

WARHAMMER®

ДРЕВНИЕ БИТВЫ



WARHAMMER
• HISTORICAL •

WARHAMMER® ДРЕВНИЕ БИТВЫ

Автор
Мартин Гиббинс

Основаны на оригинальных правилах Рика Пристли, Джервиса Джонсона, Алана Перри и Майкла Перри.

Дизайн, Разметка и Схемы
Пит Борлэйс

Оформление Обложки
Пол Дэйнтон и Джузеппе Рава

Внутреннее Оформление
Нейл Робертс, Робин Кэри, Фил Мосс,
Дэйв Галлахер, Алан Перри и Майкл Перри

Фотографии
Ян Стрикленд

Менеджмент Проекта
Роб Брум и Майк Болл

Редактор
Рик Пристли

Корректурa
Телима Фокс

Покрас Миниатюр
Дэйв Эндрюс, Оуэн Бранхам,
Саймон и Майкл Кёртис, Джим Боуэн,
Майк Коллигтон, Др. Фил Хэндри, Дэйв Джексон,
Алан и Майкл Перри, Пол Соьер, Дэйв Вудвард,
Стив Мэй и Дэйли Йатес

Репрография

Мейделин Тайх, Крис Шильд, Джеймс Шадлоу,
Рейчел Райан и Саймон Бёртон

Особая Благодарность
Дарен Хардин и Энди Шервел

Игровые Тестеры
Гари Адамс, Тревор Аллен, Джон Бианчи,
Мэтт Бёрдофф, Роб Брум, Мак Брук,
Алекс Бучель, Стив Батлер, Джим Кларк,
Энди Каммингс, Тим Дэгнолл, Энди Дормер,
Хэнк Эдли, Берн Энтрикен, Рассел Эттс,
Майк Эванс, Тони Герри, Уоррен Глисон,
Джон Грант, Бернхард Хайзингер,
Майкл Хортон, Джефф Джонас, Боб Лортон,
Эдвард МакДоналд, Джеймс Моррис,
Борис Никлас, Том Опалка, Джеймс Паттэрсон,
Майк Рирдон, Вэйн Ричардс, Билл Смит,
Крис Стоун и Крейг Вудфилд

Дополнительные Участники
Некоторые фотографии, показанные в этой книге,
были взяты из прежних изданий Warhammer
Historical. Лица, предоставившие эти материалы,
указаны в соответствующих публикациях.

Издатель Warhammer Historical

Впервые опубликовано в Великобритании в 2010 г. Warhammer Historical, Games Workshop, Willow Road, Nottingham, NG7 2WS.

Армии и отдельные фигуры, представленные в этой книге, взяты из частных коллекций, в том числе Дэйва Эндрюса, Энди Шервела и Дарена Хардинга, и нам бы хотелось воспользоваться возможностью, чтобы поблагодарить всех, кто позволил нам сфотографировать свои фигуры.

Миниатюры и другие продукты, представленные в этой публикации, включают разработанные и произведенные следующими компаниями: 1st Corps Miniatures, Curteys Miniatures, Foundry Miniatures, Gripping Beast, Immortal Miniatures, Veni Vidi Vici и Warlord Games. Права на интеллектуальную собственность всех компаний, продукция которых представлена, признаны, и никаких претензий к Games Workshop предъявлено быть не может. Учитывая, что сфотографированные миниатюры взяты из частных коллекций, мы не можем гарантировать, что это – полный перечень. Если Вам потребуется дополнительная информация о любой из этих моделей или других представленных предметов, пожалуйста, свяжитесь с командой Warhammer Historical по вышеупомянутому адресу.

Games Workshop, логотип Games Workshop, Warhammer, Warhammer Historical, логотип Warhammer Historical и все связанные марки, логотипы, приспособления, названия, текст, иллюстрации и рисунки являются ®, ™ и/или © Games Workshop Ltd 2010, являясь надлежащим образом зарегистрированными в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

Ни одна из частей настоящего издания не может быть воспроизведена, храниться в поисковой системе или передаваться в любой форме и в любом виде, в электронном, механическом, в виде фотокопии, записи и т.д., без предварительного разрешения издателя.

Занесено в Британскую Программу Библиографического Учета. Каталогская запись этой книги доступна в Британской Библиотеке. Рисунки используются только в иллюстративных целях.

Определенная продукция Citadel может быть опасна, если используется неправильно, и Games Workshop не рекомендует пользоваться ею детям моложе 16 лет без присмотра взрослых. Каким бы ни был Ваш возраст, будьте осторожны при использовании клея, режущих предметов и спрея, и удостоверьтесь, что Вы прочли и следуете инструкциям на упаковке.

**Перевод предназначен исключительно для личного пользования членов закрытого клуба
русскоязычных любителей Warhammer Ancient Battles.**

ПРЕДИСЛОВИЕ



Я очень рад возможности представить Вам эту новую версию игры Warhammer Древние Битвы (сокращенно WAB от английского *Warhammer Ancient Battles*). Я делаю это полностью осознавая, что данная книга – результат многолетнего развития и кропотливых усилий со стороны Мартина и команды разработчиков и тестеров игры. Таким образом, первое, что я должен сделать, это выразить сердечную благодарность всем участникам, и в особенности самому Мартину, который потратил очень много своего времени, чтобы сделать эту книгу реальностью.

Это новое издание представляет собой заметное и хорошо продуманное развитие правил с множеством существенных и инновационных усовершенствований игры. Опытные игроки обнаружат, что наша игра – это все еще те самые WAB, но самые крепкие ветераны сразу же найдут изменения и, мы надеемся, полностью одобряют их. Невозможно перечислить все изменения, да и в любом случае такой список будет бессмыслен для новых игроков, но я вкратце упомяну, что улучшены правила для атаки во фланг, упорядочена последовательность действий, более реалистично реализовано определение результатов боя, улучшены правила для застрельщиков, улучшены и отшлифованы специальные правила, введены новые правила для сражения в зданиях... этот список можно продолжать долго.

Мир варгейма на древнюю эпоху, разумеется, сильно изменился, с тех пор как мы с Джервисом Джонсоном сели за написание оригинальных правил Warhammer Древние Битвы. Когда мы начинали, было не так много модельных рядов исторических миниатюр на древнюю эпоху, доступных в 28 мм масштабе, да и многие из них были довольно старыми и тривиальными проектами. С тех пор появилось много новых производителей, что дало нам изумительный выбор первоклассных моделей, охватывающих гораздо более широкие рамки, чем когда-либо прежде. Полагаю, что можно без ложной скромности сказать, что оригинальные WAB были, по крайней мере, частично ответственны за эту волну популярности варгейма на древнюю эпоху, и можно небезосновательно предположить, что с выходом этой второй редакции мы стоим на рассвете очередной золотой эры нашего изумительного хобби!

Рик Пристли

В игру Warhammer Древние Битвы играло постоянно растущее количество людей во всем мире на протяжении более дюжины лет. Это доставило им немало радости, но у многих возникло желание внести поправки. Каких бы высот не достигли творения человеческие, нет предела для дальнейшего совершенствования. И, в конце концов, авторы приняли решение, что нужно попробовать сделать новую редакцию.

Когда меня попросили приступить к решению проблемы, я почувствовал некий внутренний трепет, ведь, когда столько людей принимают что-то так близко к сердцу, то те, кто пытаются что-то изменить, понимают, как сложно их удовлетворить. А уж случись, они провалят задачу, так и вовсе будут объявлены виновными навек (вздыхая).

Задача нового издания была в этом смысле очень воодушевляющей, было четко определено, что это должна быть эволюция, а не революция; правила игры не должны быть изменены до неузнаваемости. Таким образом, я стремился исправить те моменты, которые по общему ощущению были в некотором роде спорны, и слегка подвинуть игру в направлении исторического моделирования, не теряя важный фактор того фана, который привлекает очень многих игроков к системе. По этой причине некоторые моменты остались нетронутыми. Если Вы ищете изменения, то я бы намекнул, что конница и легкие войска стали немного более эффективными, а застрельщики менее, в то время как боевые формации в целом стали более широкими, чем прежде.

Я не только выдвигал свои собственные мысли относительно того, что можно было бы сделать, но и прислушивался к мнениям, высказываемым на различных интернет-форумах, чтобы определить, что же нуждается в изменениях, и иногда находил там хорошие идеи для достижения этого. Я также несколько раз замечал, что вещи, которые я решил включить в работу, предлагались и на веб-сайтах. И это не удивительно, ведь существует много очевидных способов, которыми может быть сделана данная вещь.

Жребий перемен брошен. Вы можете наслаждаться играми по этой новой редакции Warhammer Древние Битвы так же, как вы наслаждались победами (и поражениями) по предыдущей.

Я хотел бы посвятить свой вклад в издание этой книги памяти моей покойной жены, Хейзел, которая всегда благосклонно относилась к моим усилиям, даже притом, что они были направлены на непостижимый предмет – игрушечных солдатиков, а не на что-то более полезное. Я лишь сожалею, что она не сможет разделить мое облегчение от его завершения.

Хейзел Гиббинс Браун
3-е декабря 1951 г. – 9-е октября 2008 г.

Мартин Гиббинс



СОДЕРЖАНИЕ

Игра	6
------	---

ПРАВИЛА

 Основные Понятия	10
--	----

 Ход	18
---	----

 Фаза Движения	19
---	----

Движение Войск	20
Маневры	21
Влияние Местности	24
Типы Местности	25
Местность и Типы Войск	26
Марш	27
Бегство	29
Обязательные Перемещения	30
Объявление Атак	31
Реакции на Атаку	31
Атака Участвующего в Бою Противника	32
Атаки с Превышающего Расстояния	32
Атаки	32
Выход из Боя	40

 Фаза Стрельбы	41
---	----

Цели	42
Кто может Стрелять	42
Местность и Линия Видимости	43
Дальность	44
Стрельба и Ближний Бой	44
Массированная Стрельба	45
Модификаторы к Попаданию	46
Попадание в Цель	47
Таблица Бросков на Ранения	48
Ранения	48
Доспехи	49
Потери	49
Паника	50
Быстрое Бросание Кубиков	50

 Фаза Ближнего Боя	51
---	----

Бои	52
Кто Бьет Первым	52
Какие Модели Сражаются	52
Попадание в Противника	53
Таблица Бросков на Попадание	53
Таблица Бросков на Ранение	54
Ранения	55
Доспехи	55
Обороняемые Препятствия	56
Потери	57

Боевые Кони	58
Результаты Боя	58
Разгром	59
Бонусы к Результатам Боя	60
Бонусы за Шеренги и Сомкнутый Строй	61
Отряды, Уменьшенные до Менее чем Пяти Моделей	61
Тест на Панику за Разгром	61
Бегущие Войска	62
Преследование	63
Отказ от Преследования	63
Сдача Позиций	66
Опрокидывание	67
Реорганизация Шеренг	68

 Паника	69
--	----

Тест на Панику	69
Лидерство Персонажа	70
Когда Проходят Тесты на Панику?	70
Паника и Ближний Бой	72

 Командиры, Знаменосцы и Музыканты	73
--	----

Командиры	74
Знаменосцы	74
Музыканты	74

 Застрельщики	75
--	----


Легкие Войска	75
Временное Принятие Рассыпного Строя	76
Рассыпные Отряды	76


 Персонажи	79
---	----


Персонажи как Отряды	79
Движение Персонажей	80
Присоединение к Отрядам	80
Покидание Отрядов	80
Лидерство	81
Психология Отряда и Персонаж	81
Стрельба в Персонажей	82
Ближний Бой	82
Потери Персонажей	82
Персонажи на Слонах или в Колесницах	82
Поединки	84
Генерал Армии	86
Знамя Армии	86

 Оружие и Доспехи	87
--	----


Стрелковое Оружие	88
Оружие Ближнего Боя	91
Доспехи	95
Резюме Доспехов	97
Резюме Бонусов за Щиты и Конские Доспехи	98

 Специальные Правила	99
Правила Психологии	100
<i>Страх</i>	100
<i>Ужас</i>	101
<i>Ненависть</i>	101
<i>Безумие</i>	102
<i>Упорство</i>	103
Правила Формаций	103
<i>Ненадежные</i>	103
<i>Засада</i>	104
<i>Катафракты</i>	104
<i>Бегающие с Колесницами</i>	105
<i>Смешанное Построение</i>	105
<i>Вымуштрованные</i>	106
<i>Искусные Всадники</i>	107
<i>Притворное Бегство</i>	107
<i>Превосходные Лошади</i>	107
<i>Свирепая Атака (Первая Атака)</i>	108
<i>Ополченцы</i>	108
<i>Легкие Войска</i>	108
<i>Массированная Конница</i>	109
<i>Парфянская Стрельба</i>	109
<i>Смешанное Оружие</i>	109
<i>Фаланга</i>	110
<i>Стена Щитов</i>	112
<i>Ветераны</i>	112
<i>Варварская Дружина</i>	113


 Колесницы	114
Характеристики	115
Эскадроны	115
Движение	116
Ранения	116
Колесницы в Ближнем Бою	116
Колесницы и Стрельба	117
Спас-бросок за Доспехи	117
Бегство Колесниц	117


 Слоны	118
Характеристики	119
Движение	120
Слоны в Бою	120
Слоны и Стрельба	121
Бешенство Слонов	122

 Артиллерия	123
Батареи	123
Численность	124
Правила для Артиллерии	124
Камнеметы	126
Кубик Сноса и Артиллерийский Кубик	127
Стрелометы	129
Пушки	130
Органные Орудия	132


 Здания	133
Здания как Декорации	133
Здания как Местность	134
Здания как Элементы Поля Боя	134
Смешение Правил для Зданий	137

НА ВОЙНУ

 Начало Игры	140
Противостояние	140
Выбор Сил	140
Подготовка к Битве	142
Отображение Численного Масштаба	142
Генератор и Таблица Генерации Местности	144
Варианты Расстановки	146
Победа и Таблица Победных Очков	149
Точка Разгрома Армии	150
Игра с Участием Посредника	150


 Описание Сражения	151
Армии	152
Битва	154

НА ПАРАД

 Покрас	158
Щиты и Знамена	159
Покрас на Показ	160

 Поле Боя	166
Здания и Местность	168

СБОР АРМИИ

 Армейский Лист Римлян	172
Персонажи	176
Легионеры	178
Вспомогательные Войска	179
Специальные Войска	180

 Армейский Лист Варваров	182
Персонажи	184
Воины	186
Конница и Колесницы	187
Поддерживающая Пехота	188

 Адаптация Армлиста	189
---	-----

 Армейские Расписки	190
Ранние Имперские Римляне	190
Германские Варвары	191
Египтяне Нового Царства	192
Хеттская Империя	193
Возвышение Македонии	194
Гибель Персии	195
Датские Викинги	196
Англо-Саксы	197
Христианская Армия Первого Крестового Похода	198
Воины Пророка	199
Бланк Расписки	200

 Справочный Раздел и Шаблоны	201
--	-----

ИГРА

Warhammer Древние Битвы позволяет двум или более игрокам проводить настольные сражения с миниатюрами, используя модели солдатиков, кубики, рулетки и правила игры из этой книги.

Большая часть книги касается правил игры, но мы также включили сюда как можно больше информации о коллекционировании армий и о подготовке и покрасе войск. Большинство читателей, несомненно, знакомы с варгеймерским хобби и уже собрали коллекцию моделей, из которых можно сформировать готовые даё бой армии. Что касается новичков, то мы надеемся, что фотографии и информация, содержащаяся в этой книге, вдохновят их подготовить свои армии и вступить в перепалку.

Бой обычно ведется между двумя сторонами, и каждая сторона, как предполагается, представлена одним игроком, который управляет всей своей армией. На самом деле существует немало сторонников игры с двумя или более игроками с каждой стороны, когда каждый игрок управляет частью большого войска. Игры протекает одинаково хорошо как лишь с одним игроком за сторону, так и с несколькими игроками с одной или с обеих сторон. В следующих далее правилах игры и описаниях мы исходим из того, что каждая сторона представлена одним игроком, поскольку это упрощает понимание, но имейте в виду, что это лишь принятая для удобства условность. Много незабываемых настольных битв бушевало на наших дружеских встречах между двумя командами из трех или четырех человек с каждой стороны.

Сражения происходят на поверхности стола, желательно, чтобы он был обильно и красиво украшен реалистичной местностью, представляющей место действия конфликта. Разумеется, много реальных боев древности велось на относительно плоской местности с невыразительным пейзажем, поэтому Вам без особого риска может послужить необставленный кухонный стол.

