

Версия лайт «Великие Битвы»
Автор С.Соколов aka Strateg

Автор выражает признательность Д. Свидло aka Svid и М. Белавину aka Seagurt за помощь в создании данных правил

Содержание

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ.....	3
2. НАЧАЛО И ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ.....	5
3. ТИПЫ ОТРЯДОВ	7
4.КОМАНДОВАНИЕ.....	10
5. АТАКИ И МАНЕВРЫ.....	12
6. БОЙ	15
7. ОТСТУПЛЕНИЕ, УКЛОНЕНИЕ И БЕГСТВО	22
8. РАССТРОЙСТВО И ВОССТАНОВЛЕНИЕ	24
9. СТОЙКОСТЬ АРМИИ	25
10. МЕСТНОСТЬ.....	25
11. СЛОНЫ И КОЛЕСНИЦЫ.....	27
12. ЛАГЕРЬ И ПОЛЕВЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ.....	27
13. АРТИЛЛЕРИЯ И МЕТАТЕЛЬНЫЕ МАШИНЫ	29

1. Общие положения

Эти абстрактные динамичные правила исторического варгейма предназначены для отыгрыша крупных сражений небольшим количеством фигурок за короткое время. Фигурки являются исключительно маркерами, размер фигурок произвольный. При взаимодействии противников рассматривается не процесс столкновения отрядов с подробным описанием кто, кого, как и чем ударил и сколько воинов при этом погибло, а Результат Боя (**РБ**) больших отрядов. Результаты боя отдельных отрядов окажут влияние на Стойкость (**СТ**) вашей армии.

Правила описывают большие битвы армий от 10 тысяч (!) воинов и более на протяжении периода в пару тысячелетий. Подобный подход требует высокой формализации. Зато вы сможете провести масштабное сражение, по тактическому рисунку не отличающееся от грандиозных битв и не имеющее ничего общего с мелкими стычками. Вы сможете почувствовать себя полководцем – стратегом, управляющим армией, а не центурионом, озабоченным плотностью строя и боекомплектom внутри небольшого отряда. Игроки, пользуясь расписками, составляют армии примерно одинаковые по силе и цене, если иное не предусмотрено сценарием. Информация о стоимости армий и исторические расписки с вооружением и характеристиками приведены в приложениях. Правила предполагают определенные знания игроков в области военной истории и подробно не объясняют исторические нюансы составления армий. Для отдельных сценариев существует дополнительный Модуль с опциональными правилами.

Масштабы

Для игры необходимо определиться с масштабом, потому что отряды в 500 человек ведут себя совершенно иначе, чем 5000 человек. И детализация игры должна соответствовать масштабам. Нами выбран масштаб, когда один стандартный отряд пехоты включает примерно 1500-4000 реальных воинов, баталия на сдвоенных подставках отражает до 3000-8000 человек. Для конницы и застрельщиков этот масштаб меньше. Конница имеет около 400-1000 человек в отряде, а застрельщики 200-500. Слоны, экипажи колесниц и расчет пушек имеет собственный масштаб.

Масштаб расстояния принят следующий – 1 см игрового поля включает в себя 25-35 м реального пространства. Все измерения в игре производятся в «шагах», равных 1 см на игровом поле. Масштаб времени достаточно условен. Один ход занимает примерно 20 минут.

Подставки По фронту все подставки 8 см, глубина подставок может быть различна – 2,4,6 и 8 см. Подставка служит не просто для удобства передвижения фигурок, а обозначает площадь, контролируемую отрядом. В том числе площадь может включать зоны стрельбы. При этом месторасположение отряда внутри контролируемой площади не позиционируется точно. Перестроения внутри отрядов не рассматриваются, т.к. на эпоху холодного и раннего огнестрельного оружия наши знания о внутренних перестроениях достаточно фрагментарны.

Все измерения ведутся от подставок, а не от фигурок. Площадь контроля отряда не изменяется в результате потерь.

Отряд - основная боевая единица в игре, которая обладает определенными характеристиками, такими как: Боевая Сила (**БС**), Атака отряда (**А**) в Рукопашной (**Р**) и Стрельбе (**С**), Защита отряда в рукопашной и от стрельбы (**ЗЩ**), зависящая от Доспеха (**Дс**), Движение (**Дв**), цена отряда (**Ц**). Характеристики указываются в расписках армий. Отряд может представлять из себя сложную формацию на сдвоенной подставке и иметь в своем составе как рукопашников, так и стрелков.

Обычно в игре используется 15 -20 отрядов с каждой стороны. Использовать большее количество отрядов не желательно, т.к. для теста на Стойкость армии используется кубик **K20**.

Для облегчения игры могут понадобиться маркеры стрельбы, ближнего боя и восстановления. Их можно класть рядом с отрядами, что бы помнить текущее состояние отряда.

Боевая сила – важнейшая интегральная характеристика отряда, отвечающая за эффективность в бою, мораль, стойкость и живучесть. **Начальная БС** отмечается соответствующим количеством фигурок в отряде. Для вычисления результатов боя **БС** отрядов модифицируется показателями стрельбы, атаки или защиты, поддержкой соседних отрядов и иными модификаторами (**МР**). Эти показатели и модификаторы не влияют на **текущую БС** (хиты) с точки зрения живучести отряда. Потери и расстройство боевого порядка уменьшают **текущую БС** отряда (живучесть). Причем, если расстройство можно восстановить, то потери в течение боя не восстанавливаются. Отряд считается **разгромленным**, когда потери и расстройство уменьшили **текущую БС** (живучесть) отряда до нуля.

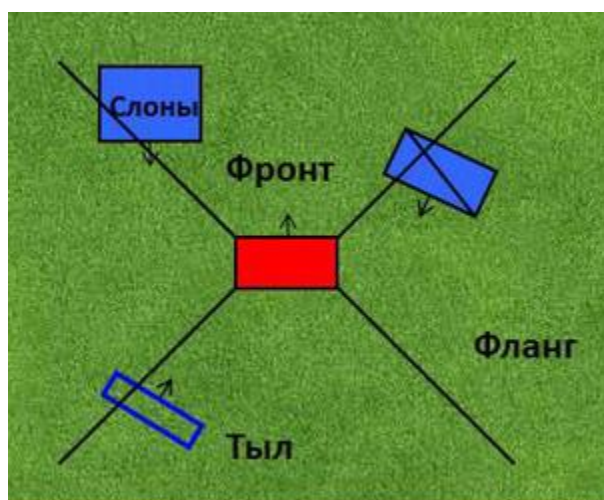
Потери Снятие фигурки с подставки говорит о том, что эффективность и живучесть отряда уменьшились в результате гибели, ранений или дезертирства. Если в результате ближнего боя или стрельбы **БС** не уменьшилась, это не означает, что потери отсутствуют. Просто они незначительны и не влияют на силу и живучесть отряда. Потери не обязательно обозначать снятием фигурок. Можно класть маркеры потерь рядом с отрядом. Например, кубики **K6** разного цвета для обозначения потерь и расстройства.

Расстройство Войска приходят в **расстройство** в результате замешательства, усталости или потери строя и получают **Очки Расстройства (ОР)**, которые уменьшают **БС** и могут накапливаться.

Командные фигурки Фигурки командиров и полководцев повышают управляемость отрядами и **дисциплину (Д)** армии. Командные фигурки для управления армией используют **Очки Командования (ОК)**, а для воодушевления своего отряда **Очки Лидерства (ОЛ)**.

Дисциплина армии (**Д**) равна общему количеству фигурок командиров, включая полководца. Бегущие и погибшие командиры не учитываются.

Геометрия боя



Фронтальная зона отряда расположена в пределах между расходящимися под 45 градусов лучами, начинающимися из передних углов подставки. Тыловая зона соответственно между лучами, начинающимися от задних углов подставки. Между ними лежат фланговые зоны. Зона расположения вражеского отряда зависит от того, где располагается его большая часть. **Зона видимости** соответствует фронтальной зоне.

Замеры дистанций делаются только **после** объявления приказов, целей дистанционной стрельбы артиллерии, маневров или атак.

Превратности судьбы – споры игроков в ситуациях, не описываемых настоящими правилами, решает кубик. Это не создает прецедент для последующих игр.

2. Начало и окончание игры

2.1 Генерация местности

Оптимального размера стол имеет стороны 120 - 150 шагов. Для размещения элементов местности поле делится на 6 прямоугольных сегментов. Каждому сегменту присваивается номер от 1 до 6. Три сегмента с одной стороны поля, три с другой. Оба игрока перед началом игры бросают кубик. Выигравший игрок определяется, будет он атакующим или обороняющимся. Второй игрок броском **К6** определяет количество элементов местности на поле, где значения кубика 1,2,3,4 соответствуют количествам элементов местности, а значения 5,6 означают открытую местность (**ОМ**). После этого бросками **К6** определяется месторасположение элементов местности по сегментам. Размеры элементов оговариваются игроками. Поскольку большинство битв проходило на относительно ровном пространстве, то такие элементы местности как лес, озеро, болото желательно одним краем располагать вплотную к краю стола. Остальные элементы могут быть расположены в сегменте поля произвольно.

Конкретно каждый элемент местности (см. п.10) в сегменте поля определяется броском **К6**:

1. **Труднопроходимая местность.** Кустарники, камни, песок, пашня, грязь.
2. **Холм.** Каждый склон определяется с помощью **К6**: 1,2,3,4 – пологий, 5,6-крутой.
3. **Лес.** – редкий лес.

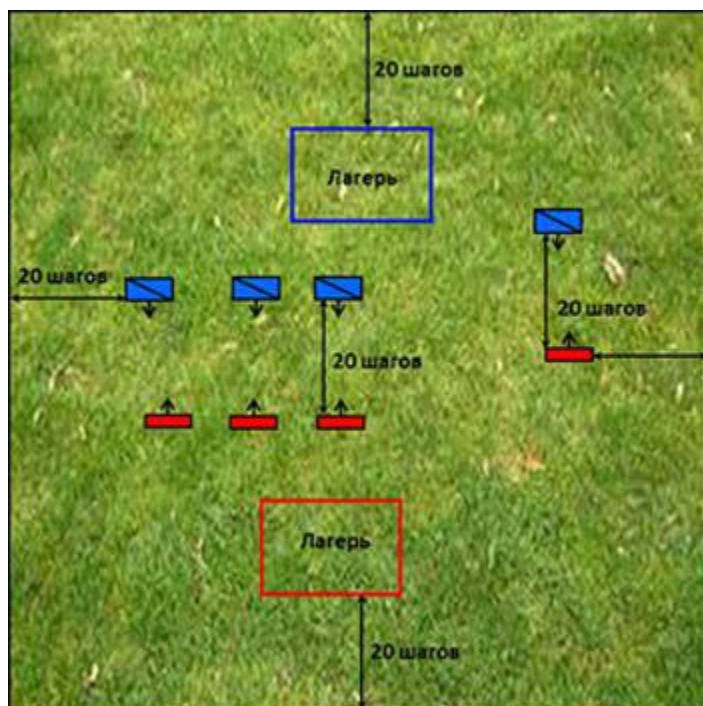
4. **Река.** **К6** определяет особенности реки: 1,2,3,4 мелкая река (ручей), 5,6 - глубокая река, есть мост или переправа. Глубокую реку лучше соединить с озером. Если озеро не выпало при генерации местности, то по договоренности с партнером можно определить кубиком сектор для противоположной точкой входа реки на поле.

5. **Овраг.** **К6** определяет: 1,2,3,4 – неглубокая канава, 5,6 - широкий овраг.

6. **Озеро (оазис), болото, чаща.**

На один сегмент поля боя могут выпасть два и более элемента местности. Так, холм может оказаться покрыт лесом, ручей протекать в овраге. Невероятные варианты характера местности перебрасываются.

