правилам с соответствующими защитными модификаторами. Одновременно со стрельбой по защитникам и независимо от их наличия тяжелая артиллерия разрушает укрепления. Для разрушения секции укреплений **С** за несколько ходов суммарно должна превысить **Пр** (прочность) преграды.

*Например, **Пр** укреплений 20. Если батарея тяжелых бомбард ведет обстрел по секции лагеря, то Стрельба бомбард = **С**+**БС**+**К6**, имеем **С**=2, **БС**=2, если, допустим, на **К6** выпало 6, то на этом ходу бомбарда наносит повреждение, равное 10. **Пр** укреплений становится равной 10. На следующий ход есть возможность разрушить секцию лагеря, если на **К6** выпадет значение 6 и **Пр** станет ноль.*

В результате разрушения секции укреплений появляется пролом (образуется баррикада) с шириной, равной ширине фронта подставки. Баррикады не разрушаются стрельбой. Сами обломки преграды представляют из себя баррикаду.

### **Погода**

После формирования местности игроки, по желанию, могут учесть погодные условия.

Бросок **К6** определяет: 1,2,3,4 – хорошая погода, 5 – дождь, 6-туман, снег, пыльная (песчаная) буря.

Дождь влияет на скорость передвижения (раскисшая земля) и на эффективность стрельбы – движение всех отрядов уменьшается на 2, любое огнестрельное оружие стрелять не может, **С** луков, арбалетов и стрелометов уменьшается на 1.

Туман, снег, пыльная буря ограничивают видимость. Зона видимости и командная дистанция уменьшаются вдвое. Для всех стрелков **С** уменьшается на 1.

### **Огнеметатели**

В отдельных сценариях могут потребоваться нафтометатели или их аналоги. Их можно отобразить отрядом застрельщиков дротикометателей со свойством устрашения (см. п.3.6 основных Правил).

<b>Название</b>	<b>БС</b>	<b>Р</b>	<b>Дс</b>	<b>С</b>	<b>Дв</b>	<b>Ц</b>
Огнеметатели	2	1	1	Др	12	20