Вам понадобится поверхность примерно 4 фута (120 см) в глубину и 6 футов (180 см) в ширину для небольшого сражения, либо (желательно) немного больше. Вообще, те игроки, которым посчастливилось иметь достаточно много свободного места для своего хобби, предпочитают столы 5–6 футов (150–180 см) в глубину и 10 футов (300 см) в ширину. Этого будет достаточно, чтобы провести очень большую игру с сотнями моделей и несколькими игроками с каждой стороны. Конечно, не всегда практично иметь такой большой стол, постоянно заставленный игровыми аксессуарами и готовый к игре, многие игроки прибегают к импровизированному использованию столов или поверхностей, на которых можно прибратсья и снова разложиться по необходимости.

Сами армии могут иметь размер от горстки моделей с каждой стороны до многих сотен фигур. Большинство игроков формирует свои армии, выбирая войска по армейским листам. Множество армлистов выпущено в виде дополнений к Warhammer Древние Битвы, и Вы на нескольких примерах из этой книги получите общее представление о том, как они работают. Наряду с информацией о вооружении и доспехах Ваших войск, армейские листы также определяют очки стоимости для отдельных солдат, отражающие их боевую ценность, и позволяют создавать армии на predetermined стоимость. Это помогает игрокам проводить игры между равноценными армиями. Разумеется, Вы не обязаны составлять армии таким образом, два игрока могут просто договориться выставить примерно равное количество войск, и это, безусловно, будет лучшим способом начать играть, если Вы – новичок, впервые знакомящийся с игрой.

Перед теми, кто только обдумывает свою первую армию, раскрывается огромный выбор, и они могут прийти в некоторое замешательство. Можно испытать много удовольствия, просматривая каталоги производителей моделей, трепетно представляя, как будет выглядеть Ваша армия завершенной, полностью окрашенной и готовой к сражению. Перед Вами открывается возможность выбора от древнейших армий фараонов, классического мира греков и римлян, до средневековья и армий турок-османов.



Может показаться любопытным, что наша игра несколько простирается за пределы того, что строго понимается под «Античной» эпохой и уходит в период «Средневековья». Действительно, поскольку новые авторы поспособствовали расширению периода, охватываемого нашими дополнениями, область применения оригинальных правил игры вышла за первоначально предназначенные рамки. Это — хорошая новость, если Вас вдохновляют такие популярные армии Средневековья, как, например, воинства эпохи Крестовых походов или Столетней Войны.

Имейте в виду, что в рамках выбранной эпохи некоторые игроки предпочитают устраивать строго исторические битвы между армиями, которые сражались в действительности. Так, римские армии ранних столетий нашей эры пользуются популярностью, потому что они могут потягаться с разнообразными противниками, включая галлов, германцев, бриттов, даков, сарматов, парфян, нумидийцев, иудеев и друг против друга. Большинство игроков смотрят на вещи проще. Это является общепринятым и не вызывает проблем в игре, хотя пуритане могут вздрогнуть при виде классических греков 5-го века до н.э., столкнувшихся с римлянами

1-го века н.э. В целом лучше избегать противостояния, которое кажется смехотворно причудливыми, такого как средневековые рыцари против полчищ колесниц древнего Египта! Сражения, открыто бросающие вызов истории, могут завершиться достаточно однобоко и не принести удовлетворения. Идеально, чтобы у будущего коллекционера был коллега, который бы мог выставить соответствующую противостоящую армию, или который бы хотел начать ее собирать. В противном случае многие игроки просто приходят к решению собирать несколько армий одного исторического периода, находя это самым приятным способом создания коллекции.

Помимо игрового стола, армий и противника, для сражения Вам понадобятся несколько обычных шестигранных кубиков, и, по крайней мере, одна рулетка, размеченная в дюймах. Для записи каких-то деталей во время игры Вам может быть полезен карандаш и блокнот, хотя большинство игроков, по всей видимости, отлично справляется и без этого. Мы оставляем вопрос музыкального сопровождения и соответствующих напитков на Ваше усмотрение, заметим только, что броски кубиков и передвижение моделей солдатиков является на удивление вызывающим жажду занятием.





ПРАВИЛА

Используя правила и идеи, изложенные в этой книге, Вы можете присоединиться к великим полководцам древнего мира и заново пережить их мечты о завоеваниях.

Стойте рядом с Рамзесом Великим в Битве при Кадеше, сражайтесь, чтобы спасти свою армию от обрушившихся на нее из засады хеттов. Колесницы грохочут и разбиваются, в то время как две самые большие империи Библейской эпохи соревнуются в установлении гегемонии на Ближнем Востоке.

Совершите бросок через Азию с Александром и его македонянами, вырвите контроль над Персидской империей из рук Дария, царя царей. Перенесите бои в Индию или на запад против Рима, ведите войны, которые вел бы Александр, будь он жив.

Выиграйте интеллектуальный поединок у величайших стратегов Пунических Войн. Перейдите с Ганнибалом через Альпы и посмотрите, сможете ли Вы подорвать могущество Рима, что не удалось сделать карфагенянам.

Если же Ваши симпатии лежат на стороне римлян, что может быть большим приключением, чем завоевание Цезарем Галлии. Или, быть может, Вы поведете войну на северной Германской границе с Германиком.... Более великого императора у Рима никогда не было... До настоящего момента!



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Начнем с рассмотрения базовых понятий, лежащих в основе игры Warhammer Древние Битвы. Мы будем часто оперировать этими понятиями в последующих правилах, поэтому Вам может оказаться полезным иногда вернуться сюда, чтобы уточнить некоторые моменты, такие как характеристики воинов, построения отрядов, порядок проведения измерений и так далее. Опытные игроки, несомненно, уже знают весь этот материал, но даже в этом случае, вероятно, имеет смысл прочитать этот раздел хотя бы один раз, прежде чем перейти к изучению самих правил.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Армии древнего мира включают множество типов войск: в их рядах встречались полуголые варвары, тяжеловооруженные всадники, жестокие кочевники, едущие на небольших, но ловких лошадях, и неисчислимое множество прочих воинов. Все они были вооружены и оснащены доспехами в соответствии со своими обычаями. Помимо пехоты и конницы были воины, едущие на верблюдах, верхом на спинах слонов, либо едущие в грохочущих колесницах. Кроме того, мы не должны забывать об артиллерии, будь то торсионные камнеметы или примитивные огнестрельные орудия.

Чтобы представить всех этих воинов, животных и неодушевленные предметы, такие как колесницы и боевые машины, у нас есть девять **характеристик**, описывающих их физические и, в некоторых случаях, психологические особенности. Как правило, эти характеристики измеряются в диапазоне от 1 до 10, при этом 1 является самой низкой или наименее эффективной оценкой, а 10 – самой высокой и эффективной. Иногда имеются основания установить кому-либо показатель равным 0, когда мы подразумеваем, что у него вообще нет никаких способностей в этой области. Обычно это достаточно очевидно, например, показатель Навык Стрельбы коня равен 0, потому что он явно неспособен стрелять из лука или метать дротик!

Движение (M от Movement)

Этот параметр показывает количество дюймов (1 дюйм = 2,5 см), на которое воин может двигаться на столе в обычных условиях. Например, пехотинец с Движением 4 может переместиться на 4 дюйма (10 см) за ход. Это расстояние могло бы быть уменьшено, если он обременен тяжелой экипировкой или если он пробирается через густую лесистую местность, либо увеличено, если он движется на марше или атакует. Это будет подробно рассмотрено позже.

Владение Оружием (WS от Weapon Skill)

Определяет, как подготовлен или умел воин в обращении с оружием, или насколько непреклонно и яростно боевое животное. Чем выше значение, тем выше вероятность воина противодействовать противнику. У обычного воина этот показатель равен 3, в то время как у закаленного в боях ветерана может быть порядка 4, 5 или 6.

Навык Стрельбы (BS от Ballistic Skill)

Показывает, насколько хорошо воин владеет стрелковым оружием, таким как лук, арбалет или даже метает камни. Чем выше показатель, тем выше вероятность воина попасть в цель при стрельбе. У обычного воина показатель равен 3.



Хеттский Копейщик



Сила (S от Strength)

Показывает, насколько силен воин или какова сила воздействия его оружия, такого как стрела или метательный дротик. Слабый воин может иметь Силу 2, в то время как Сила могучего слона может быть 7, но у большинства воинов показатель равен 3. Чем выше Сила, тем больше шанс убить противника, получившего попадание в бою или от стрельбы.

Стойкость (T от Toughness)

Стойкость – мера способности человека, животного или предмета сопротивляться физическому повреждению или выдерживать боль. Более стойкий воин лучше может противостоять ударам врага. У обычного воина этот показатель равен 3.

Раны (W от Wounds)

Это – то, сколько повреждений может перенести воин, прежде чем умрет, или будет настолько изранен, что не сможет больше сражаться. У подавляющего большинства воинов этот показатель равен 1, но у больших и крепких существ и предметов, возможно, будет больше ран, например, у слонов и боевых машин.

Инициатива (I от Initiative)

Указывает на то, как быстро воин может реагировать или насколько энергично он сражается. Воины с низким значением этого показателя тяжелы и медлительны, а с высоким показателем намного быстрее и проворнее. Это важный момент в бою, поскольку более быстрые воины ударят раньше, чем их более медленные противники. Обычно показатель равен 3.

Атаки (A от Attacks)

Указывает количество ударов, наносимых воином в ближнем бою. Почти у всех воинов этот показатель равен 1, хотя некоторые воины с исключительными способностями могут наносить удары несколько раз.

Лидерство (Ld от Leadership)

Воин с высоким показателем Лидерства храбр, стоек и лучше контролирует себя. Воин с низким показателем – наоборот! Важность лидерства проявляется во время боя, когда войска с плохими показателями, вероятно, сдадутся и убегут. У обычных войск этот показатель равен 7.

Профили

У каждого воина в армии есть профиль характеристик, в котором перечислены значения всех его характеристик. В следующем примере показан профиль типичного воина – это стандартный профиль для хорошо обученных или опытных войск и представляет способности воина-человека в большинстве обстоятельств.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Говоря обобщенно, у всех войск в одном отряде будет одинаковый профиль характеристик, поэтому обычно можно сказать, что профиль имеет отряд воинов в целом. Попросту говоря, у всех воинов в этом отряде одинаковые характеристики.

ПЕХОТА И КОННИЦА

Большинство армий древнего мира состояла в первую очередь из войск, сражающихся пешими – пехоты. Но очень немногие армии были вообще лишены всадников или других видов войск. Конница является наиболее важной частью некоторых армий, особенно в период поздней античности и средневековья. Ради удобства, когда мы упоминаем конницу, мы также имеем в виду и войска верхом на верблюдах, встречающиеся в некоторых Ближневосточных и Азиатских армиях. Хотя лошади и верблюды при необходимости могут быть выделены в свой собственный профиль, мы обычно рассматриваем животное и всадника как единую модель с единым профилем. Во всех отношениях это – всадник, который стреляет и сражается, а противник сражается против всадника, а не его ездового животного. Поскольку на игру влияет только показатель Движения (M) животного, удобно объединить профили лошади и человека в единый совокупный профиль, как показано ниже.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Конный Воин	8	3	3	3	3	1	3	1	7

Если всадник убит, то вся модель удаляется из сражения как потеря. Это освобождает от необходимости вести учет маловажных спешенных всадников и бесхозных лошадей.

В случае с боевыми машинами, колесницами и тому подобным, мы иногда используем единый профиль для целой модели, включая ее команду, в то время как в других случаях у нас есть отдельные профили для членов экипажа, машин и колесниц. Эти исключительные случаи рассматриваются в своих собственных отдельных разделах правил, поэтому в настоящий момент мы их проигнорируем.

ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

Все воины несут оружие того или иного вида, и большинство оснащены доспехами или хотя бы щитами. У некоторых есть луки или другое стрелковое оружие, которое позволяет им сражаться на расстоянии, в то время как другие вооружены копьями или мечами, используемыми вблизи. Позже мы увидим, как они влияют на манеру ведения боя войск, и опишем правила для этих и других видов оружия и доспехов. Пока достаточно понять то, что различные виды войск могут быть вооружены и экипированы по-разному, предлагая широкий выбор тактических возможностей на поле боя.





ПОДСТАВКИ

Чтобы модели воинов могли принять участие в игре, их необходимо установить на подставки. Вы можете заметить, что все модели, показанные в этой книге, установлены этим способом. Это означает, что каждый воин занимает стандартное пространство, которое в свою очередь влияет на способность наших войск перемещаться по полю боя и сражаться. Практическим назначением подставок является предохранение моделей от падений. Большинство коллекционеров рассматривают подставки моделей как важную часть их внешнего вида.

Различные виды войск используют разные размеры подставок. Мы рекомендуем следующие размеры подставок для 28 мм моделей, показанных в этой книге. Это – обычный размер моделей, используемых игроками в Warhammer Древние Битвы, и самый популярный среди серьезных игроков и коллекционеров. Можно купить уже готовые пластиковые или деревянные подставки нужных размеров, но многие игроки предпочитают вырезать их сами из картона, фанеры или листового пластика. Толщина подставок и стиль их художественного оформления полностью находится в сфере личных предпочтений, и Вы увидите различные примеры в этой книге.



Модель римского всадника, установленная на подставку 25 мм x 50 мм.

ТИП МОДЕЛЕЙ

РАЗМЕР ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ПОДСТАВОК

	Ширина	Глубина
	Ширина	Глубина
Пехота	20 мм	20 мм
Конница	25 мм	50 мм
Легкие Колесницы	40 мм	80 мм
Тяжелые Колесницы	60 мм	80 мм
Слоны	60 мм	80 мм
Боевые Повозки	60 мм	120 мм
Небольшая Артиллерия	40 мм	60 мм
Крупная Артиллерия	60 мм	80 мм
Боевые Машины	60 мм	80 мм

Хотя размеры подставок для пехоты и конницы довольно важны, размеры для более крупных моделей менее критичны и могут рассматриваться в качестве минимальных, если модели окажутся слишком большими или будут иметь чрезмерно драматические позы. Точно так же такие объекты, как повозки, телеги, гражданские лица и другие вспомогательные или декоративные модели можно устанавливать на подставки наиболее целесообразным способом.

Хотя мы определяем размеры подставок для отдельных моделей, многим игрокам нравится устанавливать войска на «многофигурные» подставки по две, три, четыре или более моделей на одной подставке. Например, три пехотные модели на подставке 60 мм в ширину и 20 мм в глубину. Это – удобный способ установки больших построенных отрядов, позволяющий сэкономить время на перемещение моделей по одной. При этом важно оставить достаточно моделей на индивидуальных подставках для отражения изменений построения и удаления отдельных моделей в виде потерь.

Мир миниатюрных солдатиков бесконечно разнообразен, можно раздобыть модели различных масштабов или размеров от крошечных моделей ростом 6 мм до гигантов высотой 60 мм или более, и ничто не мешает играть моделями любого размера, если Вам того хочется.



Отряд римской пехоты, выставленный на передвижной полковой подставке.



ОТРЯДЫ И ПОСТРОЕНИЯ

На поле боя большинство войск сражается не как неорганизованная толпа народа. Они сражаются в надлежащим образом организованных боевых формированиях, возглавляемые офицерами. Мы обобщенно именуем эти формирования «отрядами». Имейте в виду, что народы каждой эпохи могут иметь свою удивительно разнообразную военную терминологию, и мы просто используем в нашей игре всеобъемлющий термин «отряды» в описательных целях.

Отряды пехоты и конницы всегда должны начинать сражение состоя, по меньшей мере, из пяти моделей. Отряды колесниц должны включать не менее трех моделей. У других специальных видов войск могут быть отряды, состоящие по большей части только из одной модели, как описано в посвященных им разделах правил. Максимального размера отряда нет, хотя очень большие отряды окажутся громоздкими, и большинство игроков предпочитает отряды примерно из 20 пехотинцев ближнего боя и 10 всадников, поскольку они сочетают достаточную маневренность с эффективной боеспособностью.

Большинство наших отрядов вступают на поле боя в сомкнутых рядах, будучи обученными перемещаться и сражаться в цельных блоках. Мы рассматриваем линию или блок пехоты, конницы или колесниц как **построенный** отряд, поскольку такие войска «построены» в регулярное формирование из одной или более шеренг. В Warhammer Древние Битвы почти вся пехота, конница и колесницы сражаются таким образом. Это – стандартный вид отряда и, безусловно, наилучшее формирование для ближнего боя.

Образование Построения

Построенные отряды должны быть организованы в блок с одной, двумя или более шеренгами, направленными в одну сторону. Все шеренги должны содержать одинаковое количество моделей, кроме

последней шеренги, если моделей недостаточно, чтобы заполнить шеренгу полностью. Построенные отряды, имеющие вторую и третью шеренгу, получают преимущество в бою из-за оказываемой давлении вперед массы шеренг, как будет описано в правилах позднее.

В отрядах воинов обычно присутствует отличительная модель возглавляющего их командующего. Часто отряды также будут включать музыканта и знаменосца. Все вместе они обычно именуется «командными моделями» отряда, «командной группой» или просто «командующими», представляя ведущие фигуры и командиров отряда. В построенном отряде их размещают насколько возможно близко к середине передней шеренги отряда.