Первым расставляет армию обороняющийся, выбирая сторону поля с учетом местности. Атакующий игрок расставляется вторым, в зависимости от позиции противника.



2.2 Расстановка войск

После того, как обороняющийся на своей половине поля расставил армию, атакующий расставляет свою армию не ближе 20 шагов от отрядов противника. В приведенном примере на правом фланге атакующий красный отряд можно продвинуть вперед до 20 шагов от синего отряда. Расстояние 20 шагов выбрано с расчетом, что бы на первом же ходу ни один отряд не смог атаковать противника. При первоначальной расстановке отряды не могут стоять ближе 20 шагов от края стола. С началом игры во фланговые зоны заходить можно. Каждая армия

может иметь лагерь на своей половине поля. Он должен отстоять от края стола минимум на 20 шагов. Расстояние в 20 шагов от края стола учитывает, что местность за столом не обрывается. «Из-за стола» не могут быть нанесены внезапные мгновенные атаки. Выбранное расстояние в 20 шагов не позволяет изначально перегородить поле «забором» из войск или поставить лагерь вплотную к краю стола, делая невозможной штурм одной из его сторон. Эти цифры приведены для стола со сторонами от 1,2 м до 1,5 м. Если стороны стола меньше, можно уменьшить расстояние до 10 шагов, либо как вариант, в зоны 20 шагов для первоначальной расстановки разрешить ставить застрельщиков.

При первоначальной расстановке войск линия передовых отрядов, проходящая параллельно своему краю стола, не может быть удалена от лагеря дальше 40 шагов. Это сделано для лучшей динамики игры при прорывах к лагерю. Исторические примеры, когда лагерь находился где то там далеко, моделируется вариантом, когда лагерь на поле боя отсутствует. Игроки могут не расставлять те отряды, которые стоят за элементами местности, такими как холм или лес, или в лесу и не видны армии противника. Они являются **засадой**. Расположение и состав засады фиксируется на поле маркером и предъявляется противнику в случае ее обнаружения. Маркеры - карточки, с обратной стороны которых подписано, стоит ли там отряд и какой он. Маркер может быть ложным. Игрок обязан перевернуть карточку и выставить скрытые отряды только когда они окажутся в зоне видимости противника. **Дистанция четкой видимости** для обнаружения засады составляет 20 шагов от любой точки отряда. В лесу зона видимости уменьшается вдвое.

После того, как все войска расставлены, можно начинать игру. Первым всегда делает ход атакующий игрок. Затем игроки ходят по очереди.

2.3 Определение победителя и резерв

Победой является ситуация уничтожения (бегства) всех отрядов противника. Механизм **Стойкости армии** (см. п.9) существенно ускоряет игру, не заставляя игроков отыгрывать сражения до последнего отряда. В случае ничьей поле считается оставшимся за оборонявшимся игроком, так как его цель – удержать позицию.

При таком определении победителя - при равных силах обороняющийся имеет некоторое преимущество. Действительно, чаще всего атакующий принимал решение об атаке укрепившегося противника, имея некоторый численный перевес. Для создания такого перевеса атакующему дается право усилиться сформированным заранее отрядом общей стоимостью до 10% от стоимости армии. Этот отряд считается подошедшим к началу боя и на первом ходу выставляется у любого края стола на исходных позициях атакующего.

Резерв атакующего можно использовать в качестве отряда, посланного в обход позиции защищающегося. В этом случае резерв появляется на 3 ходу. Перед появлением обходного отряда бросается **К6**. Выпадение 6 означает, что отряд сбился с дороги или задержался в пути и на поле он не появится. К обороняющемуся резервы (10% от стоимости армии) подходят в начале его 6 хода с края стола на исходных позициях. Это сделано, чтоб игрок, выбравший атаку и получивший численное преимущество, не пытался тянуть время, а атаковал. В случае нерешительной игры атакующего обороняющийся уравнивает шансы к шестому ходу. Резерв обороняющегося, посланный в тыл атакующему, может появиться с края стола атакующего на 8 ходу, предварительно пройдя тест на **К6**.

Резервы, посланные атакующим в обход и резервы обороняющегося появляются в секторе

поля, отмеченном заранее до начала игры. Запись предъявляется противнику в момент выхода резерва. Резервы выставляются не ближе 20 шагов от противника и не в лагере. Если условия не выполняются, то резерв выставляется на своем ходу только когда появится такая возможность. Резервы могут совершать движение только на следующем ходу после своего появления на поле. Часть стоимости резерва обороняющийся сразу может использовать на укрепления (см. п.12).

2.4 Ход и фазы

Первым ходит атакующий. Сначала один игрок осуществляет все фазы (такой игрок считается активным), затем второй. Игровой ход состоит из пяти фаз первого и пяти фаз второго игрока.

1. Командная фаза. (п.4) Определение количества **ОК** и их использование для приказов.

2. Стрельба артиллерии. (п.13) Осуществляется дистанционная стрельба артиллерии в дальней зоне.

3. Атаки и маневры. (п.5) Проводятся атаки и маневры, формируются боевые линии.

4. Бой. (п.6,7) Сначала происходит стрельба, потом ближний бой. По результатам боя противники могут отступить, бежать или продолжить сражаться. В процессе боя отряды могут уклоняться от противника.

5. Восстановление. (п.8) В эту фазу осуществляется восстановление расстроенных отрядов, которые либо простояли весь ход, либо используют приказы восстановления за оставшиеся **ОК**. Тестируются бегущие и покинувшие поле отряды.

3. Типы отрядов

3.1 Пехота

На подставках глубиной 2 см:

Застрельщики и линейные стрелки - Глубина подставки - зона контроля стрелков в 2 см, равная 60 реальным метрам, включает в себя и зону эффективной стрельбы пращей, легкими луками, легкими арбалетами, аркебузами, а так же дротиками, с учетом того, что дротикометатели могут подбегать ближе к врагу для бросков.

Копейщики – воины с длинными копьями. Примером являются греческие гоплиты, средневековые итальянские или фламандские копейщики.

Пикинеры – пикинеры в неглубоких построениях. Например, пикинеры Карла Смелого, византийские skutarii, шведские, голландские, французские пикинеры 17 в., а так же имперские и испанские пикинеры после 1632 г., когда терции стали менее глубокими.

Мечники – Вооружены различными типами оружия, не относящегося к другим выделенным типам. Сюда относятся короткие копья!, мечи, серпы, годендаги, топоры, секиры, молоты, цепи, альшписы, булавы и т.п.

Алебардщики – отряды, вооруженные вугами, глефами, швейцарцы, английские биллмены.

На подставках глубиной 4 см:

Линейные стрелки - Глубина подставки в 4 см составляет 120 м реальных и означает зону стрельбы для тяжелых луков и арбалетов, а также мушкетов.

Копейщики – копейщики в глубоких построениях – фиванский эмбалон.

Пикинеры – Пикинеры в глубоких построениях. Сюда относятся эллинистические сариссофоры, шотландские шилтроны, французские, испанские и итальянские банды 16 в., пикинеры в составе батальонов швейцарцев или ландскнехтов и испанских или имперских терций до 1632 года.

Легион - отражает сложную формацию из нескольких линий. Поздние имперские легионы - вексилляции - глубиной 2 см, рассматриваются как обычные мечники. Так же в некоторых сценариях вместо легиона отряд может означать «часть легиона – линию из манипул или когорт». В этом случае лучше использовать подставку 2 см глубиной.

3.2 Конница

Подставки глубиной 4 см:

Застрельщики (легкая конница или верблюды) – Дротикометатели, лучники, аркебузиры, драгуны или полководец со штабом и телохранителями.

Средняя конница – Пример, римская, германская конница, шеволежеры, железнобокие. Могут быть вооружены стрелковым оружием.

Тяжелая конница – Всадники в тяжелых доспехах, иногда могут иметь конный (пластинчатый) доспех и стрелковое оружие. Катафракты, гулямы, рыцари, кирасиры.

3.3 Особые отряды

Слоны, колесницы, метательные машины, артиллерия - подставка глубиной 6 см это особые отряды, свойства которых расписаны в их разделах. Не все **колесницы** помещаются на 6 см, поэтому можно использовать 8 см.

3.4 Сдвоенные подставки

В некоторых, специально оговоренных в расписках армий случаях используются сдвоенные подставки. Они считаются **единым (!) отрядом** и отражают либо особо глубокие построения с большим количеством воинов, когда обе подставки с однотипными войсками, либо формации со смешанным типом войск – рукопашниками и стрелками. Разделять или образовывать в бою сдвоенные подставки с однотипными войсками нельзя. Это нужно сделать до битвы. Смешанные сдвоенные подставки могут разделиться и вновь объединиться (см. п. 5). Пока они разделены, отряды считаются различными.

*Примером отряда из сдвоенных однотипных подставок являются: пехотный клин иберов, германцев или франков, глубокие легионы при Каннах, баталия швейцарцев или ландскнехтов, большие шилтроны шотландцев, рейтары. Фиванский эмбалон со священным отрядом моделируется не сдвоенной подставкой, а увеличением **БС** на подставке 4 см глубиной. Отрядами смешанного типа могут быть византийские skutarii с лучниками, английские лучники со спешенными рыцарями или биллменами (английская баталия), арбалетчики с копейщиками – павезьерами (итальянская баталия), аркебузиры/мушкетеры и пикинеры терций, нидерландских, шведских бригад и английских полков.*

Одна из подставок в ходе всего сражения считается основной, вторая поддерживающей.

В смешанном отряде основными всегда должны быть рукопашники, не зависимо от того, стоит их подставка первой или второй. **БС** и живучесть отряда определяется по основной подставке.

В однотипных отрядах поддерживающая подставка добавляет **1БС** основной подставке при **любых** расчетах (см. п. 6.3). Потери приходятся на основную подставку. Если основная подставка уничтожена, вторая подставка имеет только **1БС**.

*Если на каждой из двух подставок швейцарских пикинеров по 5 фигурок, то начальная **БС** единого отряда «швейцарская баталия» будет 6 с точки зрения живучести и определения результатов боя. Это максимально возможный показатель **БС**, который имеет цену двух подставок.*

Когда на основной подставке остается 1 фигурка, то текущая Боевая Сила всей баталии равна 2.

В смешанных отрядах ситуация немного сложнее. Подставка стрелков придает основной подставке рукопашников возможность стрельбы. При перестрелке с врагом, когда стрелки выдвигаются вперед, учитываются **БС** и характеристики стрелков. Подставка рукопашников помочь их стрельбе никак не может. Подставка рукопашников добавляет поддержку 1**БС** под вражеским обстрелом из ручного оружия, увеличивая их моральную стойкость. Во всех остальных случаях: под обстрелом вражеской артиллерии, в ближнем бою и при определении живучести для всего смешанного отряда учитывается **БС** и характеристики основной подставки рукопашников, к которой подставка стрелков (пока она существует) добавляет 1**БС** поддержки. Потери от перестрелки ручным оружием учитываются в подставке стрелков. Потери под обстрелом артиллерии, потери от безответного обстрела ручным оружием (если свои стрелки не участвуют в перестрелке, а спрятались за рукопашников) и потери в ближнем бою учитываются для основной подставки. Расстройство по любым причинам уменьшает **БС** для всего отряда.

