

Формирование армий

Информация о формировании цены и параметров отряда не является обязательной при знакомстве с Правилами и приведена здесь исключительно для любознательных. Здесь использованы обозначения: КД – конный доспех, БЩ – большой щит, КП – конная пика, ПП – пехотная пика, Пр – праща, Др – дротик, ЛЛ – легкий лук, ТЛ – тяжелый лук, ЛА – легкий арбалет, ТА – тяжелый арбалет, Пт – пистолет, Аз – аркебуз, Мт – мушкет.

Армии формируются на основании расписок армий для соответствующего периода. С целью исторической достоверности отряды набираются в пределах указанных максимумов и минимумов. Для баланса противоборствующих сторон армии должны **примерно** соответствовать по цене. Резервы составляют до 10% от стоимости основной армии. В расписках приведены цены отрядов. Они могут меняться, потому что некоторые параметры являются опциональными. В экселевском файле приведены варианты готовых армий. Правда, их желательно проверять, потому что параметры и стоимость юнитов могла меняться с развитием правил.

Каждый отряд состоит из определенного числа маркеров БС. Формирование цены одного маркера БС в монетах происходит следующим образом: 1 монета за юнита с параметрами Рукопашной и Доспеха = 0, + 1 за каждую единицу Рукопашной, + 2 за единицу Доспеха, + 3 за коня, +4 за верблюда, + 1 за КД, + 1 за КП, + 3 за ПП, +1 за копьё и алебарды, + 2 за БЩ, +1 за Др, + 2 за Пт, ЛЛ, ЛА, Пр, + 3 за Аз, ТА, ТЛ, +4 за Мт. Тренированные войска добавляют к стоимости 1 монету, фанатики не стоят монет. Соответственно, для определения Цены целого отряда цена каждого маркера БС умножается на количество БС. Цена смешанного отряда суммируется из цен входящих в него отрядов. Устрашение стоит 10 монет.

К стоимости всех отрядов необходимо прибавить стоимость командования и лидерства командного состава. Общее количество **ОК** и **ОЛ** полководца и командиров умножается на 14 монет. Для командиров в составе застрельщиков **ОЛ** = 7 монетам.

Армия может иметь различный тип лагеря из 10 секций по периметру и секции «преград» на поле. Стоимость за стандартную секцию, равную ширине подставки: **Обычный лагерь** - 1 монету, **Баррикада** (колья, повозки) - 3 монеты, **Укрепление** - 5 монет.

В армии могут присутствовать слоны и колесницы.

Индийские слоны – 55 монет, **африканские** – 45 монет, все **колесницы** – 30 монет.

Так же в армии могут быть метательные машины или артиллерия. Их цена с расчетом:

Стреломет 10 монет, **Легкая бомбарда (до 1525 г.)** 20 монет, **Тяжелая Бомбарда (до 1525 г.)** 30 монет, **Легкая пушка (после 1525 г.)** 30 монет, **Тяжелая пушка (после 1525 г.)** 40 монет.

Примерный (!!!) расчет характеристик:

Самый слабый пеший воин ополченец без доспехов имеет начальные базовые показатели Р=0, Дс=0. Самый сильный элитный жандарм 16 в. имеет показатели Р=6, Дс=6. Все остальные воины по своим характеристикам укладываются между этими граничными условиями. Для получения характеристик Р и Дс к базовым показателям Рукопашной и Доспеха прибавляются:

Параметры	Рукопашная	Параметры	Доспех
Свойство Ближний Бой	+1	Легкий доспех	+1
Регулярный	+1	Средний доспех	+2
Ветеран (Элита)	+2	Тяжелый доспех	+3
Только для пехоты		Полный доспех	+4
Копье, меч	+1	Пластинчатый доспех (1350 – 1650 г.) - для тяжелого и полного доспеха	+1 (дополнительно)
Алебарда, большой топор	+2	Поздний доспех (1525 – 1600 г.) - для тяжелого и полного доспеха	+1 (дополнительно)
Только для конницы			
копье\пика\меч\палаш\сабля	+1		
Тяжелый конь	+1		
Стремена (с 700 г.)	+1		

Движение:

1). Дв пехоты: - Базовое Дв пехоты = 12 шагам.

Средний доспех (Дс=2), большой щит; пика; мушкет с сошкой (облегченный мушкет без сошки для движения считается как аркебуз); колья, рогатки – каждый фактор замедляет Дв на 2 шага. Тяжелый и полный доспехи (Дс>2) – замедляют Дв на 4 шага.

2). Дв конницы: - Базовое Дв конницы = 18 шагам. Тяжелый или полный доспех; бронирование коня, – каждый фактор замедляет Дв на 2 шага.