В подавляющем большинстве случаев отряд состоит из воинов одного типа, одинаково вооруженных и оснащенных доспехами, например, это может быть отряд пехоты, вооруженной луками или отряд конницы с копьями и щитами. Не смотря на то, что эти отряды могут также включать модели командиров, музыкантов и знаменосцев, мы принимаем, что эти командные модели сражаются точно так же, как если бы они были вооружены и оснащены доспехами аналогично остальной части этого отряда.

Некоторые отряды сочетают по-разному вооруженных или оснащенных доспехами воинов, например, копейщиков в передней шеренге и лучников позади них. Это – не совсем типичные и скорее исключительные войска, и на данном этапе мы не будем заострять на них внимания.

Колесницы являются построенными отрядами, но их рассматривают несколько по-другому по сравнению с другим построенными отрядами, особенно это касается легких колесниц, которым позволено перемещаться в более свободных построениях. Колесницы достаточно необычны, и им посвящен отдельный раздел правил, поэтому пока не будем заострять на них внимание и отсылаем читателя к стр. 114.



Строй Пехоты и Конницы

Далее мы делим все построенные отряды пехоты и конницы на два типа: войска **сомкнутого строя** и войска **разомкнутого строя**. Эти описания относятся к предпочитаемому ими способу борьбы. Войска сомкнутого строя имеют склонность смыкать ряды и ввязываться в рукопашный бой. Войска разомкнутого строя предпочитают более подвижный стиль военных действий, позволяющий им более легко перемещаться и маневрировать.

Построения обоих типов организованы одинаково, поэтому важно знать, какими типами войск Вы командуете, и какие типы выставил против Вас противник. Большинство игроков быстро разберется, как отличить сокрушительные войска сомкнутого строя от мобильных и часто более легко вооруженных войск разомкнутого строя, но если есть место для сомнений, убедитесь, что Вы знаете, кто из них кто до начала игры.

Сомкнутый Строй – тип строя по умолчанию для всех отрядов пехоты и всей конницы и наездников на верблюдах, оснащенных конскими доспехами.

Разомкнутый Строй – тип строя по умолчанию для всей прочей конницы и наездников на верблюдах, и для всех колесниц.

Построенные отряды, которые не соответствуют своему типу по умолчанию, обозначены в различных дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах. Самое типичное исключение – это легкая пехота, сражающаяся в разомкнутом строю, как отмечено ниже.

Многие дополнения к Warhammer Древние Битвы и армейские листы определяют некоторые войска как легкие войска, обозначая их либо как **легкую пехоту**, либо как **легкую конницу**. Это – такие отряды, у которых есть выбор сражаться либо как построенные отряды в свободном строю, либо как застрельщики. Подробнее об этом см. в разделе «Застрельщики» на стр. 75.

Отряды, Уменьшившиеся ниже Минимальной Численности

Если потери привели к уменьшению построенного отряда до менее чем пяти моделей (включая любых персонажей, присоединившиеся к его рядам), то он больше не может считаться построенным – он просто слишком мал для этого. Это значит, что он теряет все преимущества, которые обычно получают построенные отряды, о которых говорится в правилах. Он все еще должен формировать построение, обычно линию, просто не получает никаких выгод, которыми пользуются построенные отряды.

Как только отряд уменьшился ниже минимальной численности, он навсегда теряет статус построенного. Такие отряды не могут вернуть статус построенного, даже если к ним присоединятся модели персонажей, увеличив их численность до пяти или более.

Временная Потеря Строя

Отряды также могут потерять строй в некоторых ситуациях, о чем будет сказано в правилах. Наиболее общая ситуация – **бегство**, когда каждый солдат бежит что есть мочи прочь от врага в попытке спасти свою шкуру! Бегущий отряд теряет всякое подобие строя и становится испуганной толпой. Само собой разумеется, бегущие построенные отряды перестают быть построенными и теряют различные преимущества, которые обычно получают построенные отряды, о которых говорится в правилах.

Застрельщики

Существуют некоторые типы войск, которые не сражаются в построенных отрядах. Самый распространенный пример – **застрельщики**. Отряды застрельщиков сражаются в рассыпном строю, в котором модели располагаются обособленно так, чтобы у воинов было достаточно места, чтобы пригнуться, увернуться или двигаться перебежками, метая дротики и т.п. Большинство древних армий включает хотя бы немного застрельщиков, а для некоторых армий, как мы увидим, они являются достаточно важной частью. Подробнее об этом см. в разделе «Застрельщики» на стр. 75.





Индивидуальные персонажи из римской и кельтской армий.

Слон и модели экипажа считаются одной группой.

Индивидуальные Модели

Некоторые модели представляют индивидуальных персонажей, таких как командующий армией, старшие офицеры и вожди племен. Они могут перемещаться и сражаться самостоятельно, и, само собой, они не являются построенными отрядами, описанными выше, но зачастую персонаж присоединяется к построенному отряду и становится его частью.

Группы

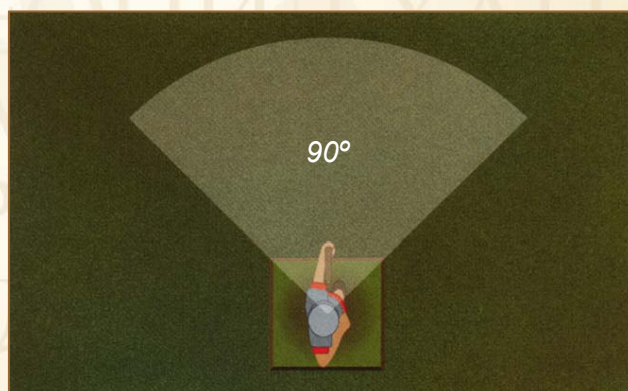
Другие модели представляют боевые машины, такие как камнеметы или стрелометы, серпоносные колесницы и слонов. У них есть свои специальные правила, и они не являются построенными отрядами, описанными выше. Обычно они действуют самостоятельно или в относительно небольших группах из двух или трех моделей.

НАПРАВЛЕНИЕ

Считается, что все модели повернуты непосредственно в направлении переднего края своей подставки. Это важно, потому что модель может «видеть» только то, что находится перед ней, и наши войска могут реагировать только на того противника, который им виден. В этом ключе, когда мы говорим о том, что модель может видеть, или что она видима, мы используем этот термин в конкретном и несколько ограниченном смысле. Под «видеть» мы подразумеваем, что войска не только осведомлены, но и в состоянии согласованно реагировать или последовательно действовать в целом. Это приобретает особую важность, когда дело доходит до применения стрелкового оружия или определения направления атаки, а так же для многих других аспектов игры, о которых мы расскажем позднее.

Считается, что модель видит в пределах сектора в 90°, простирающегося вперед от переднего края ее подставки, как показано на схеме справа.

Очевидно, что способность модели видеть может иногда быть затруднена особенностями местности, зданиями и другими моделями, находящимися впереди нее. Если есть что-то на пути между моделью и чем-либо, на что она смотрит, то ее линия видимости может быть заблокирована. Например, если в строю непосредственно перед моделью из второй шеренги находится другая модель, то модель из задней шеренги вообще неспособна видеть, потому что невозможно провести линию видимости от переднего края ее подставки, минуя передистоящую модель. Помните, что не достаточно иметь возможность провести линию видимости из угла подставки модели — она должна быть в состоянии видеть от переднего края, как мы описали выше. Видимость также может быть заблокирована лесами, холмами или другими отрядами между наблюдателем и его целью, и во всех таких случаях мы должны попытаться сделать суждение, поставив себя на место модели и представив обзор поля боя «глазами модели».





КУБИКИ

Для игры необходимо множество обычных шестигранных кубиков. Их вам понадобится не менее десятка, но было бы неплохо иметь что-то порядка 20 или 30 кубиков. Они используются для определения результатов боя и стрельбы, а в ряде обстоятельств, чтобы случайным образом определить, бегут ли отряды или совершают иные неудачные действия.

Если Ваша армия включает артиллерию, то Вам также понадобится несколько специальных кубиков: **Артиллерийский Кубик** и **Кубик Сноса**. Они используются для определения места попадания артиллерийских снарядов. Поскольку оба кубика используются только артиллерией, мы расскажем о том, что это и как они работают позднее в разделе правил Артиллерии (стр. 127).

Примечание по Кубикам

В правилах мы часто именуем обычный кубик «D6». Так, когда в тексте говорится бросить D6, это значит, что нужно просто бросить один обычный кубик для получения значения от 1 до 6. Когда в тексте говорится бросить 2D6, это означает, что нужно бросить два кубика и сложить выпавшие значения, чтобы получить значения от 2 до 12. Точно так же, 3D6 – это три броска кубика, результаты которых сложены вместе, 4D6 – четыре броска кубика, результаты которых сложены вместе, и так далее. Иногда результаты бросков модифицируются на дополнительную величину, например, 2D6+1 – это сумма значений двух бросков кубиков, к которой прибавляется 1, что дает результат от 3 до 13. Такой краткий способ обращения к броскам кубиков экономит место и позволяет избежать многократных объяснений непосредственно в тексте.

Перебрасывания

Во время игры Вам иногда будет позволено «перебросить». Это означает, что Вы можете взять неудачный кубик и бросить его снова. Рассматривайте это как второй шанс! Важно помнить, что Вы можете перебросить неудачный бросок только один раз. Даже если два или более правил позволяют перебросить данный бросок кубика, разрешается только одно перебрасывание – Вы не можете перебросить переброшенный кубик в какой бы то ни было ситуации.

ИЗМЕРЕНИЕ

Вам понадобятся одна или несколько рулеток, размеченных в дюймах. Они используются для измерения расстояний для движения, стрельбы и в некоторых других ситуациях как описано в правилах.

Заметьте, что в игре используются дюймы (1 дюйм = 2,5 см) в качестве стандартной единицы измерения, привычной для авторов и подавляющего большинства англоязычных игроков. Если Вы привыкли пользоваться метрической системой измерений, то мы бы рекомендовали для удобства просто удвоить обозначенные расстояния, вместо того, чтобы умножать их на 2,5. Это приведет к тому, что дистанции и расстояния окажутся немного короче, но не настолько, чтобы это серьезно отразилось на игре.

Измерение Расстояний

Как правило, игрокам не разрешается измерять расстояния кроме случаев, когда правила определенно этого требуют. Например, игрокам нельзя проводить измерения до объявления атак или обозначения целей стрельбы – в этих случаях, необходимо оценить дистанции на глаз, и если расстояния оказываются больше дозволенного максимума, атаки потерпят неудачу, а стрельба не достигнет цели.

При определении расстояния между двумя моделями замер всегда делается от подставки моделей, а не от самих моделей. Реальные модели могут существенно отличаться по размеру и позам, но их подставки имеют стандартные размеры, как уже было сказано выше.

Хотя и следует стараться аккуратно перемещать модели, наивно было бы предполагать, что это можно сделать с абсолютной точностью. Поэтому было бы неплохо согласовывать важные или пограничные положения каких-либо объектов при проведении измерения со своим противником, и, если это действительно промежуточный случай, правильно будет «бросить кубик для принятия решения».



Здесь игрок измеряет расстояние от фронта подставки модели до подставки вражеской модели.



САМОЕ ВАЖНОЕ ПРАВИЛО

Мы предприняли немало усилий для создания всесторонних правил, которые были бы предельно ясно написаны, насколько это возможно. Но даже при этом в игре могут возникнуть сложности, а охваченные армии настолько разнообразны, что невозможно отразить каждое обстоятельство и сделать всеобъемлющие правила. Иногда вопрос может возникнуть во время игры, и игроки окажутся в глупом положении, не зная, как применить то или иное специфическое правило или не смогут отыскать его в книге. Игрокам в таких случаях лучше всего согласовать подходящий курс действий – Вы всегда сможете уточнить правило позже или придумать к следующей игре более взвешенную интерпретацию.

Рекомендуется использовать такой в высшей мере справедливый способ разрешения любых споров, как отдать в руки фортуны – бросьте кубик для принятия решения. Например, при выпадении на D6 1, 2, 3 прав один игрок, а при выпадении 4, 5, 6 – другой.

В ситуациях, когда замер либо еле-еле вписывается в расстояние, либо чуть-чуть выходит за рамки, или находится в каком-то другом пограничном положении, и даже один миллиметр туда-сюда может оказаться критичным, бросок кубика поможет решить дилемму. Такой тактический подход позволяет игре протекать в беспристрастной манере, не вызывая отрицательных эмоций у обеих сторон.

Важнее всего помнить, что мы играем ради того, чтобы удовольствие от игры получила вся компания наших последователей, а не ради получения личного удовлетворения. Если Вы хотите и впредь наслаждаться нашим хобби, то Вы должны смириться со случающимися время от времени проигрышами, а не бороться за победу любой ценой, лишая удовольствия своего противника. Помните, воистину велика та игра, в которой все участники хорошо проводят время, независимо от того, окажется ли Вы в ней победителем или побежденным.



ХОД

Битвы ведутся между двумя противостоящими сторонами – две армии используют всю мощь своего оружия и хитрость одна против другой. Войсками, представленными моделями, командуют короли и генералы. Их металлические копии отображают Вас – игрока.

В реальном сражении множество вещей происходит одновременно, и довольно трудно сказать, как развивается сражение в данный момент. Успех каждой из сторон колеблется в течение битвы, когда одна сторона атакует, а затем другая с яростными воплями кроважно бросается на врага. Могучие боевые машины обрушивают свой смертоносный груз на сжимающегося от страха противника и тучи стрел заслоняют неспокойное небо.

В Warhammer Древние Битвы этот ревущий водоворот действий разделен на ходы, подобно шахматам или шашкам. Каждый игрок совершает один полный ход, затем ходит его противник. Затем снова ходит первый игрок, потом – снова второй игрок и так далее – каждый игрок ходит после другого до конца битвы.

Во время хода действия выполняются в определенном порядке, называемом **последовательностью хода**. Каждый ход разделен на фазы, в течение которых игрок, который ходит, перемещает все свои отряды, производит всю стрельбу, определяет результаты всех ближних боев и так далее.

Исключения из Последовательности

Существуют исключения из общей последовательности хода, когда события отыгрываются по мере необходимости, а не в строгом порядке. На самом деле это вопрос здравого смысла и удобства, и такие случаи отмечены в правилах, там, где они происходят.



Греческий Гоплит

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Во время своего хода Вы должны отслеживать, на каком этапе Вы находитесь в последовательности хода. Если Вы что-то забыли, Ваш противник должен быть способен Вам это напомнить. Каждый ход разделен на четыре следующие фазы. Они всегда выполняются в приведенном ниже порядке, и все действия должны быть совершены перед тем, как ход перейдет к следующему игроку.

1. Начало Хода

Правила часто требуют от игрока пройти тесты или выполнить какие-либо действия «в начале хода». Главным образом – это тесты на Лидерство (Ld), о чем пойдет речь в различных последующих правилах, и они определяют, что отряд будет делать в этот ход.

2. Движение (стр. 19)

Во время фазы Движения Вы можете передвигать свои войска.

3. Стрельба (стр. 41)

Во время фазы Стрельбы Вы можете вести стрельбу из любого стрелкового оружия.

4. Ближний Бой (стр. 51)

Во время фазы Ближнего Боя все участвующие в ближнем бою войска будут сражаться. Обратите внимание, что это – исключение из обычной последовательности хода, поскольку сражаются обе стороны, а не только та, чей сейчас ход.

ДВИЖЕНИЕ



ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Во время фазы Движения Вы можете передвигать свои войска по полю боя. Действия в фазу Движения совершаются в строгой последовательности, как описано ниже.

1. Объявление Атак и Выхода из Боя (стр. 31)

Если Вы хотите, чтобы какие-либо из Ваших войск атаковали или вышли из боя, Вы должны объявить об этом в самом начале фазы Движения. У некоторых войск нет выбора, когда дело доходит до атаки – они обязаны атаковать, если способны на это. Атаки таких войск также должны быть объявлены здесь. Как только все атаки будут объявлены, противник должен объявить реакции своих отрядов.

2. Сплочение Бегущих Войск (стр. 30)

Если какие-либо из Ваших войск бегут, Вы можете попытаться их сплотить.

3. Обязательные Перемещения (стр. 30)

Переместите все свои войска, подчиняющиеся правилу обязательного перемещения, включая любые бегущие отряды, которые не смогли сплотиться, и любые отряды, которые успешно вышли из боя. Отряды, совершающие обязательные атаки, перемещаются вместе с другими атакующими в следующей части фазы.

4. Движение Атакующих (стр. 32)

Переместите атакующие войска, выполните последующие выравнивания и перемещения в виде реакций, вызванных атакой.