В качестве примера рассмотрим терцию. На основной подставке 5 пикинеров, на поддерживающей 4 аркебузир. С точки зрения визуального восприятия при перестрелке можно ставить вперед подставку аркебузир, а в ближнем бою подставку пикинеров. Основной подставкой в отряде независимо от места расположения считаются пикинеры. Они имеют 5**БС** и 1**БС** поддерживающих стрелков. Всего терция имеет 6**БС** с точки зрения живучести и расчетов результата ближнего боя. Осуществляя стрельбу, терция использует 4**БС** аркебузир. При взаимной (!) перестрелке под обстрелом ручным оружием учитывается доспех и **БС** аркебузир +1 **БС** от основной подставки пикинеров. Если стрелки терции не участвуют в перестрелке, а так же под артиллерийским обстрелом и в ближнем бою учитываются характеристики пикинеров и 5**БС** пикинеров +1**БС** поддерживающих аркебузир, всего 6**БС**. Потери среди аркебузир уменьшают стрельбу терции. Потери пикинеров уменьшают текущую **БС** как в ближнем бою, так и живучесть терции, но не влияют на ее стрельбу.

3.5 Построения групп отрядов из нескольких подставок.

Перед сражением и в процессе сражения несколько различных (!) отрядов, могут образовывать **тактические группы**, когда отряды кромками вплотную соприкасаются друг с другом. Группу можно разделить и образовать в фазу маневров (см. п. 5) или она образуется в бою в результате взаимного выравнивания отрядов. Группа отрядов управляется единым приказом (см. п.4.1). Отряд из состава группы может иметь поддержку (см. п.6.3) в бою от соседних отрядов. Для этого поддерживающие отряды должны осуществлять боевое соприкосновение с противником, против которого оказывают поддержку (см. п.6.1). Задние отряды передним отрядам поддержки не дают (за исключением отрядов из сдвоенных подставок).

3.6 Особенности

Показатель **БС** отрядов одинакового типа может отличаться, в зависимости от их профессионализма и морали. У застрельщиков пеших и конных **БС** всегда равна 2. В эту же категорию могут попадать мобильные группы, не имеющие свойства стрельбы, но маневрирующие как застрельщики. (В расписках армий они названы застрельщиками.) Например, полководец со своей свитой или испанские рондаширы. У пехоты может быть **БС**=3 - у стрелков, фирофоров или

ополченцев, 4 - у стрелков, регулярных копейщиков, алебардщиков, мечников. Элитные копейщики типа спартанцев или гипасписты могут иметь 5 **БС**. Пикинеры могут иметь 4 или 5 **БС**. Легионы ранние республиканские, поздние имперские вексилации, новобранцы, неполные легионы могут иметь 4**БС**, а легионы в Македонских войнах, времен Мария и ранней империи имеют 5 **БС**. У конницы **БС** может быть 3 или 4. Подробное количество **БС** указано в расписках армий.

Ближний Бой (ББ). Свойство определяет - входит ли **ближний** бой в список возможных тактических применений этого отряда. При отсутствии навыка отряд вступает в ближний бой только вынуждено, если ближний бой начал противник. Без свойства **ББ** разрешается вступать в ближний бой с такими же отрядами без свойства **ББ**.

Тренированные. Войска, которые в результате тренировок или в ходе постоянных боев научились выполнять некоторые сложные типы перестроений без расстройств строя (см. п.5). В смешанных сдвоенных подставках оба отряда должны быть тренированные.

Фанатики. Порывистые войска, сильные первым натиском, но не отличающиеся дисциплиной и рвущиеся в ближний бой с противником, находящимся на дистанции четкой видимости в 20 шагов. Если фанатики не получают какого либо приказа (см. п.4.2, необходимо потратить приказ даже для того, чтобы фанатики стояли и держали строй или восстанавливались), то они должны бесконтрольно двигаться в кратчайшем направлении к ближайшему врагу на бесплатном приказе Атака (см. п.6.9). Застрельщиков фанатики могут игнорировать.

Замер дистанции до ближайшего противника происходит уже после того, как игрок раздал остальные приказы. Фанатики, не получившие никакого приказа, стоят на месте, если дистанция окажется больше 20 шагов. Если дистанция меньше 20 шагов фанатики должны пройти тест на Дисциплину (см. п.4.3). Они стоят на месте, если прошли тест и срываются в самопроизвольную атаку, если тест провалили.

Фанатики, результативно обстрелянные артиллерией за пределами 20 шагов и получившие замешательство (см. п.6.6) так же должны пройти тест на Дисциплину, если не получают приказов. При провале теста фанатики атакуют ближнюю цель.

Устрашение. Слоны и артиллерия против армий, редко встречающихся с ними, являются устрашающим оружием. Отряд, вступивший в бой со слонами или обстрелянный артиллерией, проверяется тестом на Дисциплину (см. п. 4.3) до расчета результата боя. Если тест пройден, результаты боя определяются как обычно. В случае провала теста отряд обращается в бегство и получает расстройство (см. п.7 и п.8). Соответствующие особенности указываются в расписках армий.

4. Командование

4.1 Командиры

Командование армией осуществляют полководец и подчиненные ему командиры. Они обладают характеристиками командования и лидерства, измеряемыми в очках.

Отрядам и группам отрядов игроки отдают приказы, на которые расходуют **Очки Командования (ОК)**. **Командование** – это интегральный показатель уровня управления войсками (командный ресурс). Количество **ОК** складывается из **ОК** армии и **ОК** способностей командного состава. Количество **ОК** армии определяется каждый ход в командную фазу броском **К3** (на кубике **К6** результаты 1,2=1; 3,4=2; 5,6=3). Количество **ОК** полководца и командиров зависит от их способности управлять войсками. Обычный полководец имеет **1ОК**, талантливый **2ОК**, гений **3ОК**.

Командиры в большинстве случаев являются обычными с **1ОК**.

Иногда вам может понадобиться отыграть сценарий, когда подчиненный командир обладает лучшими командными навыками, чем полководец. Например, Мемнон должен обладать способностями выше Дария, а Кромвель выше Ферфакса.

ОК армии игроки могут тратить на приказы для любого отряда или группы.

Командиры и полководец могут тратить личные **ОК** способностей на приказы для отряда или группы, в пределах своей командной дистанции.

Командная дистанция полководца и командиров соответствует их способностям и составляет 10 шагов умноженных на количество **ОК** способностей. Дистанция измеряется от любой точки подставки с командной фигуркой.

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. Если командующий бежит, то его **ОК** и зона командования не учитываются. Когда командный состав участвует непосредственно в бою, зона его командования не учитывается и командиры не могут тратить свои личные **ОК** на другие отряды, но могут восстанавливать расстройство своего отряда в соответствующую фазу хода (см. п.8).

Лидерство – характеристика полководца или командиров, зависящая от личной харизмы и показывающая, на сколько лидер может воодушевить отряд, в составе которого он непосредственно сражается в бою. **Воодушевление** во время боя автоматически действует даже на ходу противника и добавляет отряду +1**БС** за каждое **Очко Лидерства (ОЛ)** командира. Командиры в большинстве случаев имеют 1**ОЛ**, полководцы могут иметь от нуля до двух **ОЛ**. Если отряд, в составе которого есть полководец или командиры, понес потери, киньте **К6**. Выпадение 6 означает его смерть.

Характеристики персонажей можно подбирать, если Вы имеете о них достаточное представление. Так, Дарий или Персей могут иметь ноль **ОЛ**, так как не способны вдохновить своих солдат. Нарзес, который хорошо управляет армией и имеет 2**ОК**, в силу своих физических данных тоже будет иметь ноль **ОЛ**. Харизматичный командир может иметь **ОЛ** больше своего полководца. Почему бы не дать 2**ОЛ** Фрундсбергу?

Командиры могут находиться в составе любых отрядов, в том числе и на колесницах, а индусы на слоне. Командиры могут находиться в составе отряда застрельщиков, моделирующих штаб и телохранителей. Отряд телохранителей с 2**БС** можно составить из любого конного отряда. Такой вариант командиров может быть использован в бою для облегчения управления войсками, так как он не тратит **ОК** на приказы для Маневров застрельщиков (см. 4.2) и легко перемещается в нужное место.

4.2 Приказы

Приказы используются для совершения следующих действий:

Атака - Отряд или группа отрядов обязаны атаковать противника для боевого соприкосновения. Дистанционная стрельба артиллерии тоже требует приказ Атака.

Маневры - сюда относятся движения, не заканчивающиеся боевым соприкосновением, принятия и отмена «ежа», спешивание, а так же установка баррикад. Так же к приказу Маневр относится приказ для фанатиков «**Держать строй**» с целью предотвращения самопроизвольной

атаки.

Восстановление - отряд или группа могут потратить **весь** свой ход на восстановление (см. п.8), не затрачивая **ОК**. Либо не тратить весь ход, а в командную фазу или в фазу восстановления игрок отдаст приказы для снятия **Очков Расстройства (ОР)**. В этом случае один приказ снимает **1ОР**.

Все приказы отряду или группе, находящимся в пределах командной дистанции стоит **1ОК**. Вне командных зон стоимость приказа отрядам требует дополнительного командного ресурса и стоит **2ОК**, в том числе и для группы, частично находящейся внутри, а частично за командной зоной.

Исключения: приказ застрельщикам в командной зоне бесплатный, вне зоны командования стоит **1ОК**. Приказ на восстановление, которое продолжается в течение всего хода, бесплатный. Приказы Маневр и Атака фанатикам, самопроизвольно атакующим противника - бесплатные.

Замер командной дистанции происходит после раздачи приказов. Если отряд оказался вне пределов командной дистанции и на приказ не хватило **ОК**, то приказ не выполняется.

Каждый отряд из состава группы с единым приказом должен его выполнять. Приказ, отданный отдельным отрядам из состава группы, может отличаться от основного приказа. При этом отряды могут покинуть группу, тогда группа будет разорвана. Также группа может быть разорвана, если часть ее отрядов не может выполнить приказ (например, мешают элементы местности или часть группы расположена за пределами командной зоны и на нее не хватает **ОК**). Если действия или цели для частей группы различны, то для каждой части группы требуется отдельный приказ. Отряды из состава группы ведущей бой и не участвующие в нем непосредственно, так же могут получать отдельные приказы.

4.3 Тест на Дисциплину

В расписках армий более дисциплинированные армии имеют возможность набрать большее количество командиров. Максимальное количество командиров равно 4. С учетом полководца максимальная Дисциплина равна 5. С гибелью командного состава дисциплина падает. Если во время теста на **К6** выпало значение, превышающее **Д**, то тест провалился.

Тест на Дисциплину проводится в следующих случаях:

1. **При преследовании (см. п.7).**
2. **При увлечении в бегство (см. п.7).**
3. **При возвращении на поле боя (см. п.7).**
4. **При остановке бегущих (см. п.7).**
5. **При грабеже лагеря (см. п.12).**
6. **При устрашении (см. п.3.6).**
7. **При атаке фанатиков (см. п.3.6)**

5. Атаки и маневры

Основная характеристика при атаках и маневрах – это показатель **Движения (Дв)**, - расстояние, которое отряд может пройти за ход. Группа отрядов (а так же смешанные отряды) движется как единое целое со скоростью самого медленного отряда, входящего в нее. Скорость зависит от наличия коня, бронирования, и вооружения. В расписках армий приводится **Дв** отрядов, которые взаимодействуют с противником. Это означает следующее. Поскольку ход длится примерно 20 мин, то не все это время происходит атака. Большинство времени занимает подготовка к атаке,

выравнивание строя, отдача приказов и т.п. В данных правилах принимается, что само атакующее движение к противнику занимает примерно треть или четверть хода. Уклонение, отступление и бегство из боя рассматривается за этот же период.

На приказе Атака возможны только поворот любого типа в самом начале движения и далее движение вперед с целью войти в боевое соприкосновение с противником. Если отряд не достигает цели атаки и не вошел в боевое соприкосновение (см. п.6.1), то расстраивается (см. п.8). Расстройство в атаке не касается застрельщиков. Для группы хотя бы один отряд должен достигнуть цели атаки. Атака происходит во фронт, фланг или тыл, в зависимости от того, в какой зоне перед атакой находилась большая часть атакующего отряда (геометрия боя п.1). Замеры дистанции после объявления Атаки происходят от любой точки фронтальной кромки подставки атакующего до любой точки подставки цели.