5. Остальные Перемещения

Переместите Ваши оставшиеся войска.



Правила для объявления и проведения атак, сплочения и обязательных перемещений основываются на общих правилах движения войск на поле боя. Поэтому сначала мы расскажем об этих правилах, а позже перейдем к специфическим процедурам атак, бегства войск и тому подобному. В большинстве случаев все правила для движущихся отрядов также относятся и к отрядам, которые атакуют, бегут или совершают обязательные перемещения. Специальные правила, определяющие исключения из основных правил движения, будут обсуждены позже. Если Вы уже хорошо понимаете основы и хотите взглянуть или восстановить в памяти правила для атак, бегства войск и т.д., обратитесь в соответствующие разделы книги правил, ссылки на которые указаны в таблице Последовательности движения.



ДВИЖЕНИЕ ВОЙСК

Прежде, чем мы начнем, нужно напомнить, что мы играем в игру, использующую впечатляющие модели на декоративной местности, которая может быть отнюдь не прямой и ровной. В такой ситуации будет непрактична математическая точность, когда дело дойдет до перемещения войск на столе. Некая доля дюйма неизбежно будет теряться при выравнивании шатких фигур. Мы не должны расстраиваться по этому поводу и не беспокоиться из-за неизбежных неточностей, ведь иначе с ума можно сойти! Чтобы сохранить здравый смысл и удовольствие от игры, когда совершается особенно важное движение или точность измерения вдруг становится критична для исхода боя, было бы благоразумно и вежливо согласовать свои действия с противником до перемещения отрядов. В крайнем случае, прибегните к броску кубика, если не остается ничего более справедливого.

Правило 1 дюйма

Чтобы обстановка была ясна и практична, существует простой принцип, согласно которому отряды не могут двигаться в пределах 1 дюйма от противника, если только они не намереваются вступить с ними в бой. Это, как правило, происходит во время **атаки**, когда отряд вступает в сражение, но может также случиться и после боя, когда отряд, например, **преследует** побежденного врага.

Правило 1 дюйма позволяет нам четко отделять отряды, которые не сражаются, от тех, кто участвует в бою, а также способствует образованию у отрядов небольшого пространства для маневра в некоторых ситуациях.

СКОРОСТЬ ДВИЖЕНИЯ

Базовая скорость движения определяется характеристикой Движения (М) модели за минусом снижений скорости, отражающих эффект обременения тяжестью доспехов, как будет объяснено позже. Показатель, приведенный в армейском листе, обычно будет неизменным значением характеристики, не учитывающим какие-либо сокращения движения за тяжесть доспехов. Это сделано из-за того, что у многих войск есть различные опции, и они могут носить более или менее тяжелые доспехи, и поэтому их базовая скорость движения может изменяться.

Во время фазы Движения своей стороны каждый отряд может переместиться на расстояние в пределах своей базовой скорости движения в дюймах. Например, у большинства пеших воинов будет типичный показатель Движения (М) 4, и поэтому они могут двигаться на 4 дюйма, в то время как у многих конных воинов показатель Движения 8, и они могут двигаться на 8 дюймов. Это – максимальное расстояние, на которое может быть перемещен отряд – Вы можете переместить его и на меньшее расстояние, если захотите, или даже вообще не двигать, если Вам так надо.

В определенных ситуациях некоторые отряды могут передвигаться на расстояние большее, чем их базовая скорость движения. Например, войска, которые **движутся на марше** или **атакуют**, могут двигаться с «двойной» скоростью, то есть они могут переместиться на расстояние в пределах удвоенного базового расстояния движения. С другой стороны, **бегущие** войска двигаются на переменное расстояние в зависимости от броска кубика. Мы должным образом рассмотрим эти и иные исключения далее.

Также есть ситуации, когда отряды вообще не могут перемещаться. Отрядам, участвующим в ближнем бою, не разрешается передвигаться, если только они не хотят **выйти из боя**, как будет описано далее. В ином случае, участвующие в бою отряды обязаны находиться лицом к лицу со своим противником, пока одна из сторон либо не будет уничтожена, либо не будет разгромлена и обращена в бегство. Существуют и еще несколько исключений из этого правила, но пока мы можем не принимать их во внимание.

Штрафы за Обременение Доспехами

В таблице напротив показаны соответствующие уменьшения базовой скорости движения для различных категорий доспехов. Само собой, чем тяжелее доспехи, тем сильнее снижается скорость. Пока не стоит беспокоиться о существующих типах доспехов. Влияние различных доспехов будет объяснено позже, когда дело дойдет до стрельбы и ближнего боя. Полный перечень доспехов вместе с правилами и штрафами за обременение ими приведен на стр. 95-98.

Заметьте, что баклер (вид очень маленького щита) не рассматривается как щит в этих целях, и за его ношение штраф не применяется. Точно так же нет штрафа за матерчатый конский доспех, которым может быть защищено верховое животное, поскольку считается, что у него относительно небольшой вес и оно не ограничивает подвижность.

Например, у конного Рыцаря характеристика Движения (М) 8, но он получает штраф -1 за латные доспехи и щит, и еще -1 за металлический конский доспех, что дает ему базовую скорость движения 6 дюймов и «двойную» скорость 12 дюймов для движения на марше и атак.

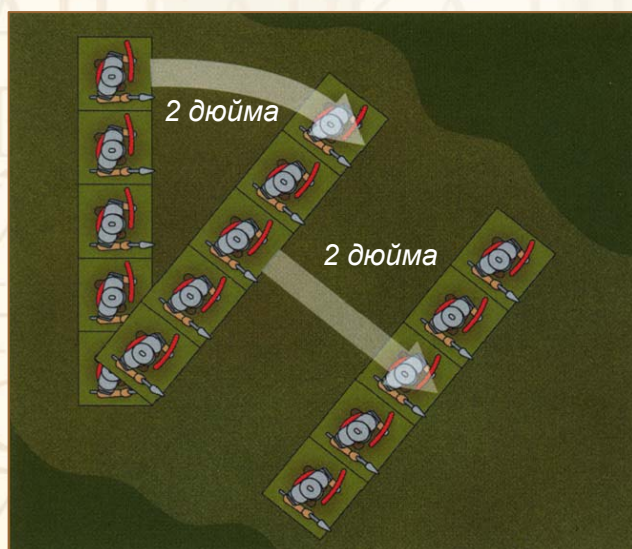


ДОСПЕХИ	СНИЖЕНИЕ СКОРОСТИ
• Только щит	Нет
• Только легкие доспехи	Нет
• Легкие доспехи и щит	Нет
• Только тяжелые доспехи	Нет
• Тяжелые доспехи и щит	-1 дюйм
• Катафрактные доспехи с или без щита	-1 дюйм
• Полные или неполные латные доспехи с или без щита	-1 дюйм
• Ламеллярные или металлические конские доспехи (бардинг) у верхового животного	-1 дюйм

МАНЕВРЫ

Большинство наших войск движется и сражается в плотном построении из одной или более шеренг, формируя отряд, который мы можем рассматривать как батальон пехоты, эскадрон конницы или какой-нибудь их древний эквивалент, наиболее подходящий для выбранной Вами армии! Некоторые войска сражаются менее организованным способом в качестве застрельщиков, и мы рассмотрим специальные правила для них позже в разделе «Застрельщики» на стр. 75.

Когда отряд движется, он должен сохранять свой строй, это значит, что отдельные модели, составляющие отряд, не могут блуждать сами по себе, а должны оставаться на своем месте в построенном отряде из рядов и шеренг. Этот строй как единое целое достаточно легко может двигаться прямо, но если он желает изменить направление или сменить свое построение, то необходимо совершить маневр. Существуют четыре типа маневров, позволенных войскам. Это: **поворот, разворот кругом, смена построения и перестроение.**



Чтобы обойти труднопроходимую местность этот пехотный отряд поворачивает на 2 дюйма, а затем продвигается на 2 дюйма, итого двигаясь на 4 дюйма.

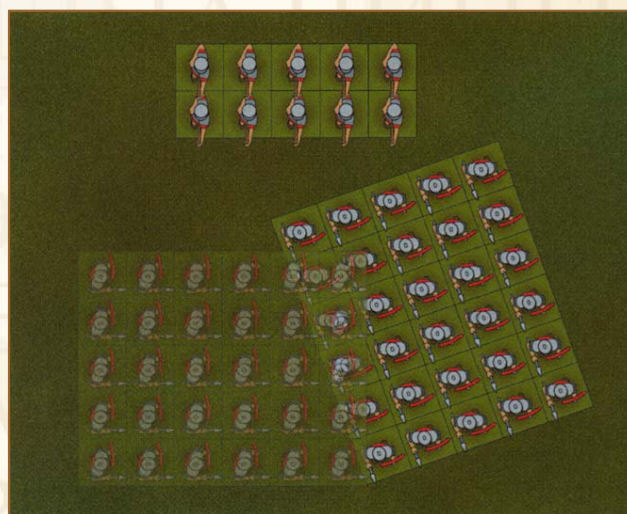
1. Поворот (Заход Плечом)

Поворот позволяет нашим войскам изменять направление, в котором находится отряд, и является самым распространенным маневром на поле боя. Для совершения поворота, двигается (заходит плечом) один передний край строя, вращаясь относительно противоположного переднего угла. Отряд поворачивается подобно спице колеса и завершает маневр, находясь уже в ином направлении, что Вы можете увидеть, взглянув на поясняющую схему ниже.

Во время поворота отряда учитывается расстояние, пройденное моделью, наиболее удаленной от точки вращения. Если у отряда остается в запасе движение после завершения поворота, то при желании его можно использовать для продолжения движения.

Во время обычного движения отряд может поворачивать несколько раз, пока не исчерпает свой запас движения. Например, если хотите, отряд может повернуть налево, двигаться по прямой, а затем повернуть направо.

Если отряд построен более чем в одну шеренгу, что бывает довольно часто, то считается, что вторая и все последующие шеренги идут вслед за первой. На практике большинство игроков предпочитает перемещать весь отряд сразу, особенно когда крупные отряды установлены на единые большие передвижные полковые подставки, чтобы облегчить процесс поворота. Однако учтите, что солдаты в задних шеренгах считаются следующими за передней шеренгой с центром вращения в той же самой точке, как это было бы в реальности. Причина, по которой это существенно, заключается в том, что когда точка вращения очень глубокого построения находится на его переднем углу, может показаться, что заходящие задние шеренги ощутимо сдвигаются в сторону, оказываясь на пути других отрядов, или перемешиваются с их построениями, что запрещено в некоторых ситуациях, например, во время атаки. Таким образом, необходимо помнить, что задние шеренги всегда считаются следующими за передней шеренгой даже там, где отряд фактически перемещается как нестигаемое формирование.



Может показаться, что здесь поворачивающий отряд зацепил своими заходящими задними шеренгами другой отряд. Однако на самом деле задние шеренги следовали за передними шеренгами, избегая столкновения с другим отрядом.



2. Разворот кругом

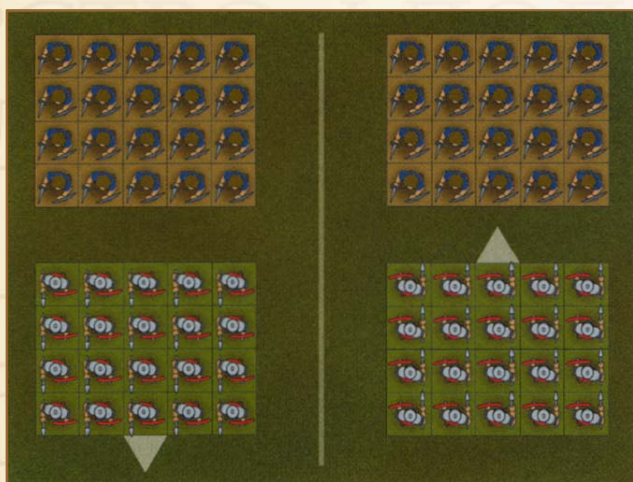
Потребность в выполнении маневра разворота кругом возникает не слишком часто, но он весьма полезен, если Ваша армия будет окружена, поскольку позволяет отряду развернуться в направлении своего тыла.

Чтобы выполнить разворот кругом, просто возьмите отряд и поверните его на 180°, чтобы его фронт оказался направлен в противоположную сторону. Любые командные модели, включая музыкантов и знаменосцев, перемещаются в новую переднюю шеренгу, стоящую в противоположном направлении. Точно так же, если в отряде имеются разные типы войск в различных шеренгах, например, копейщики впереди и лучники позади, то копейщики должны быть перемещены в новую переднюю шеренгу, а лучники должны занять место в новой задней шеренге.

Для выполнения маневра разворота кругом отряд должен затратить четверть своего расстояния движения. Например, отряд с движением 4 дюйма должен потратить 1 дюйм на разворот кругом, сохраняя оставшиеся 3 дюйма для дальнейшего движения.

Отряд в разомкнутом строю способен маневрировать быстрее и проворнее. Поэтому мы позволяем таким отрядам совершать до двух разворотов кругом бесплатно, например, отвернуться от противника, переместиться на полное расстояние, а затем снова развернуться, чтобы вновь оказаться лицом к противнику. Если такой отряд захочет совершить более двух таких маневров, то он должен затратить четверть своего движения за выполнение каждого дополнительного маневра, как описано выше.

Может показаться, что отряд проходит огромное расстояние, разворачиваясь таким способом, на самом деле шеренги просто аккуратно проходят друг через друга так, чтобы те, что были с фронта, оказались на месте задних, и наоборот. В более современных армиях это иногда достигалось перемещением роты за ротой, тем, что называется «контрмарш». Нас не слишком сильно волнует вопрос строевой подготовки, достаточно сказать, что в древности муштра была, несомненно, во всех отношениях столь же эффективной, и, скорее всего, столь же популярной, как и в наши дни.



Обороняющийся отряд пехоты выполняет разворот кругом, чтобы избежать атаки в тыл со стороны находящегося неподалеку вражеского отряда.

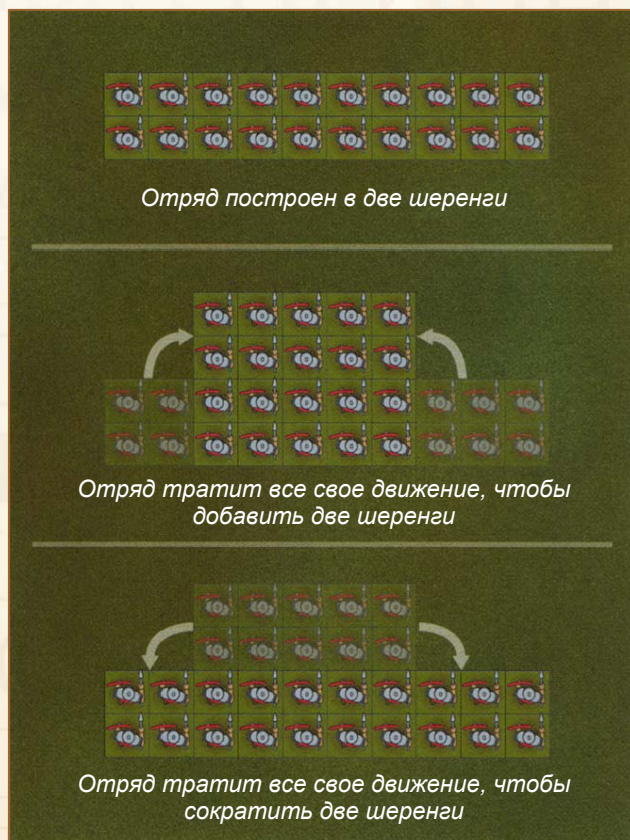
3. Смена Построения

Этот маневр позволяет отряду увеличить или уменьшить количество шеренг, соответствующим образом перестраивая модели. Это иногда бывает полезно либо из-за помех на местности, которые вынуждают отряд сузиться, чтобы вписаться в проход, либо из-за того, что большой отряд понес существенные потери, в результате чего стал непропорционально длинным, теряя бонусы поддержки задних шеренг.

Отряд может добавить или сократить количество шеренг в своем построении либо переводя модели из задних шеренг в передние, либо формируя позади новую шеренгу из моделей с флангов. Во всех случаях новое построение должно быть надлежащего вида, имея одинаковое количество воинов в каждой шеренге, кроме последней, в которой их всегда может быть меньше, если моделей для ее полного заполнения недостаточно. Середина передней шеренги отряда неподвижна и остается передней шеренгой, и отряд во время этого маневра не становится ближе или дальше от врага.

Отряд должен потратить половину своего движения, чтобы добавить или сократить одну шеренгу. Отряд потенциально может сделать это дважды, затратив все свое движение, чтобы, например, добавить две шеренги.

Отряд в разомкнутом строю способен маневрировать быстрее и проворнее. Поэтому мы позволяем таким отрядам добавлять или сокращать до двух шеренг бесплатно. Если такой отряд захочет добавить или сократить более двух шеренг, то он должен затратить половину своего движения за добавление или сокращение каждой дополнительной шеренги, как описано выше.





4. Перестроение

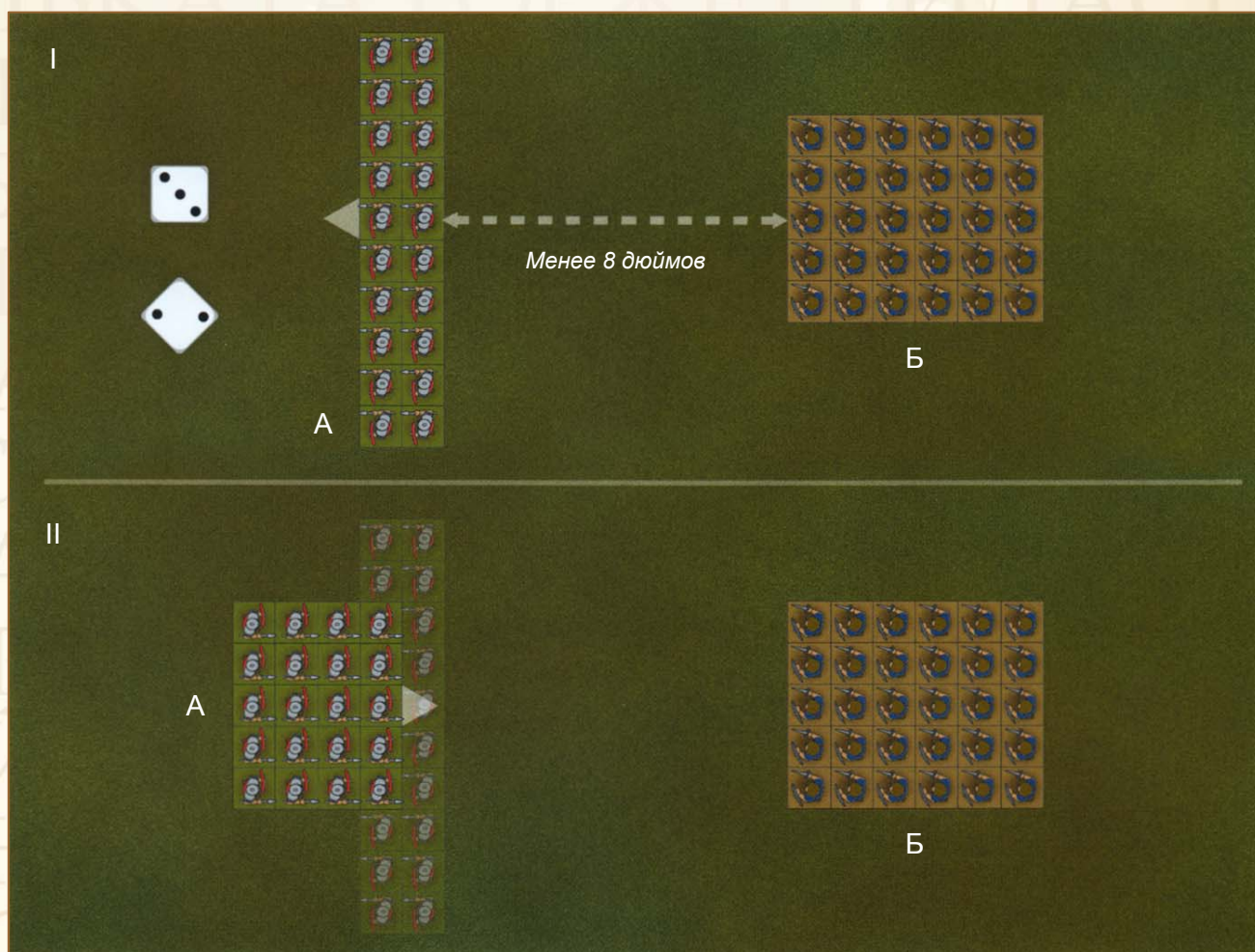
Это – самый радикальный маневр из всех, позволяющий отряду сразу изменить свое построение и направление, в котором он стоит. Поскольку это опасный маневр, на выполнение которого тратится все движение, он практикуется не слишком часто. Однако он позволяет отряду развернуться в направлении противника, угрожающего флангу армии, или обратить фронт к противнику, путь которого лежит позади боевых линий.

Маневр перестроения может быть выполнен только теми отрядами, которые включают модель музыканта, что представляет высокий уровень сплоченности и организации, необходимый для выполнения такой сложной задачи. Прежде чем выполнить маневр, игрок должен пройти **тест на Лидерство** отряда. Мы более полно опишем роль тестов на Лидерство позже, а пока важно знать только то, что чем выше характеристика Лидерства отряда (Ld), тем больше шанс у него пройти тест. Если тест пройден, отряд может выполнить маневр перестроения. В случае провала теста отряд

не может совершить этот маневр, не может двигаться далее в фазе Движения, а также не может стрелять во время последующей фазы Стрельбы.

Если во время попытки перестроиться в пределах 8 дюймов от отряда имеются вражеские войска, значение Лидерства (Ld) отряда уменьшается на -1, чтобы представить беспорядок и потерю сплоченности перед лицом нависшей опасности!

В случае успеха отряд может перегруппироваться в новое построение, строящее в любом направлении, так чтобы никакая отдельная модель не переместилась более чем на удвоенное расстояние движения отряда. Центр передней шеренги отряда в новом построении должен находиться в той же самой точке, что и в изначальном построении, то есть эта точка остается неподвижной, хотя отряд может изменять направление. Отряд во время перестроения должен затратить все свое движение, а также не может стрелять в последующей фазе Стрельбы, его солдаты считаются слишком занятыми для этого.



I) Обороняющийся отряд (А) пытается перестроиться. Нападающий отряд (Б) находится в пределах 8 дюймов от обороняющихся, что уменьшает показатель Лидерства защитников на 1, в этом случае с 7 до 6.

II) Обороняющиеся успешно проходят тест на Лидерство и могут перестроиться. Они тратят все свое движение на перестроение, чтобы развернуться в направлении нападающих, перестроив отряд в четыре шеренги в глубину. Теперь они готовы к бою!



ВЛИЯНИЕ МЕСТНОСТИ

Этот раздел содержит практические правила влияния различных видов местности от холмов, лесов и водных путей до вспаханных областей, зданий и элементов городского пейзажа. Прежде, чем мы продолжим обсуждать непосредственно правила, стоит запомнить, что большинство игроков захотят сделать свою собственную местность для своих сражений. В результате местность всевозможных дизайнов, форм и размеров потребует приспособить к ней следующие правила, чтобы они подходили к созданному Вами полю боя. Если Вы играете на незнакомом столе, или организуете игру для гостей, было бы неплохо удостовериться, что все игроки понимают, какие виды местности представлены, и какие применяются правила. Не ждите рокового момента в игре, чтобы объяснить, что лес непроницаем для лучников Вашего противника – удостоверьтесь, что все понимают любые ограничения в начале игры.

Штрафы Местности

Игроки полностью свободны в применении каких-либо из следующих правил местности, используя их по своему желанию или договариваясь между собой о влиянии специфических элементов местности. Пока все участники достигают согласия и понимают то, что собой представляет модельная местность, нет необходимости быть чрезмерно догматичным в этом вопросе. Помня об этом, давайте рассмотрим правила, касающиеся местности.

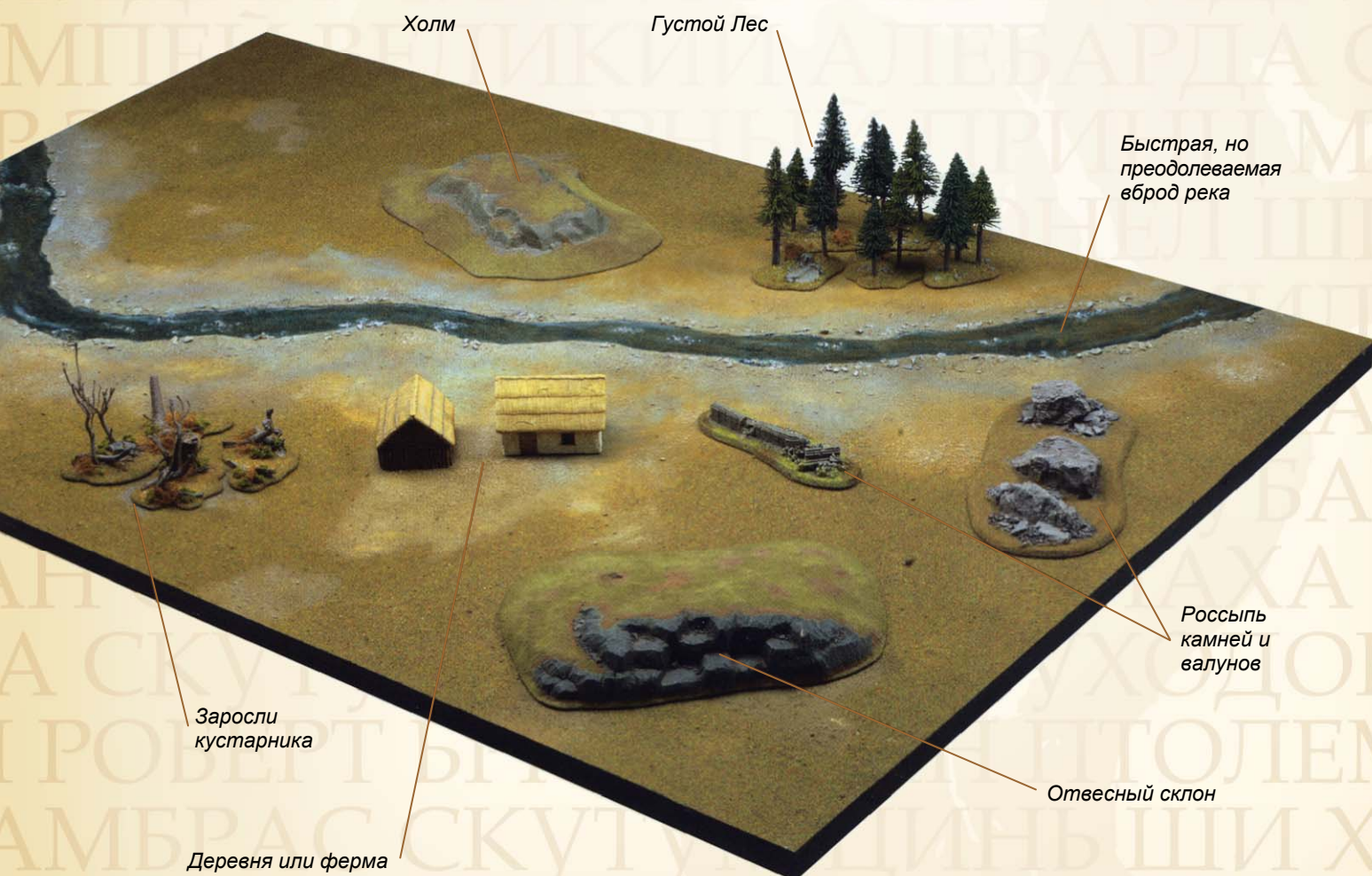
Когда войска движутся через местность определенных видов, их скорость может быть уменьшена. Обычно отряд движется либо с половиной скорости, либо с четвертью скорости. Если какая-нибудь часть отряда оказалась в ограничивающей скорость местности, то все движение отряда уменьшается либо в два, либо в четыре раза, пока хотя одна модель даже частично остается в пределах области, покрытой этим типом местности.

Например, отряд движется через болото с половиной скорости, таким образом отряд с движением 4 дюйма может пройти только 2 дюйма через болото – фактически каждый пройденный дюйм считается за 2 дюйма.

Если путь отряда проходит частично по ограничивающей скорости местности, а частично по открытому пространству, то штраф относится только к части движения, потраченного на перемещение через ограничивающую местность.

Например, отряд с движением 4 дюйма мог бы переместиться на 1 дюйм через болото (что считалось бы за 2 дюйма), а оставшиеся 2 дюйма пройти по местности, не ограничивающей скорость движения.

На практике отряды могут двигаться через ограничивающую скорость местность на неровные доли дюйма. В таких случаях все штрафы округляются до ближайшей половины дюйма, чтобы не утомлять игроков излишней математикой.





ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Существуют три основных типа местности: **труднопроходимая**, **очень труднопроходимая** и **непроходимая**. Кроме того, есть дополнительная категория элементов местности, которую мы именуем **препятствиями**, и некоторые специфические правила, относящиеся к необычным видам местности, оговоренные специальными примечаниями в соответствующих пунктах.

Основная поверхность поля боя иногда упоминается как открытое пространство, открытая или легкопроходимая местность. Понятно, что к открытому пространству не относятся никакие специальных правил, но имейте в виду, что мы иногда будем использовать этот термин, чтобы отличить перемещение по затрудняющей движение местности от обычного беспрепятственного движения по открытому пространству.

1. Труднопроходимая

Войска перемещаются по труднопроходимой местности с половиной скорости – каждый 1 пройденный дюйм считается за 2. Ниже следуют типичные примеры того, что обычно рассматривается как труднопроходимая местность:

- Заросли кустарника и ползучей растительности
- Развалины, руины и россыпи камней или валунов
- Мелкие речки, ручьи и прочие отмели
- Трясины, болота и затопленная или промокшая земля
- Зыбучий песок
- Ступеньки и лестницы
- Крутые, скалистые или оползневые склоны
- Леса
- Возделанные угодья, включая сады, рощи, и свежеспаханную землю.
- Застроенная область, включая деревни, фермы и т.п.
- Холмы обычно считаются открытым пространством без штрафов местности, но по желанию некоторые холмы или их части можно рассматривать как крутые или оползневые. Чтобы избежать неразберихи во время игры, любые холмы, являющиеся труднопроходимой местностью, должны быть ясно определены до начала игры. Потратьте буквально минуту, чтобы согласовать такие вещи со своим противником в начале игры.
- Все дороги и мосты считаются открытым пространством без штрафов местности, если игроки не договорятся об ином. Мелкие речки обычно считаются труднопроходимой местностью, но могут быть и открытым пространством, если игроки так предпочитают. Повторимся еще раз, важно четко обозначить такие вещи до начала игры.

При желании заселенные области могут быть определены как проходимые только для войск в рассыпном строю, представляя таким образом, плотно застроенные или городские территории. Сражения обычно не проводились в сильно застроенных поселениях, но мы учитываем, что эта опция может понадобиться игрокам.

Любая область труднопроходимой местности может включать проходящие через нее тропы, позволяющие беспрепятственно двигаться войскам, построенным в одну модель в ширину, то есть для отряда, построенного в длинную маршевую колонну, растянувшуюся вслед за впередиидущей моделью, как описано на стр. 28. Такой отряд без помех для движения может следовать по маршруту, обозначенному тропой. В случае садов или рощ, деревья считаются растущими обособленно с множеством тропинок между ними, позволяющим отрядам, построенным как описано выше, перемещаться через всю область без штрафа. Неплотные застроенные области, территории, поросшие кустарником, руины или развалины по желанию игроков можно рассматривать точно так же.

2. Очень Труднопроходимая

Войска перемещаются по очень труднопроходимой местности с четвертью скорости – каждый 1 пройденный дюйм считается за 4. Ниже следуют типичные примеры того, что обычно рассматривается как очень труднопроходимая местность:

- Густая дикая лесистая местность, наполненная колючим кустарником
- Почти отвесные склоны, по которым можно взобраться только на четвереньках
- Быстрые и полноводные, но все еще преодолеваемые вброд реки

Эти элементы местности обычно не играют большую роль на поле боя, но несомненно будут случаи, когда игроки захотят их использовать.

3. Непроходимая

Тут все просто – непроходимая местность просто непроходима – войска вообще не могут перемещаться по ней. Типичные примеры таких элементов местности даны ниже:

- Глубокие и быстрые реки или иные непроходимые вброд водоемы
- Непроходимые болота
- Отвесные утесы

Некоторые игроки предпочитают рассматривать все здания более-менее существенного размера как непроходимые, особенно когда такие модели неподвижно прикреплены к игровому столу или если они не рассматривают возможность размещения войск внутри. И снова здесь игроки должны определиться сами, нет никаких «правильных» или «неправильных» методов, и нет строгой необходимости быть полностью последовательным в этом вопросе. Отдельное обсуждение правил для зданий, представляющее интерес только для крайне честолюбивых игроков, будет включено позже – см. стр. 133.