Двигаясь на приказе Маневр, любой отряд не может подойти или пройти ближе 2 шагов от противника и даже если случайно натывается на врага (засада), не вступает с ним в бой, а останавливается за два шага. Если вы хотите напасть на врага, отдавайте приказ Атака. В случаях вынужденного движения (см. п.7) или неудавшейся атаки отряд иногда может оказаться ближе 2 шагов от противника.

Движение назад или в сторону с сохранением фронта замедляет **Дв** отряда или группы в два раза. При движении в сторону отряд или группа расстраиваются. Под движением в сторону понимается маневр, когда солдаты поворачиваются в сторону на 90 град., двигаются колонной вперед и в конце снова разворачиваются на 90 град, оказываясь фронтом в первоначальном направлении.

Отряд (или группа отрядов), который не находится во взаимодействии с противником, удваивает скорость. Это значит, что отряд, который не вступает в бой, не отступает (уклоняется) и не бежит из боя, за время хода на приказе Маневр может совершить **Марш** и пройти в два раза большее расстояние. Марш – условное понятие для удвоенного движения, не имеющее отношения к походному строю.

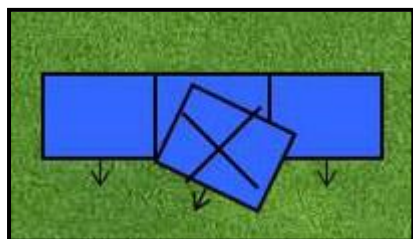
Поворот отрядов и групп «захождение плечом вперед» с сохранением строя осуществляется вокруг одного из передних углов подставки, который фиксируется, а второй поворачивается. Затраченное количество шагов на поворот вычисляется измерением пройденного расстояния от начального положения перемещаемого переднего угла подставки до конечного положения. Повороты на 180 и на 90 град., осуществляемые не плечом вперед, а вокруг центра подставки отнимают половину движения и вносят расстройство в боевые порядки (см. п.8). Поворот на 90 град. всей подставки не следует понимать буквально. Воины перераспределяются внутри подставки, нарушая строй. Группа поворот на 90 град. делать не может. Внутри группы могут развернуться все или несколько отрядов. Если в одной группе несколько отрядов имеют фронт в разном направлении, она, как единая группа, двигаться не может.

Взаимное проникновение отрядов. Отряды в общем случае не могут проникать друг через друга кроме застрельщиков (см. ниже) и движения через артиллерийские позиции (см. п.13).

В силу заявленного масштаба и уровня абстракции различные перестроения внутри отрядов не рассматриваются. Однако для некоторых сценариев Вам может потребоваться отобразить взаимодействие и взаимопроникновение линий отрядов в боевом построении. Для этого существует Модуль с опциональными правилами.

Разделение групп отрядов и смешенных отрядов. Отряд в составе группы не может при Маневре или Атаке наезжать на соседние отряды. Для выполнения движения, отличного от движения остальной группы нужно разделить группу.

При повороте «захождение плечом» соседние отряды группы могут мешать маневру. Нахождение отрядов в составе группы дает не только плюсы, но и минусы. Возможно, Вам придется разделить группу для выполнения нужного маневра. Абстрактному повороту на 90 град. с расстройством строя соседние отряды группы не мешают.



Отделение отрядов от группы или выделение стрелков из смешенных отрядов не отнимает дополнительного движения, помимо движения самих отделяющихся отрядов. Что бы отобразить, что отряды покинули группу достаточно показать между ними небольшие промежутки при движении в стороны или продвинуться вперед или назад. Объединение отрядов в группу или смешенный отряд так же не отнимает движения. Отряды просто должны выстроиться вплотную друг к другу.

Один отряд или группа отрядов пехоты, не связанные боем, могут на приказе Маневр занять круговую оборону (**принять «ежа» или каре**). Этот маневр отнимает половину движения. Отряды, занявшие круговую оборону, имеют фронт со всех сторон и не могут по своему желанию двигаться, начинать ближний бой, отступать и преследовать. Бегство и выравнивание боевой линии происходит по обычным правилам. Для остальных видов движения нужна отмена круговой обороны, после чего фронт отряда направлен в любую сторону. Такой Маневр так же отнимает половину движения.

Тренированные отряды могут на своем ходу на приказе Маневр занять или отменить круговую оборону, а так же осуществлять повороты на 180 и 90 град вокруг центра подставки без расстройства строя, находясь непосредственно в бою. Тренированные отряды, используя приказ Маневр, могут перемещаться в сторону с сохранением фронта без расстройства строя.

Застрельщики имеют фронт со всех сторон. Отряд застрельщиков может легко двигаться и поворачиваться в любую сторону без потери строя, но любой из уголков подставки не может совершить больше разрешенного движения. Застрельщики свободно проходят и атакуют через любые свои отряды, за исключением копейщиков и пикинеров. Также и через застрельщиков могут свободно проходить и атаковать врага все отряды, кроме копейщиков и пикинеров. Застрельщики могут взаимно проникать через своих копейщиков, пикинеров если между теми есть любые промежутки. Если промежутков нет, то при прохождении застрельщиков копейщики и пикинеры расстраиваются (см. п.8). Если после движения или атаки через застрельщиков подставка застрельщиков оказывается на подставке другого отряда, сместите подставку застрельщиков на свободное место.

Спешивание может использоваться для преодоления непроходимой для конницы местности, уменьшения потерь от стрельбы по коням или штурма и обороны укреплений. (Можно не менять подставки, а рядом с конницей поставить маркерную фигурку пехотинца.) Спешивание и посадка на коней не может осуществляться в бою, отнимает половину движения и приводит к расстройству. Застрельщики могут спешиваться и садиться обратно прямо в бою, без потери движения и расстройства.

Конных арбалетчиков, драгунов, кельтские колесницы можно специально не спешивать на столе. Считается, что воины по необходимости успевают принять нужное положение.

Характеристики всадников, которые часто еще до боя прибегали к спешиванию, приведены в расписках армий. Остальные всадники становятся мечниками, скорость равна скорости пеших мечников с аналогичной защитой. У всадников на тяжелых конях в тяжелых и полных доспехах ($Дс > 3$, например клибанарии, рыцари, кирасиры) параметр Рукопашная (**Р**) уменьшается на 1. Если спешенные воины преодолеют местность, недоступную коням, они смогут снова сесть на коней только вернувшись к месту спешивания.

6. Бой

6.1 Общие положения

Боевое соприкосновение - ситуация, когда в результате приказа Атака, хотя бы один из отрядов соприкоснулся с отрядом противника **фронтальной кромкой**. **Передние уголки** подставки относятся к фронтальной кромке(!). Соприкосновение кромок подставок не говорит о физическом контакте воинов, а показывает, что противники оказались в зоне взаимного влияния (контроля). Эта зона может включать в себя дистанцию стрельбы или дистанцию последнего броска в ближний бой. Иногда боевое соприкосновение возникает не в результате атаки, а в результате вынужденных движений отступления или преследования.

В любой момент после боевого соприкосновения (до начала боя, после этапа стрельбы или после ближнего боя), отряд (кроме артиллерии, серпоносных колесниц и слонов) может **уклониться** от боя (см. п.7), если его скорость выше, чем у каждого из отрядов противника, с которыми он находится в боевом соприкосновении. На сравнение скоростей, как при уклонении, так и возможном преследовании могут влиять местность (см. п.10) и преграды (см. п. 12). В случае равенства скоростей застрельщики могут уклониться от отряда, не являющегося застрельщиком. Даже если их догоняют при преследовании, бой наступит на следующем ходу, если снова не произойдет уклонение. Если после боевого соприкосновения отряды противники не уклонились, начинается бой, состоящий из фаз дистанционного (стрельба) или ближнего (рукопашная) боя. Бой может длиться несколько ходов – **раундов**.

6.2 Этапы боя:

1. Если в составе сражающихся отрядов есть стрелки, в **1 раунд** возможен дистанционный бой. Стрелки могут, хотя и не обязаны участвовать в перестрелке (см. п.6.6).
2. По результатам стрельбы отряды могут остаться в бою, вынуждено отступить, бежать или по желанию уклониться от ближнего боя (см. п.7)
3. Обязательное или возможное преследование противника (см. п.7).
4. Если противники выстояли под стрельбой или у них не было стрелков, то отряды с навыками **ББ** могут, хотя и не обязаны, начать ближний бой, совершив последний бросок (см. п.6.8). С началом ближнего боя фаза стрельбы в последующих раундах отсутствует, но стрелки могут оказывать поддержку ведущему отряду, не зависимо от наличия у них навыка **ББ**. Если навыков **ББ** нет у обеих сторон, то на этом ходу **1 раунд** боя заканчивается и перестрелка возобновится на следующем ходу.
5. По результатам ближнего боя отряды могут остаться в бою, вынуждено отступить, бежать или по желанию уклониться от ближнего боя на следующий ход (см. п.7).

6. Обязательное или возможное преследование противника (см. п.7).

7. Если противники остались в бою, на следующий ход бой продолжается в той фазе, на которой остановился. Если шла перестрелка, возобновляется перестрелка, если ближний бой, то продолжается ближний бой. В случае присоединения к бою нового отряда, назначенного ведущим, фазы боя повторяются, как для **1 раунда**.

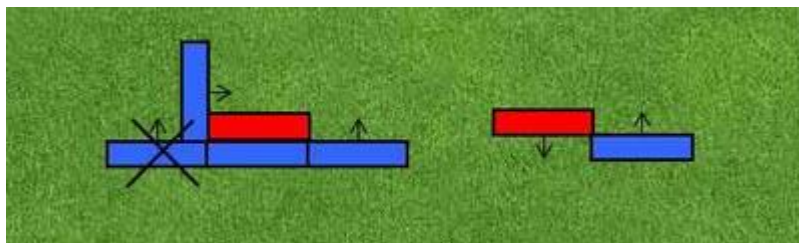
6.3 Поддержка в бою

В бою отряд может участвовать либо **непосредственно**, либо оказывать **поддержку** союзному отряду. Когда несколько отрядов игрока вошли в боевое соприкосновение с одним и тем же отрядом противника фронтальными кромками, то непосредственно бой ведет только один отряд, который называется **ведущим** и он же получает ответные удары. Остальные союзные отряды осуществляют его поддержку. Какой именно отряд на этом ходу является ведущим и кого он атакует, выбирает активный игрок. Однако отряды, соприкасающиеся полными кромками с противником, имеют приоритет над отрядами, касающимися части кромки противника или касающиеся только уголком. На этапе стрельбы и ближнего боя ведущими могут быть разные отряды. Отряд без свойств **ББ** может осуществить последний бросок и стать ведущим в ближнем бою только против такого же отряда без свойств **ББ**, либо если ближний бой начал противник. Если не осталось отрядов в ближнем бою, то возобновляется этап стрельбы с новым ведущим отрядом.

Если к бою после первого раунда присоединяется новый отряд и активный игрок назначает его ведущим, то, как и для первого раунда, сначала осуществляется фаза стрельбы. Фаза ближнего боя с новым отрядом считается **первым раундом** со всеми сопутствующими **МР** только если он остается ведущим на этом этапе. Если ведущим будет выбран отряд, который уже находился ранее в бою, то **МР** первого раунда не учитываются.