4. Препятствия

Препятствия – это такие элементы местности, как заборы, живые изгороди, стены и рвы, через которые воины должны карабкаться, чтобы их пересечь. К препятствиям относятся также размещенные на поле боя заграждения, такие как импровизированные баррикады или линии кольев. Препятствия не только создают помехи движению, но и образуют защитные преграды, оказывающие влияние на бой как будет описано позднее. Более существенные укрепления и подготовленные оборонительные сооружения образуют гораздо более внушительные преграды, и будут рассмотрены отдельно в разделе «Здания и Укрепления» на стр. 133.

“Спартанцы в своих тяжелых доспехах не могли броситься в преследование...”

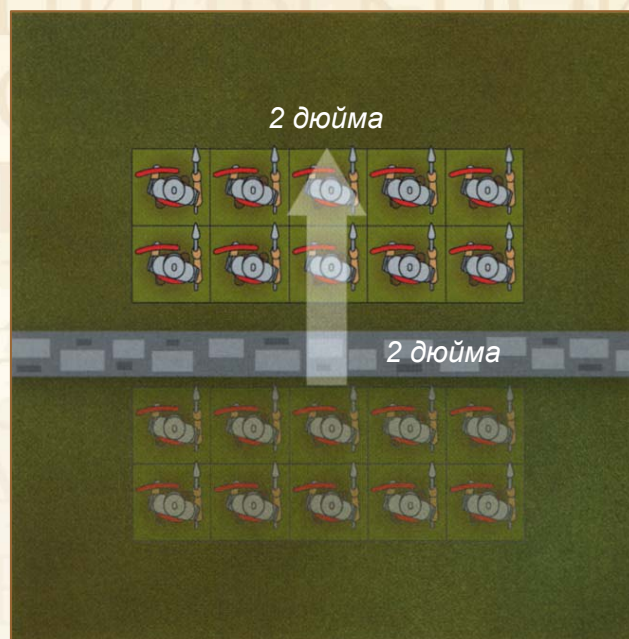
– Фукидид, История Пелопонесской Войны

Воину требуется потратить половину движения, чтобы пересечь препятствие. То есть если у воина движение 4 дюйма, он должен потратить 2 дюйма для пересечения стены или рва. Если у воина осталось недостаточно движения для преодоления препятствия, он должен остановиться перед ним, теряя какое-либо неиспользованное движение. Так, воин с движением 4 дюйма не может остановиться на полпути, пересекая препятствие, если у него осталось только 1 дюйм движения – он останавливается перед препятствием и теряет оставшийся 1 дюйм. Это обязывает войска приближаться и пересекать препятствия в размеренном темпе.

Когда отряд воинов из нескольких шеренг в глубину пытается пересечь препятствие, штраф продолжает применяться к отряду в целом, пока отряд будет разделен препятствием. В этом случае часть отряда будет расположена с одной стороны препятствия, а часть с другой – это абсолютно приемлемо, даже несмотря на то, что эти две части не соприкасаются. Однако, будучи разделенным препятствием, отряд не может пользоваться своими обычными бонусами за задние шеренги или за сомкнутый строй – эти бонусы, затрагивающие главным образом ближний бой, будут обсуждены позже.

У большинства стен, полевых канав, изгородей и других обыденных препятствий этого вида будут ворота или промежутки, по которым можно пройти через них. Если Ваш элемент местности имеет ворота, они могут считаться открытыми, и не будут представлять помехи для прохода, если этого хотят игроки – удостоверьтесь, что Вы определили эти моменты до начала игры. Ради удобства считается, что все ворота и тому подобные вещи имеют ширину не менее 40 мм, предоставляя проход двум пехотинцам или одному всаднику – и снова игрокам рекомендуется согласовать ширину таких проходов до начала игры, поскольку модельная местность может несколько видоизменяться.

Примите во внимание, что штрафы за труднопроходимую и очень труднопроходимую местность влияют на скорость движения, в то время как штраф за пересечение препятствия просто тратит половину доступного ему движения. Таким образом, отряд, перемещающийся с половиной скорости через орошенное поле (труднопроходимую местность), уменьшит скорость своего движения с 4 дюймов до 2. Если этот отряд должен будет пересечь канаву на том поле, он должен потратить половину доступного ему движения (2 дюйма), то есть он потратит 1 дюйм, оставляя 1 дюйм для дальнейшего продвижения.



Базовое движение отряда – 4 дюйма. Он тратит 2 дюйма на пересечение небольшой стены, а на оставшиеся 2 дюйма движется вперед.

МЕСТНОСТЬ И ТИПЫ ВОЙСК

Некоторые войска менее эффективны при перемещении через труднопроходимую местность, и первое, что приходит на ум – это колесницы и артиллерия. Мы рассмотрим эти довольно необычные обстоятельства в их собственных разделах правил на стр. 114 и стр. 123. Другие войска более эффективны при перемещении через леса и дику растительность, потому что они действуют в свободном построении и способны двигаться через подлесок или пересеченную местность.

Самые общие исключения из стандартных правил – пешие отряды в разомкнутом и рассыпном строю, которые могут перемещаться через некоторые виды местности на своей базовой скорости движения без штрафа. Прочие исключения охвачены правилами для рассыпных войск на стр. 76.

Пешие отряды в разомкнутом строю могут перемещаться на своей базовой скорости через труднопроходимую местность без помех, а через очень труднопроходимую местность двигаются со скоростью, уменьшенной вдвое, а не вчетверо, как обычно. Они могут пересекать препятствия без штрафов к движению.

Заметьте, что пешие отряды в разомкнутом строю, перемещающиеся с двойной скоростью, например, когда они движутся на марше или атакуют, не освобождаются от обычных штрафов. Когда такие отряды атакуют или движутся на марше, они получают стандартные штрафы движения по местности и за преодоления препятствий. От штрафов освобождается только движение на базовой скорости.

У рассыпных пеших отрядов есть различные специальные правила, подробно описанные в своем собственном разделе на стр. 75. Пока достаточно знать, что на рассыпную пехоту распространяются те же самые правила, что и на пехоту в разомкнутом строю, приведенные выше.



МАРШ

Движение на марше позволяет войскам, удаленным от основных зон боевых действий, двигаться быстрее. Это представляет быструю переброску резервов, и является дополнительной гарантией того, что отряды не останутся неudel вдали от сражения.

Так могут двигаться только те отряды, которые включают модель **музыканта**. Присутствие музыканта представляет уровень обучения и организованности, который позволяет войскам быть выстроенными для быстрого движения. Отряды без музыкантов не могут двигаться на марше.

Отряд на марше не готов к бою, скорее всего, их оружие убрано в ножны, а щиты повешены за спину, чтобы не мешать быстрому продвижению. По этой причине войска могут двигаться на марше, только если нет никаких вражеских отрядов в пределах 8 дюймов в начале их движения.

В этих целях некоторые вражеские отряды могут быть проигнорированы: бегущие войска, понятно, что они не представляют угрозы; артиллерия, так как она вряд ли бросится на идущий на марше отряд; и одиночные модели персонажей, можно полагать, что идущие не обратят на них внимания.

Конным отрядам и колесницам также позволено проигнорировать отряд вражеской пехоты. То есть конница и колесницы могут двигаться на марше, если в пределах 8 дюймов в начале движения имеются

вражеские пешие отряды. Предполагается, что пешие отряды также не представляют непосредственную угрозу для ловких всадников.

Слоны, артиллерия, повозки и другие крупные механизмы, такие как осадные башни, не могут двигаться на марше. Обратите внимание, что верблюды относятся к «коннице», о чем было сказано ранее, и могут двигаться на марше, как описано выше.

Скорость движения на марше

Отряды на марше перемещаются с «двойной» скоростью, то есть в два раза быстрее их обычной скорости. Хотя отряду и запрещено двигаться на марше при наличии противника в 8 дюймах в начале своего движения, отряд на марше может свободно проходить в пределах 8 дюймов от врага во время своего движения, разумеется, не приближаясь к нему ближе, чем на 1 дюйм, см. стр. 20.

Отряд на марше не может выполнять иные маневры, кроме поворотов, которые совершаются как обычно. В некоторых случаях отряды могут быть обязаны поворачивать, например, идя по кривой дороге.

Отряд на марше не может проходить через труднопроходимую или очень труднопроходимую местность или пересекать препятствия, за исключением движения по тропам или проходам, которые обеспечивают беспрепятственное продвижение как отмечено в разделе «Местность» на стр. 25.



Маршевая Колонна

Как описано выше, отряд в любом построении может двигаться на марше, удваивая свою скорость движения. Построенный отряд может двигаться на марше еще быстрее, сформировав более подходящее для быстрого движения построение, называемое **маршевой колонной**. Войска в маршевой колонне в начале своего хода могут совершить **быстрый марш** вместо обычного марша, позволяющий им переместиться с утроенной скоростью, то есть в три раза быстрее их базовой скорости движения.

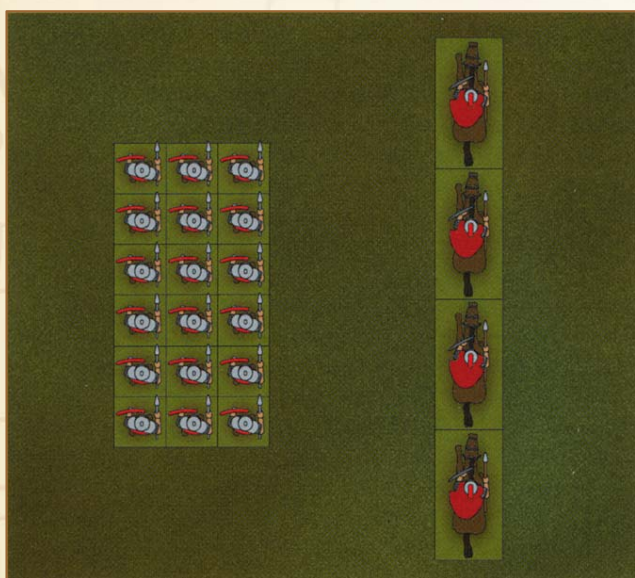
Для пехоты и конницы маршевая колонна представляет собой построение шириной не более трех моделей, количество шеренг в глубину в котором не меньше, чем количество моделей в ширину. Для отряда колесниц маршевая колонна – это отряд, построенный в одну модель в ширину и имеющий не менее двух шеренг в глубину.

Обратите внимание, что легким колесницам, образующим построенный отряд, позволено формировать маршевую колонну. Отрядам, образующим рассеянные группы, не разрешается совершать тройное движение, поскольку они движутся сами по себе, а не как аккуратно упорядоченная колонна. Как действуют такие рассеянные группы см. в разделе «Колесницы» (стр. 115).

Войска могут совершить быстрый марш, только если в пределах 8 дюймов от них в начале движения нет никаких вражеских отрядов. В случае с быстрым маршем исключений из этого правила нет. Для быстрого марша даже бегущий противник не может быть проигнорирован. Во всем остальном для быстрого марша применяются правила как для марша.

Отряд, построенный в маршевую колонну на начало своего хода, не может объявлять атаку.

Отряд, который атакован идя в маршевой колонне, не может отреагировать контратакой в ситуациях, в которых иначе это было бы позволено (см. «Реакции на Атаку» стр. 31).



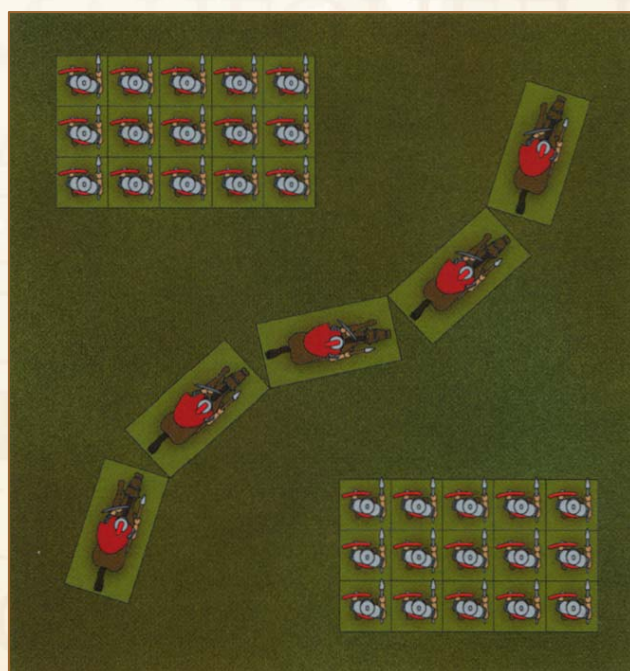
Вот два примера маршевых построений – отряд пехоты в колонне шириной в три ряда и отряд конницы в колонне в один ряд.

Если отряд окажется в бою, то скажется его низкая готовность к ведению боевых действий, поэтому модели задних шеренг, которые обычно имеют право сражаться из-за особенностей их вооружения, не смогут этого сделать. См. подробнее о таком оружии в разделе «Оружие и Доспехи» на стр. 87. Само собой, игроки должны быть осторожны при размещении своих отрядов в маршевых колоннах вблизи неприятеля, особенно если Вы ожидаете скорого приближения боя!

Маршевая колонна, развернутая в длинную линию шириной в одну модель, может принимать извилистую форму, чтобы огибать здания, другие отряды, двигаться по тропам или дорогам, или подстраиваться по необходимости под другие ситуации. Такой вид «извивающейся» колонны не особо практичен для боя, но может быть полезен, чтобы просочиться небольшими конными отрядами между препятствий на местности или через боевые линии армии.

Персонажи на Марше

Мы возвратимся к правилам для персонажей позднее, но кое-что стоит пояснить уже сейчас. Индивидуальные модели персонажей во время движения свободны от ограничений, накладываемых организацией в ряды и шеренги обычных войск, поэтому им позволено двигаться на марше в три раза быстрее их базовой скорости движения, что было бы быстрым маршем для обычных отрядов. Понятно, что не нужно представлять себе, будто наши персонажи формально повсюду движутся на марше, поскольку это было бы, по меньшей мере, странно. При этом мы также не хотели бы обязывать их нести музыкальные инструменты для сопровождения их продвижения, поскольку это может показаться несколько нелепым. Скорее это призвано отразить их поспешность тем способом, который мы считаем соответствующим их физическим данным и высокому положению. Более подробно об этих товарищах Вы можете узнать в разделе «Персонажи» на стр. 79.



Здесь конный отряд «извивается» между двумя отрядами.

БЕГСТВО

Наши воины – всего лишь обычные люди, и иногда они напоминают нам об этом, убегая прочь от противника, в то время как мы бы предпочли, чтобы они героически держались и дрались до последнего. Наиболее частая причина столь жалкого поведения – поражение в ближнем бою, но воины также могут обратиться в бегство, если дружеские войска были побеждены или уничтожены неподалеку, а также в иных обстоятельствах, когда их нервы не выдерживают. Войска также могут предпочесть бежать от атаки противника, вместо того, чтобы мужественно вступить с ним в бой – иногда это единственная благоразумная вещь, которую можно сделать!

У бегущих отрядов нет строя – они являют собой потерявшую всякий порядок массу людей, пытающихся спастись бегством. Если Вам не сложно, можете отразить это, установив бегущий отряд в виде рваного прямоугольника. Не стоит сильно беспокоиться, если Ваши модели установлены на подставки в непригодной для этого манере – нужно лишь немного смеяться отряд, чтобы он выглядел «бесформенным».



Существуют две ситуации, когда войска могут начать бежать. Первая – когда они убегают, будучи атакованными противником. В этом случае их начальное движение будет иметь место во время хода вражеского игрока в виде реакции на атаку (см. стр. 31). Другой случай – это когда они проваливают тест на Лидерство (Ld) в некоторых ситуациях. Типичный пример – это когда отряд приходит в панику, как объяснено на стр. 69.

Отряды, бегущие от атаки, перемещаются непосредственно перед движением атакующих. Отряды, бегущие в иные моменты во время хода, перемещаются, как только провалят свой тест. Это может произойти неоднократно на всем протяжении хода. Начальное движение бегущего отряда производится так и тогда, как этого требуют правила.

Как только отряд побежит, он будет продолжать бегство в свой ход до тех пор, пока не выйдет за пределы стола или пока не сплотится. Отряды, уже бегущие по состоянию на начало своей фазы Движения, могут попытаться сплотиться в начале фазы, как описано ниже. Отряды, которые не смогли сплотиться, продолжат бегство во время Обязательных Перемещений.

За исключением попытки сплотиться, бегущие отряды почти ничего не могут делать, кроме бегства. Они не могут стрелять или сражаться, а если будут атакованы неприятелем, их единственной реакцией будет бегство. Они не должны проходить какие-либо дополнительные тесты по любым основаниям; включая тесты на Лидерство (Ld), которые в иных ситуациях могли бы свергнуть их в бегство, например, тесты на Панику и Ужас (см. стр. 69 и стр. 101).

Бегущие отряды перемещаются на случайное расстояние, определяемое по броску кубиков каждый раз, когда отряд движется. Если у отряда базовая скорость движения 6 дюймов или меньше, бросьте 2D6, чтобы определить, как далеко он убежит. Если базовая скорость движения отряда больше 6 дюймов, бросьте 3D6, чтобы понять, как далеко он убежит.

Полученный результат будет расстоянием движения отряда, независимо от местности или наличия препятствий. Никакие штрафы за местность или преодоление препятствий никогда не применяются к бегущим войскам, за исключением того, что непроходимая местность остается непроходимой. Бегущие отряды – это мечущаяся толпа разбросанных людей, поэтому их движение носит случайный характер, и они могут струиться через препятствующую местность или другие отряды, как объясняется ниже.

Бегущие войска обычно последуют самым прямым маршрутом к краю стола, но при необходимости они могут обойти дружеские и вражеские отряды и блокирующую местность. Поскольку они движутся как толпа, модели просто по отдельности перемещаются вокруг таких препятствий без необходимости совершать маневр.

Как только отряды обратятся в бегство, они должны попытаться покинуть поле боя так быстро, как только могут, по возможности двигаясь к собственному краю стола. Если дорога к своему краю стола заблокирована вражескими войсками, они могут попытаться покинуть стол с любого и двух боковых краев, если это более практичное средство спасения. Но при любых обстоятельствах они не могут пытаться покинуть стол с края противостоящей стороны.

Бегущие войска движутся в сторону вражеских отрядов, только если у них не будет иного выбора. Они попытаются обойти неприятеля, если смогут. Если в результате движения им бы пришлось войти в контакт с противником, они остановятся от него в 1 дюйме.

Бегущие отряды полностью выбывают из игры, как только какие-либо модели окажутся за пределами стола. С этого момента отряд считается рассеявшимся без всякой надежды на восстановление, и поэтому его рассматривают как уничтоженный.

Гектор увидел, и взял его страх; оставаться на месте больше не мог он; от Скейских ворот побежал, уstraшенный. Бросился гнаться Пелид, упоая на быстрые ноги. Словно сокол на горах, из пернатых быстрейшая птица, вдруг с быстротой несказанной за робкой несется голубкой; в стороны вьется она, а сокол по-над нею; и часто разом он крикнет и кинется, жадный добычу похитить, – так он за Гектором, пламенный, гнался, а трепетный Гектор вдоль под стеной убегал и быстро оборачивал ноги.

Гомер, Илиада



Войска, Бегущие из Боя

Отряды, разгромленные в бою, бегут прочь от своего противника и будут полностью уничтожены, если победители станут их преследовать и настигнуть. Это описано в разделе «Ближний Бой» (см. стр. 62).

Сплочение Бегущих Отрядов

Игрок может попытаться сплотить бегущие отряды в соответствующей части фазы Движения, путем прохождения **теста на Сплочение**. Успешно сплотившиеся отряды перестают бежать. Сплоченные отряды тратят остальную часть своего хода на приведение в порядок своих рядов и подготовку к бою, но не могут двигаться далее, стрелять или сражаться. Чтобы показать, что он сплотился, отряд перестраивается в боевое построение, стоящее в любом направлении по желанию игрока. Это выполняется так же, как описано для маневра перестроения. Отряд будет волен перемещаться и сражаться как обычно после завершения хода.

Если отряд включает менее пяти моделей, он не может совершить попытку сплочения. Таким отрядам не позволяется проходить тест на Сплочение. Они продолжают бежать, пока не окажутся за пределами стола или не будут уничтожены действиями противника.

Чтобы пройти тест на Сплочение, бросьте 2D6 и сравните полученный результат со значением Лидерства отряда. Если выпавшее на кубиках значение равно или меньше, чем показатель Лидерства, то отряд тест прошел. Если на кубиках выпало больше, чем показатель Лидерства, то тест провален, и отряд продолжает бежать во время обязательных перемещений фазы Движения.

Если отряд сократился до половины или менее от своей изначальной численности, то ему будет сложнее сплотиться. Вычитите -1 из показателя Лидерства отряда при прохождении теста на Сплочение.

Если в пределах 8 дюймов от бегущего отряда есть один или более вражеских отрядов, то успешно пройти тест на Сплочение будет труднее. В этой ситуации вычитите -1 из показателя Лидерства бегущего отряда. Бегущие вражеские отряды игнорируются — только небегущий противник рассматривают в этих целях.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Вообще говоря, игрок может перемещать свои отряды так, как он пожелает в рамках правил движения. Однако иногда по некоторым причинам войска выходят из-под контроля либо из-за того, что они охвачены ужасом, либо из-за того, что они дезориентированы или обессилены, либо, быть может, они стали самонадеянными или агрессивными. Эти войска всегда перемещаются перед остальной частью армии во время того, что мы называем **обязательными перемещениями** фазы Движения.

Безусловно, самый распространенный тип обязательных перемещений — это бегство отрядов, описанное выше. Такие отряды попытаются покинуть сражение, и контроль игрока над их действиями сильно ограничен или вообще отсутствует.

Другие случаи, когда войска подчиняются правилам обязательного перемещения, неожиданно возникают на всем протяжении правил игры. Сюда относятся **Специальные Правила** (см. стр. 99), затрагивающие специфические типы войск. Например, варварские дружины с низкой дисциплиной в некоторых ситуациях автоматически бросаются на противника. Обязательные перемещения охватывают все обязательные действия, которые конкретно не определены в обычной последовательности. Обратите внимание, что правила обязательных перемещений также могут вообще запретить движение в целом, например, когда отряды **сплываются**, как описано выше.

Отряды, связанные правилами обязательного перемещения, должны двигаться строго прописанным способом, и не могут переместиться иначе. Если нет специальной оговорки, как в случае со сплывающимися отрядами, отряды в рамках обязательного перемещения не могут изменять построение или совершать любые другие маневры, даже если в ином случае им придется остаться неподвижными.

Иногда войска обязаны атаковать противника, независимо от желания игрока. В таких случаях атака должна быть объявлена как обычно, и выполняется во время проведения Атак в фазе Движения. Это из-за того, что все затрагивающие атаку правила определены для этой части фазы, например, правила Пересечения Пути Атаки на стр. 35. Однако обязательные атаки всегда должны проводиться перед другими атаками, чтобы отразить их приоритет над обычным движением атакующих.





ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАК

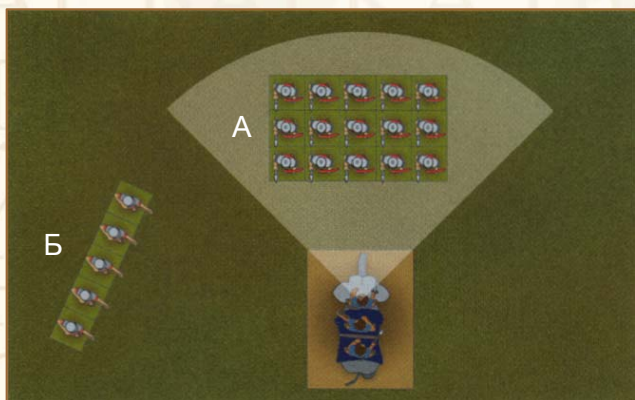
Прежде, чем мы рассмотрим правила перемещения атакующих, следует объяснить, как объявляются атаки, и какие могут быть реакции у атакуемого вражеского отряда. Некоторые из этих реакций, как мы увидим, также включают в себя дальнейшее движение.

Объявите Атаки

Если Вы хотите, чтобы отряд вступил в ближний бой с противником, то Вы должны объявить атаку в начале своей фазы Движения. Вы должны указать, какой из Ваших отрядов является атакующим, и какой вражеский отряд он собирается атаковать. Вы не можете измерять расстояния до объявления атаки, а должны положиться на свой глазомер, чтобы оценить, что у Вашего отряда достаточно движения для достижения противника. Обратите внимание, что существуют некоторые отряды, которые обязаны атаковать в определенных ситуациях, о чем подробнее будет рассказано позже; эти отряды также должны объявить атаки, как здесь описано.

Отряд может объявить атаку только того вражеского отряда, который видим хотя бы одной его модели. Если вражеский отряд не может быть увиден, то он также не может быть атакован. Не обязательно, чтобы противника видели все модели атакующего отряда. Если его может видеть одна модель, то считается, что его может видеть отряд в целом. Как уже было описано на стр. 15, модель может видеть в пределах сектора, простирающегося вперед от переднего края ее подставки, а для построенного отряда этот сектор будет простираяться вперед от всей передней шеренги, как показано ниже.

Если вражеские отряды расположены относительно друг друга так, что невозможно атаковать один отряд, не войдя при этом в соприкосновение с другим, то атака должна быть объявлена на каждый отряд, с которым будет произведен контакт. В большинстве ситуаций это окажется достаточно очевидным, и сыграв несколько раз Вы научитесь распознавать случаи, где это, по всей видимости, должно произойти. Некоторые примеры таких ситуаций будут обсуждены позднее (См. «Атаки Множества Целей» на стр. 34).



Слон атакует отряд пехоты (А). Пехота находится в пределах 90° сектора видимости слона, поэтому он их видит и может атаковать. Однако отряд лучников (Б) вне сектора видимости, поэтому они не могут быть атакованы и слон им не опасен!

РЕАКЦИИ НА АТАКУ

После того, как Вы объявите все свои атаки, Ваш противник объявляет, как будут реагировать атакованные отряды. Он должен сделать это до совершения любых измерений и до перемещения атакующих отрядов. Атакованный отряд может выбрать одну из следующих реакций: **«держат позицию»**, **«контратаковать»**, **«стоять и стрелять»**, **«бежать»** и **«стрелять и бежать»**.

1. Держать Позицию

Отряд просто держит позицию и встречает атаку стоя на месте. Это – обычная реакция войск, не оснащенных стрелковым оружием, которое можно было бы использовать перед столкновением.

2. Контратака

Если отряд конницы или легких колесниц атакован с фронта отрядом вражеской конницы или легких колесниц, который он может видеть, то он может отреагировать контратакой. Контратаки должны быть проведены одновременно с вражескими атаками, поэтому правила для них описаны вместе с правилами для атак (см. раздел «Контратаки» на стр. 39).

3. Стоять и Стрелять

Если атакованный отряд оснащен стрелковым оружием, а атакующие находятся на расстоянии большем, чем половина их дистанции атаки, то атакуемый отряд может стрелять в атакующих во время их движения. Если атакующие находятся в пределах половины их дистанции атаки, то отряд стрелять не может и будет вместо этого автоматически держать позицию. Правила для этого вместе с правилами применения стрелкового оружия приведены в разделе «Стрельба» (см. стр. 44).

4. Бежать

Атакованный отряд решает убежать прочь от противника, вместо того, чтобы сразиться с ним лицом к лицу. Это – скорее жест отчаяния, поскольку бегущим войскам будет трудно остановиться, и они могут вообще убежать с поля боя!

Вражеские отряды, объявившие реакцией на атаку бегство, перемещаются прочь от атакующего вражеского отряда либо на 2D6 дюймов, либо на 3D6 дюймов, как описано в правилах для бегущих войск (см. «Бегство» на стр. 62). Будучи атакованными несколькими вражескими отрядами, бегущие должны выбрать некий промежуточный путь, который позволит им убежать по возможности в равной степени ото всех атакующих.

5. Стрелять и Бежать

Отряд пытается выстрелить в приближающегося противника, перед тем как убежать, сочетая эффекты реакций «стоять и стрелять» и «бежать». Проведите стрельбу точно так же, как при реакции «стоять и стрелять». Как только отряд отстрелялся, он бежит прочь от противника, как при реакции «бежать», за исключением того, что расстояние его движения будет уменьшено, поскольку он потратил время на подготовку к стрельбе. Поэтому отряд бросает на один кубик меньше, чем для обычного бегства, то есть бежит либо на D6 дюймов, либо на 2D6 дюймов, вместо обычных 2D6 дюймов или 3D6 дюймов. Если у бегущего отряда не хватит движения, чтобы уйти от полного позволенного движения атакующих, переместите бегущие войска на выпавшее расстояние, а затем переместите атакующих в контакт с ними. Бегущий отряд будет автоматически уничтожен в фазе ближнего боя, вызывая как обычно тесты на Панику.



АТАКА УЧАСТВУЮЩЕГО В БОЮ ПРОТИВНИКА

Иногда отряд может захотеть атаковать вражеский отряд, который уже участвует в бою. В таких случаях все еще должна быть объявлена атака, но атакуемому отряду реагировать не нужно. Отряды, участвующие в бою, слишком заняты, чтобы как-то отреагировать на атаку, и должны просто оставаться там, где стоят.

АТАКИ С ПРЕВЫШАЮЩЕГО РАССТОЯНИЯ

Считается, что игроки, объявляя атаки, предполагают, что их войска смогут достигнуть противника. Если игрок объявляет атаку, а его противник уверен, что тот находится вне дистанции атаки, то атакованный отряд может проигнорировать атаку. В таком случае «атакованный» отряд вообще никак не учитывает атакующего противника. Благодаря подобной реакции мы позволяем избежать ситуаций, когда специальные

правила обязывают войска вести себя определенным образом, будучи атакованными, и дать отпор нечестным игрокам, которые в ином случае могли бы попытаться совершить нелепую или необоснованную атаку. Позор им! Однако если отряд игнорирует атаку, а атака все-таки окажется в пределах дозволенной дистанции, то атакованный отряд должен пройти тест на Панику до перемещения атакующих. Если тест на Панику пройден, то отряд считается «держущим позицию». Если тест на Панику будет провален, то отряд обратится в бегство, как будто он объявил реакцию «бежать». Подробнее о тестах на Панику см. в разделе «Паника» на стр. 69.

АТАКИ

Все отряды, объявившие атаки, перемещаются после выполнения любых обязательных перемещений и перед движением остальной части армии. Если атакуют несколько отрядов, игрок может определить, кто будет перемещаться первым. Имейте в виду, что атаки, и в этом отношении все движение, в действительности произошли бы одновременно. Само собой, было бы нереально перемещать все наши модели одновременно, поэтому ради удобства мы перемещаем отряды один за другим, представляя одновременное движение войск в своем воображении.

Атакующие войска перемещаются с двойной скоростью, то есть в два раза быстрее своей базовой скорости движения. В большинстве случаев они как обычно получают штрафы за пересечение местности и преодоление препятствий (см. наиболее распространенные исключения в разделе «Местность и Типы Войск» на стр. 26).

Например, у конных рыцарей скорость движения 6 дюймов, поэтому они могут атаковать на расстояние до 12 дюймов, то есть, удваивая свое базовое движение. Если бы такой отряд атаковал по раскисшему полю, он бы переместился с половиной скорости за труднопроходимую местность, уменьшив скорость своего движения обратно до 6 дюймов.

Перед движением атакующих удостоверьтесь, что целевой отряд противника объявил свои реакции и, если требуется, отстрелялся или убежал прочь – см. раздел «Реакции на Атаку» на стр. 31.

Чтобы начать атаку, сначала необходимо замерить расстояние, чтобы удостовериться, что у атакующего достаточно движения для достижения своей цели. Как уже говорилось, атаки объявляются до проведения измерений. Поэтому можно недооценить расстояние и объявить атаку противника, который слишком отдален, и не может быть достигнут. Атакующий также может оказаться вне досягаемости, потому что враг убежал прочь в виде реакции на атаку.

Если атакующий отряд неспособен достигнуть заявленной им цели, то атака **провалена**. Если атака провалилась, атакующий отряд движется со своей базовой скоростью в сторону намеченной цели, а затем останавливается.

Например, отряд с дистанцией атаки 16 дюймов обнаруживает, до врага на самом деле 17 дюймов, следовательно, атака провалилась. Поэтому отряд перемещается со своей обычной скоростью движения на 8 дюймов к врагу и останавливается.



Рыцарь Крестоносца



Движение в Контакт

При условии, что расстояния движения атакующего отряда достаточно, чтобы достигнуть противника, он перемещается к намеченной цели, пока не войдет с ней в контакт. Как только атакующий соприкоснется с противником, он считается успешно атаковавшим. Затем атакующий выравнивается с противником, как показано на схеме ниже. Это дополнительное движение с целью выравнивания производится автоматически и является бесплатным, не имеет значения, что атакующий уже израсходовал свой запас движения. Пока атакующий в состоянии соприкоснуться с вражеским отрядом, атака считается успешной, и атакующий выравнивается с целью, как показано ниже.