Поддержка в бою добавляет ведущему отряду +1**БС** от каждого поддерживающего отряда и +0,5**БС** от каждого отряда застрельщиков. Поддержка носит комплексный характер. Может осуществляться стрельбой, рукопашной или иметь моральную природу. Так, на защиту отряда в перестрелке влияют соседние отряды, оказывая поддержку. Они не могут увеличить защиту самих воинов, но повышают **БС** за счет увеличения стойкости. На атаку стрельбой соседние отряды, не имеющие свойств стрельбы, поддержки не оказывают.

Отряды поддержки не должны быть связаны непосредственным боем с другим противником (проще говоря, один отряд не может одновременно и сражаться со своим противником и оказывать поддержку союзнику). Оказывать поддержку можно нескольким союзным отрядам. Поддержка учитывается против ведущего отряда противника, а не против поддерживающих его отрядов.



Пример слева: Синий отряд в бою с красным отрядом с фронта. Другой синий отряд в бою с красным отрядом с фланга. Любой из них может быть назначен ведущим, а второй поддерживающим. На правом фланге синий отряд оказывает поддержку уголком, но непосредственно в бою не участвует, хотя и входит в боевое соприкосновение. На левом фланге синих поддержка уголком не

учитывается.

Пример справа: синий отряд участвует непосредственно в бою, потому что входит в боевое соприкосновение и является ведущим бой отрядом.

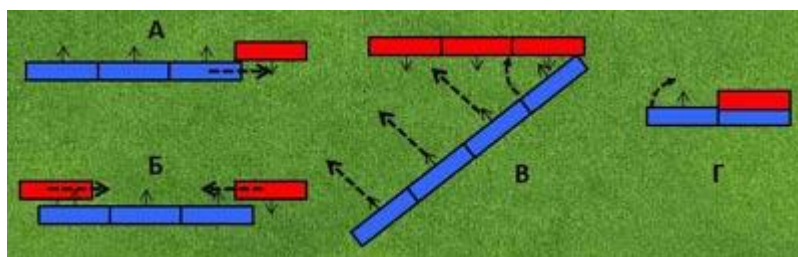
6.4 Боевая линия

Под **боевой линией** понимается линия максимально возможного контакта противоборствующих отрядов по любой кромке подставок. При боевом соприкосновении атакующий отряд **должен** продвинуться и сформировать боевую линию с обороняющимся, даже если для этого не хватает оставшегося движения. Приоритет выравнивания – укрепления, артиллерия, отряд противника, на которого приходится большая часть выравниваемого отряда.

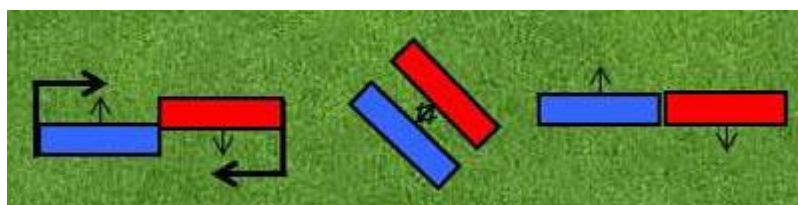
В атакующей группе отрядов при фронтальном соприкосновении с противником вся группа смещается для выравнивания, если величина смещения не больше половины ширины фронта отряда. Если сместиться предстоит на большее расстояние, то атакующие отряды смещаются, оторвавшись от группы (см. ниже пример А). В сложных случаях, возможно, что придется выравнивать по группе отряды обороняющегося (см. ниже пример Б).

Для группы может возникнуть ситуация, когда при атаке противника один из ее отрядов вошел в боевое соприкосновение с противником углом и ему предстоит повернуться для формирования боевой линии(см. ниже пример В). Тогда этот отряд должен разорвать группу и войти в соприкосновение самостоятельно. Оставшиеся отряды группы продолжают атакующее движение в первоначальном направлении, пока следующий отряд не войдет в боевое соприкосновение и повернется для формирования боевой линии с противником. Если у оставшихся отрядов в группе закончилось движение, она останавливается.

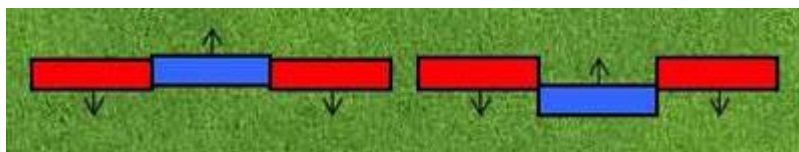
Бывает, что группа с более широким фронтом выступает за края отряда противника с более узким фронтом (см. ниже пример Г). Если отряд активного игрока, выступающий за фронт противника на момент начала атаки находился во **фланговой** зоне, тогда он может, но не обязан повернуться во фланг на этом же или другом ходу. Иногда бывает выгоднее держать линию и оказывать поддержку соседу. Фанатики, в самопроизвольной порывистой атаке рвущиеся в ближний бой, обязаны повернуться. Начав атаку свободным отрядом из **фронтальной** зоны противника, на этом же ходу повернуть во фланг нельзя.



Если два враждебных отряда соприкоснулись углами и оба не связаны другим боем, то они могут образовать боевую линию по любой кромке подставки, либо, в виде исключения, так и сражаться углами. Вариант определяет активный игрок.



Когда отряды не формируют боевую линию по какой либо причине (например, **не позволяет местность или геометрия отрядов**), а боевое соприкосновение ограничивается уголками, используется только **1БС** для расчета стрельбы или атаки и полная **БС** для расчета защиты. Это касается обоих противников. То есть, воздействие малой частью отряда на целый отряд противника не эффективно. При вынужденном движении выравнивания отряд может оказаться на трудной местности (см. п.10.1) или за краем стола (см. п.7).



Боевая линия образована фланговыми кромками, если синий отряд обоими передними уголками касался уголков красных отрядов и продвинулся вперед. Но он может остаться сражаться уголками. В обоих случаях один из красных отрядов будет ведущий, а второй поддерживающий.

6.5 Атака во фланг и тыл

Отряд, атакованный (в том числе стрельбой артиллерии) **во фланг** имеет модификатор **-1БС**, атакованный **в тыл** **-2БС**, даже если с фланга и тыла его атакуют поддерживающие отряды или застрельщики. Но штрафы за фланг и тыл учитываются, только если атакующие не связаны собственным боем с другим противником. С фланга и тыла не действуют некоторые модификаторы, присущие только фронтальному бою. В конце хода, отряд, сражающийся флангом или тылом, может развернуться к противнику, если не связан боем с другим противником и позволяют условия местности и геометрии отрядов. Но такой разворот добавляет расстройство (см. п.8) отряду, не обладающему свойством «тренированный».

6.6 Стрельба

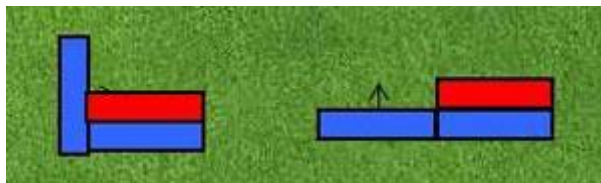
В фазу стрельбы начинается перестрелка по желанию игроков. Первым должен заявить стрельбу активный игрок. Игрок, имеющий в отряде стрелков, не обязан участвовать в перестрелке и, если выстоит под огнем, может перейти к фазе ближнего боя.

Имперская терция на сдвоенных подставках понесла потери в мушкетерах, пикинеры остаются свежими. Противник – шведская бригада на сдвоенных подставках имеет максимальное количество мушкетеров, которые в перестрелке могут отбросить мушкетеров имперцев вместе со всей терцией. Игрок за имперцев принимает решение не участвовать в перестрелке (стрелки отошли за пики), принять безответную стрельбу на пикинеров и затем атаковать в ближнем бою.

На очередность стрельбы влияет дистанция выстрела. У кого она больше, тот стреляет первым и может привести врага в замешательство, заставить отступить, бежать или уклониться от ответной стрельбы. Если дистанции равны, стрельба происходит одновременно. По отряду, не имеющему стрелков, происходит безответная стрельба. При перестрелке, продолжающейся второй ход подряд, стрельба считается одновременной.

Конные парфянские лучники стреляют по легионерам Красса. Дистанция стрельбы из лука больше дистанции метания пилума. Лучники имеют большую скорость и на первом ходу после собственной стрельбы могут уклониться от залпа пилумов. Если перестрелка продолжается два хода, считается, что легионеры сократили дистанцию, стрельба одновременная, уклонение возможно только после перестрелки.

За свой ход возможно либо самому произвести стрельбу, либо поддержать стрельбу дружественного отряда. Если ведущий отряд не имеет стрелковых свойств, то поддерживающие его в бою соседние отряды, которые касаются противника уголками, могут использовать **1БС** (**0,5БС** для застрельщиков) на этапе стрельбы. Если фланговые отряды касаются противника кромкой, то до начала ближнего боя на этапе стрельбы они могут быть ведущими и использовать полную **БС**.



Предположим, синий отряд, сражающийся фронтальной кромкой не имеет стрелковых свойств, а второй синий отряд с фланга может стрелять. На рисунке слева на этапе стрельбы отряд с фланга назначается ведущим и при стрельбе использует полную **БС** отряда. В фазе ближнего боя, если ведущим будет фронтальный отряд, то фланговый отряд дает поддержку **+1БС**. У красного отряда - **1БС**, поскольку он атакован с фланга. На рисунке справа фланговый отряд не может быть ведущим. Он касается уголком, а другой синий отряд фронтальной кромкой. Значит фронтальный отряд является ведущим, а фланговый на этапе стрельбы, как и в дальнейшем ближнем бою учитывает только **1БС**. Красный отряд минусов за фланг не имеет.

Под **стрельбой** отряда понимается общая эффективность стрельбы с учетом скорострельности, меткости и боезапаса за промежуток времени, равный ходу. Атака **А** стрельбой рассчитывается следующим образом: к **БС** стрелков прибавляется значение **С**, возможные **МР** и прибавляется значение броска **К6**. Защита отряда **ЗЩ** от стрельбы определяется так: к **БС** отряда цели прибавляется значение доспеха **Дс**, возможные **МР** и прибавляется значение броска **К6**.

$$РБ = А - ЗЩ,$$

где **РБ** - это Результат Боя от обстрела отряда. Он сравнивается с **текущей БС** (живучестью) обстрелянного отряда. От результата этого воздействия на противника зависит поведение под обстрелом, вынужденные движения и возможные потери **БС**, отмеченные в скобках в таблице.

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)

Под «продолжают действие» подразумевается, что стрельба не смогла произвести какой либо значимый результат. В результате «замешательства» значимых потерь нет, но отряд становится расстроенным. При результатах отступление или бегство стрельба сразу наносит потери - **1БС** и расстраивает отряд, после чего он совершает вынужденное движение.

Победитель в одновременной перестрелке определяется лучшим результатом. Отряд с худшими показателями выполняет действие из таблицы, а противник считается победителем, учитывает потери и расстройство, но игнорирует указанное в таблице отступление. При одинаковых результатах из таблицы стрельба возобновится на следующий ход, если свойств **ББ** нет у обоих противников. Если хотя бы у одного из противников есть свойство **ББ**, он может начать ближний бой.

6.7 Виды стрелкового оружия

Оружие обладает разными дистанциями стрельбы, учитываемыми глубиной подставок отрядов. В игре для определения очередности стрельбы всё оружие дистанционного боя сведено к следующим категориям:

1. Тяжелый лук, тяжелый арбалет, мушкет

Эффективная дистанция до 120 м. К тяжелому типу относятся композитные турецкие, длинные английские, самурайские луки. Тяжелый арбалет с 1400 по 1525 г. Использует ворот и стальную дугу. Мушкет после 1525 г.

2. Легкий лук, легкий арбалет, праща, аркебуза (ручница)

Эффективная дистанция до 60 м. Легкий арбалет появляется с 1000 г., аркебуза с 1400 г.

3. Дротик, пистолет

Эффективная дистанция до 30 м. К дротику приравнены метательные копья и топоры. Пистолет с 1550 г.

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)

Некоторые виды стрелкового оружия имеют свойство **пробиваемость**. Пробиваемость указана в скобках после параметра **С**. В таком случае значение Доспеха обстреливаемой цели уменьшается на величину пробиваемости, но не может упасть меньше 0.

*Пример: использование тяжелого арбалета против максимилиановского доспеха снизит его защиту с 6 до 3. Для пикинера, одетого в легкую кирасу с защитой 2, кожаный колет с защитой 1 или лучника без доспеха с защитой 0 выстрел аркебузы снижает защиту до 0. Только потом применяют остальные **МР**.*

6.8 Ближний бой

После стрельбы если один из противников имеет свойство **ББ** и хочет вступить в ближний бой, он совершает **последний бросок**. Подставки остаются в контакте как и раньше. Сближение с противником происходит в зоне взаимного контроля «внутри подставок». Первым должен заявить последний бросок или отказаться от него активный игрок. Оба игрока могут одновременно начать рукопашную в месте боевого соприкосновения подставок или воздержаться от нее. Фанатики обязаны вступать в ближний бой, кроме случаев, когда они заняли круговую оборону или защищают укрепления. Знать, кто именно совершил движение и бросился в ближний бой, иногда бывает важно, когда нужно определить влияние местности (см. п. 10.1), преград или модификаторов ближнего боя.

Пример: Английские лучники стоят на холме, причем передний край подставки граничит с равниной. С лучниками на приказе Атака вошли в боевое соприкосновение французские рыцари. Лучники произвели стрельбу, но не смогли отбросить рыцарей. Активный игрок, атаковавший рыцарями должен принять решение, входит ли он в ближний бой, совершая последний бросок. Его рыцари получают дополнительный бонус за таранный удар, но расстроятся, взбираясь на холм. Если рыцари не входят в ближний бой, то лучникам нет смысла начинать рукопашную самим. Лучше на следующий ход продолжить стрельбу.

В ближнем бою действует правило одновременного удара. Каждая из сторон рассчитывает результаты Атаки своего отряда против Защиты отряда соперника с учетом боевой силы,

модификаторов и бросков **К6**. Атака отряда **А** в ближнем бою рассчитывается следующим образом: к **БС** атакующего отряда добавляются параметр рукопашной **Р**, возможные **МР** и прибавляется значение броска **К6**. Защита отряда **ЗЩ** определяется так: к **БС** защищающегося отряда добавляются параметр Доспех **Дс**, возможные **МР** и прибавляется значение броска **К6**.

$$РБ = А - ЗЩ,$$

где **РБ** – Результат ближнего Боя. **РБ** сравнивается с **текущей БС** (живучестью) отряда, на который оказано воздействие. От результата воздействия зависят поведение отряда, вынужденные движения и потери (отмечены в скобках).

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)

При одинаковых результатах из таблицы ближний бой продолжается на следующем ходу.

*Если атаки противников не превысили защиты врага. Потерь нет (0), бой продолжается. Или обоим противникам выпало отступление или бегство. Оба убираются потери и получают **ОР**, бой продолжается.*

При различных результатах отряд с худшими показателями выполняет действие из таблицы, а его противник считается победителем и игнорирует возможное собственное отступление или бегство. Потери и расстройство возникают сразу и учитываются в любом случае.

*Например, если одному выпало отступление (-1), а второму бегство (-1), оба отряда теряют **1БС**, первый получает **1ОР**, считается победителем и не отступает, а второй бежит с **2ОР**.*

Порядок отыгрыша нескольких боев в разных местах поля определяет активный игрок.

6.9 Модификаторы боя

В течении всего боя:

- большие щиты (**БЩ**) дают +1 к защите с фронта, в том числе и для стрелков смешанных отрядов;
- конница против слонов и верблюдов имеет -1 к **БС**. (К союзным верблюдам и слонам конница привыкла, поэтому нет негативного влияния.)

При стрельбе:

- Слоны, тяжелые и серпоносные колесницы, верблюды и кони (если не застрельщики) имеют -1 защиту от стрельбы, поскольку являются крупной мишенью. Металлический конный доспех позволяет игнорировать уменьшение защиты (против ядер конный доспех не помогает);
- по застрельщикам и артиллерийскому расчету **С** стрелкового оружия меньше на 1.

В ближнем бою для фронтальной зоны:

- копейщики и алебарды имеют +1 к защите против конницы, слонов, колесниц постоянно;
- конница, вооруженная пиками, с низкими стременами и высокими луками седел, использует «куширование» с 1100 г. и вместе со слонами, тяжелыми и серпоносными колесницами имеет +1 к атаке за таранный удар в последнем броске на **первый раунд** ближнего боя;
- ярость натиска фанатиков в ближнем бою моделируется +1 к атаке в последнем броске

на **первый раунд** ближнего боя;

- пешие пикинеры имеют +2 к **БС** против пехоты и +3 к **БС** против конницы, слонов, колесниц на **первый раунд** ближнего боя.

7. Отступление, уклонение и бегство

Отряд отступает из боя, уклоняется или бежит в направлениях: либо противоположных атакующему противнику (от угрозы), либо к своему краю стола, по кратчайшему пути. В случае угроз с двух сторон бегущий может выбрать промежуточное равноудаленное от противников направление бегства. Направление выбирает игрок, чей отряд отступает или бежит. В группе для таких ситуаций каждый отряд рассматривается отдельно. **Разгромленный** отряд, **БС** которого стала равной или меньше 0, перестает существовать как эффективная боевая единица и **после бегства** на полное движение рассеивается - убирается из игры. Отряды застрельщиков и артиллерийский расчет рассеиваются сразу, поэтому их преследование не является обязательным **ни для кого**, но возможно по желанию на полное движение преследующего.

Отряды, сбежавшие или отступившие за край стола большей частью подставки, сразу убираются из игры. Уклонившиеся или вынуждено преследующие за край стола отряды, покидают стол и возвращаются из уклонения или преследования, если пройдут тест на **Дисциплину** на своих следующих ходах в фазу Восстановления. Вернувшийся на поле отряд ставится у этого края стола не ближе 20 шагов от противника. Пока тест не пройден или не выполняется условие 20 шагов отряд стоит за полем и не учитывается в **Стойкости** армии (см. п.9).

7.1 Отступление, уклонение и бегство

Уклонение происходит на половину движения, отступление на четверть движения и заканчиваются лицом к угрозе даже для случая флангового удара. При ударе в тыл отступление и уклонение невозможно. Бегство отряда из боя происходит спиной к врагу на расстояние полного движения. Уклонение, отступление и бегство отряды совершают уже расстроенными. Застрельщики при уклонении не расстраиваются.

В понятие **непреодолимое препятствие за спиной** входят различные типы местности, которые отряд не может пересечь за один ход.

В случае, если отступающий или уклоняющийся натывается на непреодолимое препятствие или на свой отряд, через который движение невозможно (см. п.5), он останавливается, получая дополнительное расстройство. Застрельщики могут при уклонении пройти через свой отряд по правилу для застрельщиков. Если отступающий или уклоняющийся оказался в боевом соприкосновении с новым отрядом противника, то получает дополнительное расстройство и бой происходит на следующий ход. Бывают ситуации, когда отступающий и уклоняющийся не смог оторваться от противника, с которым вел бой. Тогда он получает дополнительное расстройство, а бой продолжается на следующий ход.

Если отряду выпало бегство, а сзади непреодолимое препятствие, то такой бегущий отряд рассеивается (сдается в плен). Так же бегущие рассеиваются, если по дороге оказываются в контакте с другим вражеским отрядом любой точкой. Исключением является случай контакта бегущего отряда с вражескими застрельщиками. Эти застрельщики должны уклониться от бегущих на полное движение или рассеиваются, если уклониться не могут.

В конце хода в фазу восстановления игрок может попробовать остановить бегущий отряд, тестируя его на **Дисциплину**. В случае успешного теста отряд останавливается и разворачивается,

что не отменяет расстройство 2ОР (см. п.8) за бегство. В случае провала теста отряд считается рассеянным и убирается с поля боя. Бегущий разгромленный отряд рассеивается без теста.

7.2 Увлечение в бегство

При бегстве из боя ведущего отряда поддерживающие его отряды бегут, если не прошли тест на Дисциплину, а провалившие тест застрельщики поддержки рассеиваются сразу. Если тест пройден, поддерживающие отряды не бегут и ограничиваются расстройством. Бегство и уничтожение отряда застрельщиков поддерживающими отрядами (не застрельщиками) игнорируется.

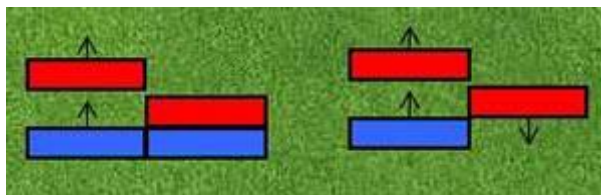
Возможна ситуация, когда оба противника в бою разгромлены и рассеются после обоюдного бегства. Их отряды поддержки, не увлекаются в бегство и не пускаются в преследование, а остаются стоять, получая расстройство.

Бегущие отряды могут бежать на свои войска, стоящие сзади. Отряд, на который осуществляется бегство, должен пройти тест на Дисциплину, чтобы не побегать. Отряд, не прошедший тест обращается в бегство с соответствующим расстройством строя вместе с первоначально бегущим отрядом. Если позади стоящий отряд успешно прошел тест **Д**, то он остается стоять, получая расстройство, а бегущий отряд рассеивается.

Бегущий отряд, наткнувшись на своих застрельщиков, продолжает свое движение, вынуждая застрельщиков уклоняться перед собой. Если бегущая конница или слоны догоняют своих пеших застрельщиков, то рассеивают их.

7.3 Преследование

При отступлении или уклонении противника из боя победитель и отряды поддержки, если они не оказываются связаны непосредственно боем с другими отрядами противника, **могут (но не обязаны)** на этом же ходу преследовать отступивший отряд. Преследование при отступлении осуществляется на **четверть движения**, при уклонении на **половину движения**. Иногда бывает выгоднее держать боевую линию, иногда оставаться в контакте с отступающим противником. Если победитель или отряд поддержки догнали отступающий отряд, то бой продолжается на следующий ход как новый, с 1 раунда.



В примере слева синий отряд может преследовать красный, а может остаться поддерживать второй синий отряд. В примере справа синий отряд не может преследовать красный, т.к. он оказывается связан непосредственным боем с противником.

После бегства отряда из **ближнего боя отряд победитель и отряды поддержки** победителя, если они не оказались связаны другим боем, **должны** на этом же ходу один раз **неорганизованно** преследовать бегущих на **полное движение**, даже если бегущий рассеивается в конце хода. В конце вынужденного движения преследователь, кроме застрельщиков, становится расстроенным. Исключением является любая пехота, которая не обязана преследовать конницу, слонов и колесницы, а так же отряды, сражавшиеся флангом, тылом или в круговой обороне, любые отряды, не имеющие свойства **ББ**, отряды, разгромившие застрельщиков или артиллерийский расчет и отряды, победившие противника, находясь за преградами (см.п.12). Победитель и

поддерживающие отряды могут не преследовать бегущего врага если пройдут тест **Д**. Если победители решают пуститься в преследование по собственному желанию, то оно считается **организованным** и преследователи не получают расстройств. Так же не расстраиваются преследующие противника застрельщики.

Фанатики, в том числе и отряды поддержки, за исключением выше указанных случаев, **всегда** обязаны преследовать отступившего, уклоняющегося и бегущего противника без теста, в последнем случае получая расстройство.

Если преследователь догоняет бегущий отряд, то тот считается разгромленным и рассеивается. В процессе преследования, догоняющий отряд может наткнуться на другой отряд противника. Бой между ними происходит на следующем ходу.

8. Расстройство и восстановление

В результате некоторых событий отряды или группы отрядов могут нарушить свой строй, замешкаться или устать и в результате беспорядка получить **Очки Расстройства**.

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 или 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.

Каждое **ОР** уменьшает текущую **БС** на 1. **ОР** от разных факторов суммируются и накапливаются.

Если в результате расстройства текущая **БС** отряда стала равной нулю, то отряд рассеивается.

В командную фазу, а так же в фазу восстановления, если отряд или группа не находится в бою, можно использовать приказы, чтобы моментально удалить **ОР**. На снятие каждого **ОР**, в том числе с группы отрядов, тратится один приказ. Полководцы и командиры могут приказами восстанавливать свои отряды даже в процессе боя.

Расстроенный отряд или группа может стоять и потратить **весь** свой ход на восстановление, чтобы убрать **1ОР** без затраты **ОК**. Этот приказ надо заявить в командной фазе и обозначить

восстанавливающийся отряд маркером. Восстановление **1ОР** тогда наступает в конце своего хода в одноименной фазе. Оказавшись непосредственно в бою или оказывая поддержку, такой отряд учитывает все минусы **БС** и этот ход для восстановления не засчитывается.

9. Стойкость армии

Армия обладает стойкостью, складывающейся из количества отрядов, способностей командного состава и особенностей лагеря. На начало игры **СТ** армии рассчитывается как количество отрядов, в том числе колесниц, слонов и артиллерии. Сдвоенные отряды при расчете **СТ** считаются за два отряда. Конные и пешие застрельщики считаются за 0,5 отряда. К количеству отрядов надо прибавить по 1 за каждое **ОК** способностей командного состава. За обычный лагерь (или обоз) к **СТ** прибавляется 1, за вагенбург 2, за укрепленный лагерь 3. Разгром и рассеивание отрядов или бегство и отступление отрядов за край стола, потери лагеря или командного состава уменьшают **СТ** армии.

Ситуация теста возникает в тот момент, когда **СТ** армии становится меньше или равна $\frac{2}{3}$ от первоначальной или в ситуации гибели (бегства) полководца. Армия должна пройти тест на **СТ** в конце этого хода. Если на **K20** выпало значение больше **СТ** армии, то тест провален, армия сломлена и спасается бегством с поля боя. Защитники лагеря сдаются. Если выпадает значение меньше или равное **СТ**, армия продолжает сражаться. Последующие проверки на **СТ** проводятся в конце каждого хода, когда **СТ** уменьшается.

Если **СТ** обеих армий стал меньше или равным $\frac{2}{3}$ первоначального состава, то тест должна проходить каждая армия. Вполне возможно, что первой побежит большая армия. Может создаться ситуация, когда оба противника в конце хода не прошли тест. В таком случае победа достается игроку, текущая **СТ** армии которого выше. Если **СТ** одинаковая, победа присуждается обороняющемуся.

10. Местность

Элементы местности, изготовленные приближенно к реальным, выглядят на столе красиво. Однако есть у них и недостатки. Размеры таких элементов местности не всегда соответствуют формализованным размерам в игре. Кроме того, «реальная» местность иногда может просто затруднять игру. С холма подставки могут съезжать, деревья затрудняют передвижение в лесу. Элементы местности можно просто отображать цветной бумагой соответствующей формы и размеров. Передвигать подставки в этом случае гораздо удобнее. Выбор за игроками.

Равнина и близкий к ней ландшафт считается открытой местностью (**ОМ**). Озеро, болото и чаща – непроходимая местность (**НМ**). Остальные элементы – труднопроходимая местность (**ТМ**).

10.1 Труднопроходимая местность

Если любая часть отряда находится в **ТМ** – значит, в **ТМ** находится весь отряд. Все отряды, за исключением пеших и конных застрельщиков замедляют вдвое свое движение, в том числе вынужденное, которое им предстоит пройти по **ТМ**. На **ТМ**, занимающую «площадь», типа - пашня, кустарник, каменистые россыпи, холм, лес – вдвое замедляется движение на том участке пути, который отряд проходит по **ТМ**. На **ТМ**, представляющей собой «линейное препятствие» (канавы, овраги, ручьи, река с мостом, преграда укреплений), все движение отряда уменьшается в два раза (в четыре раза для оврага). Такого движения должно хватить для пересечения **ТМ**. Если движения не хватает, то отряд доходит до **ТМ** и пересекать ее будет на следующем ходу. Отряд может

остановиться в ручье, в канаве, в овраге или на мосту.

Пусть скорость пешего отряда равна 10. Через 4 шага от него начинается пашня. На приказе Маневр отряд совершает Марш (скорость удваивается) и может пройти 20 шагов по ровной местности. Значит, он пройдет 4 шага до пашни, и оставшиеся 16 шагов делим пополам - он еще пройдет 8 шагов. Другой случай. Этот же отряд получает приказ Маневр. Через 12 шагов перед ним ручей. При пересечении ручья скорость уменьшится вдвое. 20 шагов Марша делим пополам и нам не хватает движения дойти до ручья. Значит, на этом ходу отряд не сможет пересечь ручей, а только подойдет к нему для переправы. На следующий ход отряд переправится и продвинется на половину движения - 10 шагов. Если отряд пойдет вдоль ручья (по ручью), он будет замедлять движение вдвое.

Пикинеры, спешенные рыцари\латники\жандармы (на 1100-1600 г.), конница (не застрельщики), колесницы, артиллерия при движении, в том числе вынужденном, через **ТМ** имеют **1ОР**. Это происходит даже если они только начинают или только заканчивают движение в **ТМ** или в бою совершают «последний бросок» по **ТМ**, даже если начали его из **ОМ**. Расстройство не накапливается за каждый ход по **ТМ** одного типа, но суммируется для разных типов **ТМ**.

*Отряд спешенных рыцарей при Азенкуре поднимается вверх по холму и имеет **1ОР**. Отряд может простоять весь ход, что бы снять расстройство или сделать это мгновенно с помощью Приказа Восстановление. Как только отряд продолжит движение, он постоянно будет иметь **1ОР** на холме. Если на холме расположена пашня, то это другой тип **ТМ** и рыцари будут иметь при движении **2ОР**. Если рыцарям придется преодолеть канаву, то они получают третье **ОР**, которое после канавы можно снять.*

10.2 Холм

Холм имеет точку вершины. Чем ближе отряд к вершине, тем выше он находится. На возвышенности отряды, расположенные сверху, по отношению к противнику снизу имеют **+1БС**. Стрельба вниз для артиллерии возможна через отряды.

Перед игрой необходимо определить, каким являются склоны холма – крутые или пологие. Крутой склон доступен только для пешех застрельщиков, которые замедляют движение. На пологий холм подъём и спуск осуществляется, как для **ТМ**.

10.3 Лес

Движение в лесу, как по **ТМ**, артиллерия и колесницы двигаться не могут. Артиллерия из леса не стреляет, стрелки имеют -1 к **С**. Для отрядов в лесу **ЗЩ** от стрельбы +1.

10.4 Река

Река может быть глубокой и мелкой. Ширина абстрактной реки 2 шага.

Глубокую реку можно пересечь только по мосту. Мост (переправа) изображается абстрактного размера, через который отряды могут двигаться только колонной, один за другим. За один ход мост могут пересечь не более двух обычных отрядов или один отряд на сдвоенной подставке. Два отряда застрельщиков считаются за один обычный отряд. Движение аналогично **ТМ**.

Мелкую реку (ручей) разрешается пересекать вброд. Движение аналогично **ТМ**, артиллерия и колесницы пересекать ручей не могут.

10.5 Овраг и канава

Ширина абстрактная, 2 шага.

Овраг. Конница (даже застрельщики), слоны, колесницы и артиллерия через овраг переправиться не могут. Остальные замедляют движение в четыре раза и получают расстройство.

Пешие застрельщики через овраг двигаются на половину движения и не расстраиваются. Двигаться вдоль оврага могут только пешие застрельщики. На возвышенности отряды, расположенные сверху, по отношению к противнику снизу в овраге имеют +1БС.

Канавы, в отличие от оврага не являются глубокой. Движение аналогично **ТМ**, артиллерия и колесницы пересекать канаву не могут.

11. Слоны и колесницы

Одна фигурка слона или колесницы представляет собой отряд примерно из 10-40 реальных слонов или колесниц. Маркерами **БС** слонов и колесниц являются члены экипажа. Дополнительные стрелковые свойства экипажа учитываются только для легких колесниц. В составе экипажа колесниц может быть полководец. На слонах может располагаться только полководец индусов. Параметры слонов и колесниц приводятся в расписках соответствующих армий. Слоны, серпоносные и тяжелые колесницы обладают таранным ударом.

11.1 Слоны

Слоны в игре могут быть индийские и африканские с различными характеристиками, указанными в расписках армий. Слоны отступают по обычным правилам. Уклонение отсутствует. Бегущие слоны, натыкаящиеся на любой отряд, производят на него атаку, даже если их текущая **БС**=0 в ходе бегства, после чего рассеиваются. Свой отряд, подвергшийся атаке, если выстоял, должен пройти тест на Дисциплину, чтобы не побежать (см. п. 7.2). Слоны могут быть устрашающими (см. п. 3.6).

11.2 Серпоносные и тяжелые колесницы

Уклонение отсутствует. Результат боя «отступление» трактуется как «бегство». Бегущие колесницы, натыкаящиеся на любой отряд, производят на него атаку, даже если их текущая **БС**=0 в ходе бегства, после чего рассеиваются. Свой отряд, подвергшийся атаке, если выстоял, должен пройти тест на Дисциплину, чтобы не побежать (см. п. 7.2).

11.3 Легкие колесницы

Маневренные колесницы египтян или кельтов. Экипаж египтян вооружен легкими луками, кельты вооружены дротиками. Легкие колесницы имеют фронт со всех сторон и в маневрах эквивалентны застрельщикам, за исключением того, что колесницы не могут взаимно проходить через свои отряды, кроме как через застрельщиков и по трудной местности они двигаются как колесницы. Таранный удар отсутствует.

12. Лагерь и полевые укрепления

12.1 Виды укреплений

Лагерь любой армии может быть обычным (открытым), баррикадой и укрепленным. Так же возможна ситуация, когда лагерь отсутствует (находится за пределами поля боя). Лагерь повышает **СТ** армии, но в то же время может быть захвачен противником, что ускорит бегство армии. Внутри лагеря отряды перемещаются как по ровной местности. В центре лагеря присутствует прислуга из некомпатантов. Прислуга имеет **БС**=2, **Р**=0, **Дс**=0, свойство «Ближний Бой» отсутствует. Она не может покидать лагерь и не считается отдельным отрядом (!) с точки зрения цены и **СТ** армии. (Две фигурки для визуализации могут стоять без отрядной подставки.) Гарнизон лагеря помимо прислуги может включать и другие отряды. Лагерь принадлежит игроку до тех пор, пока в нем присутствует гарнизон.

Обычный лагерь отображает палатки или шатры. Дополнительной защиты гарнизону он не дает. В обычный лагерь войска заходят и выходят, не теряя движения и не расстраиваясь, так как преграда по периметру лагеря отсутствует.

Баррикада (вагенбург) отображает колья, рогатки, засеки, палисады, легкие повозки

(табор), гуляй-город, мантилеты. Баррикада дает бонус обороняющим ее войскам, находящимся непосредственно возле нее, дополнительно +1 к **ЗЩ**. Баррикада может применяться на поле боя. Ее можно выставить заранее или во время боя. За половину движения отряд пехоты устанавливает или демонтирует одну секцию баррикады.

Вагенбург гуситов не рассматривается, так как армии гуситов были не настолько многочисленные, что бы попадать в данные правила игры.

Укрепленный лагерь («укрепления») отображает частокол с земляной насыпью и возможным рвом. Он дает дополнительно +2 к **ЗЩ** для обороняющихся войск, находящихся непосредственно возле преграды. Стационарные укрепления могут применяться на поле боя (например, перед артиллерийскими позициями).

Лагерь имеет площадь со сторонами 24x16 шагов. Любые защитные элементы по периметру лагеря или на поле называются **преградой**. Преграда состоит из стандартных секций по 8 шагов (по ширине отрядных подставок). Она может быть «защищенной» - если вплотную к ней есть войска обороняющегося, и «незащищенной» - если войск нет. Лагерь стандартного размера имеет в сумме периметр из 10 секций (4 стороны: 3+2+3+2).

Незащищенные преграды войска преодолевают, используя приказ **Маневр**.

Преграды нужно рассматривать как элементы трудной местности (**ТМ**) (см. п.10) как с точки зрения движения, так и расстроя строя. Пересечение **баррикады** эквивалентно правилам пересечения **канавы**, пересечение **укреплений** эквивалентно пересечению **оврага**. Исключением является вход и выход войск из собственного укрепленного лагеря. Тогда принимается, что войска проходят через ворота и укрепления рассматриваются так же, как лагерь баррикада.

12.2 Штурм укреплений

При штурме защищенной секции преграды требуется приказ **Атака**. Пока в лагере есть прислуга, которая препятствует штурмующим проникнуть в лагерь, преграды считаются защищенными. Прислугу необходимо автоматически выставить (поставьте фигурки на подставку) за секцией, подвергшейся штурму, если эту секцию не защищают другие отряды или другие защитники уничтожены. Прислугу можно выставить в качестве поддержки (+0,5 **БС**) отряда гарнизона, защищающего преграду в месте штурма.

Конница, колесницы и слоны атакуют и защищают баррикады без таранного удара. Конница и колесницы не могут защищать и атаковать укрепления. Всадникам для этого необходимо спешиться.

Для преодоления защищенной преграды атакующий сначала должен уничтожить или отбросить защитников в ходе перестрелки или ближнего боя. В момент «последнего броска» атакующий пытается преодолеть преграду, получая расстройство, соответствующее аналогичной **ТМ**. В результате **ближнего боя**, прошедшего через баррикаду, когда враг уничтожен или отброшен, секция баррикады считается разрушенной. Секция укреплений после ближнего боя так и остается укреплением.

Преграда для всех отменяет обязательное преследование, но штурмующий, уничтоживший противника, может на этом же ходу пересечь уже незащищенную преграду и встать прямо за ней. Если обороняющийся отбросил атакующего и хочет выйти за преграду, то он пересекает ее как соответствующую **ТМ**.

Лагерь баррикада, баррикада в поле, укрепленный лагерь (с воротами) эквивалентен по

движению и расстройству канаве, а полевые укрепления (вал со рвом) эквивалентны оврагу.

Когда ближний бой на преграде происходит второй и последующие ходы штурма, то преграда, пока она не уничтожена, продолжает давать защитный бонус обороняющемуся, а для атакующего расстройство не суммируется.

Внутри любого лагеря для упрощения игры не действуют правила на уклонение, отступление или бегство. Защитникам отступать некуда. В лагере могут находиться их пожитки или семьи. Для атакующих впереди добыча. Ситуация внутри лагеря для обоих рассматривается, как наличие позади **«непреодолимого препятствия»** (см. п.7.1). Если выпало «Отступление», отряд несет потери и получает дополнительное расстройство, но продолжает сражаться. Если отряду выпал результат «Бегство», он тут же сдается в плен или рассеивается и убирается из игры без преследования. Отряды гарнизона не могут бегать от штурмующих, ворвавшихся внутрь лагеря, а должны либо двигаться к ближайшему противнику с целью его атаки и поддержки союзных отрядов, либо встать, ожидая атаку противника.

Это не касается преград в поле, где можно уклоняться, отступать и бежать. Защитник любой преграды в поле может уклониться по обычным правилам с учетом того, во сколько раз преграда замедляет скорость атакующего.

Конные рыцари (движение 16) на приказе Атака атакуют пеших лучников (движение 12) за кольями (баррикада). Рыцари не имеют таранного удара. На преодоление кольев им, как для канавы, нужно было бы потратить половину движения, значит их скорость будет 8 шагов. После соприкосновения рыцарей с кольями лучники могут уклониться. Рыцари, если им хватает движения на 8 шагов, на этом же ходу пересекут колья как незащищенную преграду, получая расстройство. Если 8 шагов не хватает доехать до кольев, рыцари встанут перед кольями и пересекут их на следующий ход с замедлением движения вдвое и расстройством.

Захват лагеря происходит в том случае, когда все защитники, включая прислугу, уничтожены. Захваченный лагерь перестает учитываться в **СТ** армии. Отряд, захвативший лагерь, грабит его и становится расстроенным. Он не может маневрировать в лагере и восстанавливать расстройство, пока грабит. Прекратить грабеж можно, если пройти тест **Д** в командную фазу. После прекращения грабежа отряд можно поставить фронтом в любую сторону и вывести его из лагеря в бой. При возврате войск хозяина лагеря он снова учитывается при подсчете **СТ** армии.

В некоторых сценариях вместо обычного лагеря можно использовать **обоз**, сопровождаемый обозной прислугой. Размер подставки обоза 4x8, передний и задний край меньшего размера. Скорость обоза 8 шагов, на марше удваивается.

13. Артиллерия и метательные машины

13.1 Общие положения

Метательные машины и артиллерия были очень многообразны. В игре они формализованы. Например, небольшие камнеметы объединены со стрелометами. Требуше и мортиры на поле не рассматриваются. В данных правилах артиллерия на поле появляется с **1400** г. (В некоторых расписках армий артиллерия возможна раньше.) Может быть устрашающей (см. п. 3.6).

Одна пушка или стреломет с расчетом изображают «батарею». для боя с расчетом батареи используются параметры расчета. Расчет состоит из двух фигурок нонкомбатантов, **БС=2**, **Р** и **Дс**

принимается равной 0, свойство «Ближний Бой» отсутствует. Противник ведет бой против расчета батареи, который не имеет флангов и тыла. Артиллерийская стрельба самой батареи осуществляется только во фронтальной зоне.

Дистанционная стрельба ядрами происходит в отдельную фазу хода - артиллерийская стрельба и требует приказа Атака. Используется значение **С** для дальней зоны стрельбы. Для стрелометов дальней зоны нет. Ближняя зона ограничивается передней кромкой подставки. Эффективная дальность стрельбы из стреломета (как для тяжелого арбалета) дальше, чем дальность стрельбы любого античного стрелкового оружия, поэтому стреломет по стрелкам противника выстрелит первый. Если противник подошел вплотную к фронтальной кромке артиллерии, то бой происходит как для обычных стрелковых отрядов, не требуя специальных приказов для стрельбы. Для значения **С** ближней зоны используются параметры картечи. Для бомбард дальность картечи сопоставима с дальностью большого лука и тяжелого арбалета. Стрельба с ними будет одновременной. Для пушек дальность картечи превышает дальность мушкета и аркебуз, пушки выстрелят первыми.

Батарея оказывает поддержку соседним отрядам **+1БС**. В случае нахождения артиллерии за укреплениями действуют все модификаторы и правила для укреплений. Укрепления, если они есть, считаются защищенными и их необходимо преодолевать как преграду. Неукрепленная артиллерийская позиция не замедляет движения через нее. Расстройство расчета сказывается на эффективности стрельбы через уменьшение параметра **БС**. Результат боя против артиллерии, приводящий к отступлению и бегству, ведет к тому, что расчет рассеивается. При захвате вражеской артиллерии проводится тест. Выпадение 6 на **К6** означает, что игрок, захвативший артиллерию, может выставить нештатный расчет, который имеет при стрельбе модификатор **С -1**, либо может перебросить штатный расчет без отрицательного модификатора стрельбы со своей артиллерии по общим правилам движения. В противном случае артиллерия выведена из строя.

Артиллерия (с 1450 г. учитывается колесный лафет), и стрелометы могут передвигаться. За ход легкая артиллерия и стрелометы перемещаются на 4 шага. На Марше скорость удваивается. Поворот стрелометов и артиллерии происходит как для обычных отрядов. Стрельба артиллерии отнимает всю фазу движения.

Тяжелая артиллерия в настоящих правилах неподвижна. Возможное движение тяжелой артиллерии вынесено в Модуль для сценариев.

13.2 Стрельба

Целью артиллерии являются отряды противника, в том числе колесницы, слоны и другая артиллерия. Цель большей частью должна лежать во фронтальной зоне артиллерии на дистанции выстрела. Для дистанционной стрельбы необходимо видеть цель. Линия, проложенная от центра фронтальной кромки артиллерии до центра кромки цели, не должна быть ничем и никем закрыта. Стрелять через отряды можно, только если артиллерия стоит на возвышении. Застрельщики противника не закрывают цель. Игрок может объявить целью стрельбы отряд, расположенный за застрельщиками. По отрядам противника, находящимся в **ближнем** бою, стрелять нельзя. Обстрелянная артиллерия имеет право сделать ответный выстрел без приказа. Если по одной цели стреляют одновременно несколько батарей, то одна батарея ведущая, а остальные оказывают поддержку **С +1**. Существуют модификаторы, учитывающие вероятность попадания. При стрельбе по глубоким построениям пикинеров (баталии или шилтроны) на сдвоенных подставках действует модификатор **С +2**. По сдвоенным подставкам конницы (рейтары или кирасиры) и по смешанным

отрядам, в составе которых есть одна подставка пикинеров в глубоком построении (терции до 1632 г., см. п.3.1) – модификатор **С** +1. По смешанным отрядам 17 в., занявшие круговую оборону на сдвоенных подставках, в составе которых есть пикинеры в неглубоком построении, такие как испанские и имперские терции (батальоны) после 1632 г., голландские и шведские бригады, английские или французские полки – модификатор **С** +1. При стрельбе артиллерии по застрельщикам или вражеской артиллерии действует модификатор **С** -3 до 1525 г., после 1525 г. для артиллерии и всегда для стрелометов модификатор **С** -2.

Стрелометы и артиллерия имеют свойство **пробиваемость** (указана в скобках). Против стреломета и картечи действуют **МР** больших щитов, баррикад и укреплений. Против ядер большие щиты, доспехи и баррикады не спасают. От ядер работает только защита укреплений. Пробиваемость ядер заведомо больше защиты цели, поэтому **Дс** обстреливаемых ядрами воинов равен 0. Разрушение артиллерией баррикад и укреплений в настоящих правилах не рассматривается, т.к. отнесено к осаде и вынесено в Модуль для сценариев.

Тяжелые бомбарды и пушки, стоящие на холме имеют перед собой мертвую зону для ядер 6 шагов.

13.3 Виды артиллерии

Стреломет - зона стрельбы из стреломета - ближняя (передний край подставки). **С** = 1(-4)

Легкая бомбарда (до 1525 г.) - Дальность = 16 шагов. Картечь **С** = 2(-3). Ядро **С** = 1(-6).

Легкая пушка (после 1525 г.) - Дальность = 20 шагов. Картечь **С** = 3(-3). Ядро **С** = 2(-6).

Тяжелая Бомбарда (до 1525 г.) - Дальность = 24 шага. Картечь **С** = 3(-3). Ядро **С** = 2(-6).

Тяжелая пушка (после 1525 г.) - Дальность = 30 шагов. Картечь **С** = 4(-3). Ядро **С** = 3(-6).