Маневры во время Атаки

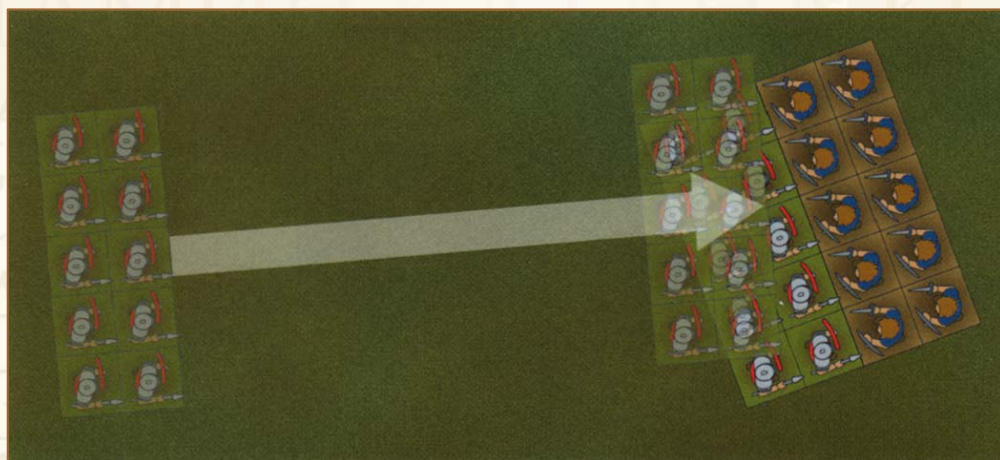
Атакующему отряду не позволяет маневрировать во время атаки, за исключением того, что он может повернуть в начале своего движения, чтобы встать в направлении противника, и ввести в контакт с ним как можно больше моделей, как будет описано в следующем разделе.

Кроме начального поворота, атакующий отряд не может совершать маневры, не может разворачиваться и не может изменять свое построение. Он просто движется по прямой к противнику. Исключение из этого правила сделано для **вымуштрованных** войск, но в настоящий момент мы их не будем рассматривать. См. раздел «Специальные Правила» на стр. 106, чтобы более подробно узнать о вымуштрованных войсках.

Максимизация Контакта

Когда отряд атакует, игрок должен попытаться ввести в соприкосновение подставками как можно большее количество моделей с обеих сторон сразу же после выравнивания отрядов. Эти модели будут сражаться в бою. Иногда этого можно достичь, двигаясь прямо во вражеские ряды. Однако чаще увеличить количество вовлекаемых в бой моделей можно за счет поворота в сторону противника в начале атаки. Если можно ввести в соприкосновение больше моделей за счет поворота в начале хода, то отряд **обязан** повернуть по линиям, показанным на схеме ниже.

Поскольку атакующий может переместиться только в рамках максимального позволенного расстояния, количество движения, которое он может потратить на этот начальный поворот, будет зависеть от того, как далеко атакующий находится от цели. Провести измерение может оказаться не совсем просто. Лучше всего сделать следующее: возьмите модель, наиболее удаленную от оси поворота, и измерьте дистанцию ее движение, оставив остальную часть отряда на месте. Так Вы всегда можете при необходимости вернуться и немного скорректировать поворот. Не беспокойтесь слишком сильно о точности. Помните принцип – мы пытаемся ввести так много моделей в контакт, насколько это возможно.



Как только атакующий отряд соприкоснется с противником, он останавливается и выравнивается с вражеским отрядом без какого-либо дополнительного штрафа к движению.



Атакующий отряд поворачивает на 2 дюйма по направлению к противнику. Затем он атакует на 6 дюймов, входя в контакт подставками с вражеским отрядом, завершая атаку.



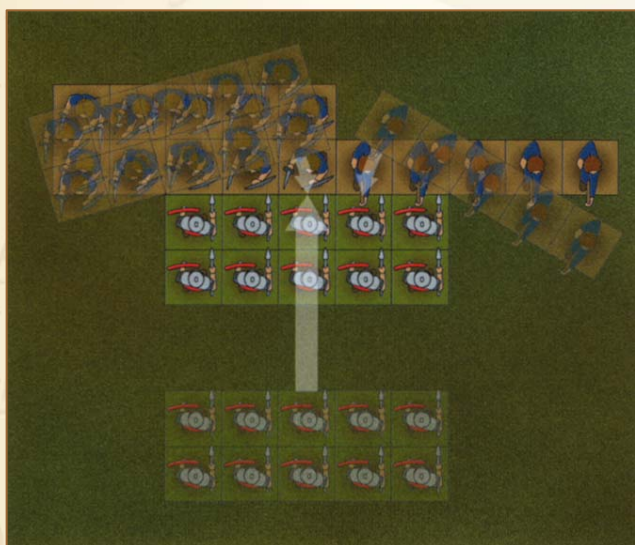
Атаки Множества Целей

Как мы уже говорили («Объявление Атак» стр. 31), что может сложиться ситуация, при которой атака одного вражеского отряда приведет к вступлению в контакт с несколькими вражескими отрядами. Это может случиться, например, из-за того, что два вражеских отряда расположены рядом друг с другом, или когда атакующие попытаются выровняться со своей целью.

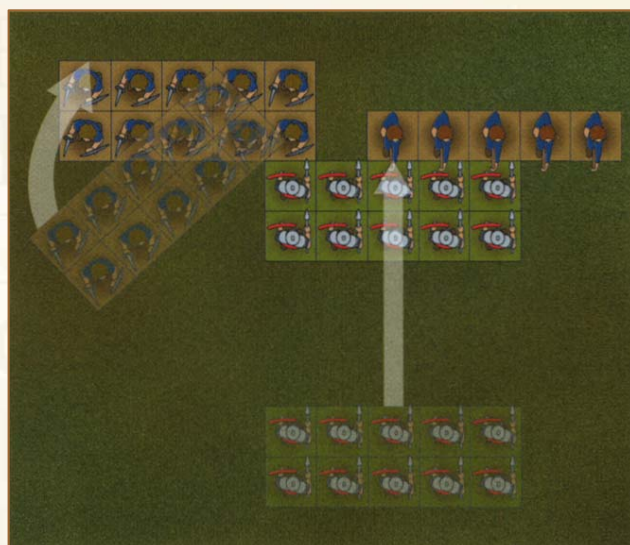
Если атака неизбежно приведет к контакту с двумя или более вражескими отрядами, то атака должна быть объявлена на каждый из этих отрядов, и каждый из них должен иметь свою собственную отдельную реакцию. Если хотите, у отрядов могут быть разные реакции. Ничто не обязывает всех реагировать одинаково, лишь потому, что они атакованы одним и тем же противником.

Если несколько вражеских отрядов расположено друг рядом с другом так, что атакующий входит в контакт с двумя или более вражескими отрядами, то обязательство максимизировать контакт простирается настолько это возможно на **все** вражеские отряды, с которыми он соприкоснется.

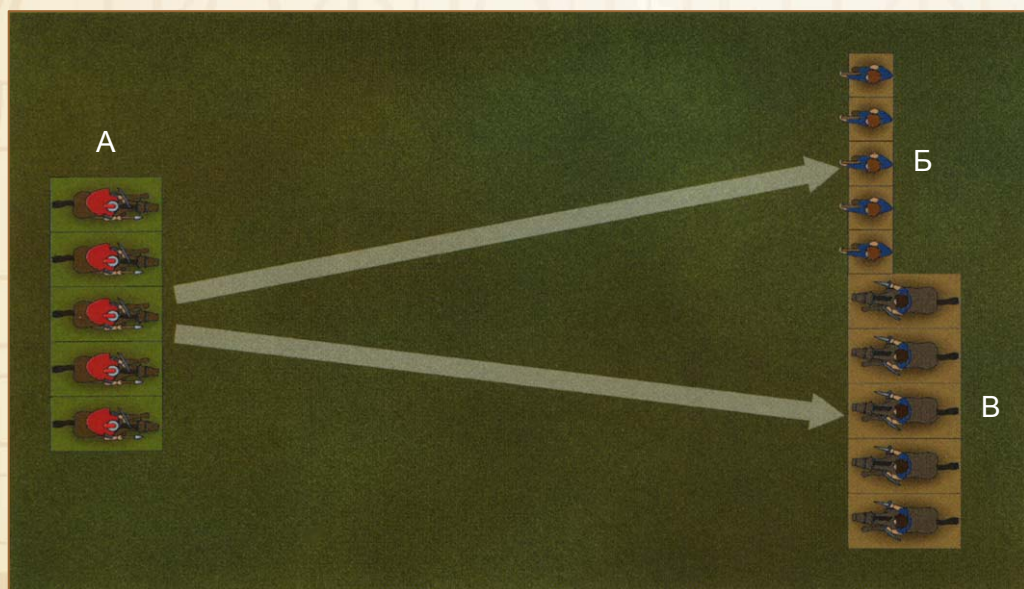
Когда происходит соприкосновение с несколькими вражескими отрядами, скорее всего, будет невозможно выровняться точно так, как описано. Например, если два вражеских отряда не будут выстроены в прямую линию, то нельзя выровняться с ними обоими. В таких ситуациях необходимо подвинуть все атакованные отряды так, чтобы выровнять их с атакующим обоюднo устраивающим способом.



Атакующие должны максимизировать количество моделей в контакте со всеми вражескими отрядами, с которыми они соприкасаются. Для этого может потребоваться подвинуть атакованные отряды, как здесь показано.



Атакующие входят в контакт со вторым отрядом во время выравнивания. В этом случае вражеский отряд поворачивается, чтобы войти в надлежащий контакт подставками.



Конный отряд (А) объявляет атаку на вражеских лучников (В). Но поскольку максимизируя контакт он коснется вражеской конницы (В), он также должен объявить атаку на конницу (В).

Оба вражеских отряда должны объявить реакции на атаку.



Множество Атак на Одну Цель

Также может случиться, что несколько отрядов объявляют атаку на один и тот же вражеский отряд, или на разные вражеские отряды, расположенные рядом друг с другом. В обоих этих случаях с одним вражеским отрядом могут войти в контакт более одного атакующего. Атакованный отряд должен совершить единственную реакцию на атаку. Например, он не может контратаковать один вражеский отряд и убежать от другого!

В таких ситуациях мы не должны забывать, что атаки в реальности происходили бы одновременно, несмотря на то, что из соображений практичности мы должны перемещать отряды поочередно один за другим. Если мы должны будем двигать один отряд первым и максимизировать его контакт с противником, как уже было описано, это оставит меньше места для контакта второго отряда.

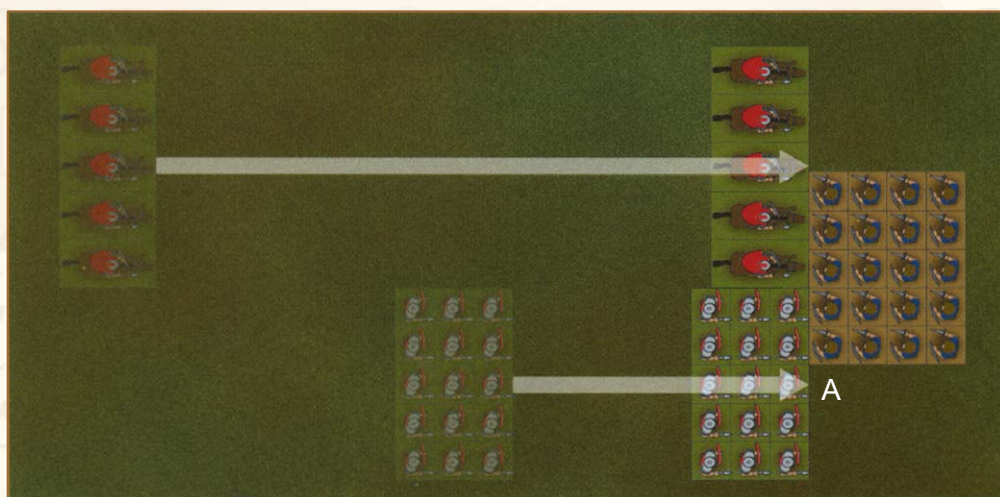
Чтобы компенсировать это, атакующие должны попытаться разделить между собой цели максимально равномерно, насколько это будет возможно, чтобы ввести в контакт как можно больше моделей с обоих отрядов. Иногда это потребует некоторого разбирательства, а в каких-то случаях может быть несколько вариантов выполнения требований этих правил.

Пересечение Пути Атаки

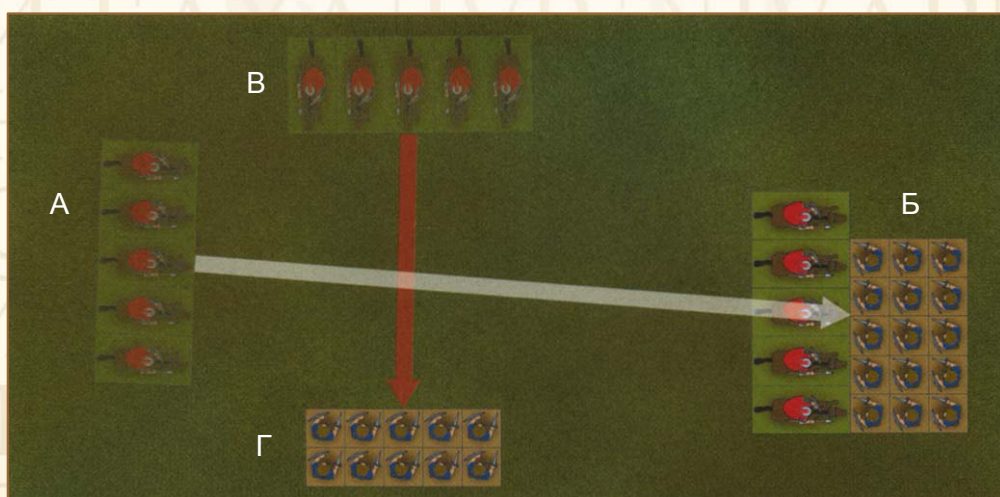
Хотя атакующие отряды и перемещаются по одному, мы должны помнить, что движение наших армий на самом деле непрерывный процесс, в конце концов, реальность не разбивается на дискретные ходы и фазы! Само собой, что две группы войск не могут одновременно занимать одно и то же место, поэтому мы не позволяем нашим атакующим отрядам пересекать пути друг друга во время своего движения.

Если какие-либо атакующие отряды должны были бы пересечь или вступить на путь других атакующих отрядов, то атаки всех таких отрядов **провалены**, как уже описано. Поскольку их атаки не удались, эти отряды продвигаются к противнику на своей базовой скорости движения, и должны остановиться, как только возникнет угроза соприкосновения или прохождения друг через друга.

Учтите, что это правило предназначено только для предотвращения явно нелепых ситуаций, когда атакующие понеслись бы через друг друга, создавая невероятное нагромождение. Когда два отряда атакуют бок о бок одни и те же или расположенные рядом цели, атакующие разделят цели между собой как описано выше, вместо того чтобы двигаясь пересекать пути друг друга в попытке максимизировать контакт.



Два отряда атакуют один. Обороняющийся отряд фронтально вступает в два отдельных боя; в одном случае против трех конных фигур, и в другом против трех пехотинцев, (A) поскольку затронут угол модели, она считается находящейся в контакте.



В этом примере нападающий игрок объявляет только одну атаку. Отряд А атакует вражеский отряд Б. Нападающий игрок не может объявить атаку отрядом В на отряд Г, потому что он понимает, что линия этой атаки пересекла бы путь атаки отряда А.



Атака Противника во Фланг

В большинстве случаев наши войска вступают в бой лицом к лицу, но иногда у атакующего возникает возможность атаковать вражеский отряд с фланга. Это может оказаться очень выгодно – ведь, с одной стороны, враг имеет шанс впасть в панику, а с другой – атакующие получают бонус в бою. Правила для этих вещей раскрыты отдельно (см. раздел «Паника» на стр. 72 и «Ближний Бой» на стр. 53). Пока мы будем иметь дело только с правилами, определяющими, когда такое движение будет позволено.

Мы позволяем отряду атаковать противника во фланг, только если атакующие начинают свое движение из положения хотя бы частично со стороны фланга своей цели, как объясняется ниже. Если атакующий отряд начинает свое движение, полностью находясь со стороны фронта своей цели, то он **должен** атаковать вражеское построение во фронт, и не может атаковать во фланг ни при каких обстоятельствах. Это может означать, что отряд вообще неспособен атаковать, например, если вражеский фронт уже закрыт другим отрядом, или если у атакующего хватает движения только чтобы достигнуть фланга, но он обязан атаковать во фронт.

Схема (I) ниже иллюстрирует то, что мы имеем в виду, говоря о фронте и фланге цели – фронт отряда простирается вперед от прямой линии, проходящей вдоль по его передней шеренге. Все вражеские отряды, изображены лежащими с фронта от цели и могут атаковать отряд только со стороны фронта.

Отряды, атакующие противника во фронт, автоматически выравниваются к его фронту, если они вступят в контакт с его углом.

Отряду позволено атаковать противника во фланг, только если он начинает свое атакующее движение будучи хотя бы частично позади переднего края целевого отряда, **и** если атакующий отряд даже частично не находится непосредственно впереди целевого отряда, как показано на схеме (II). В этом случае атакующий движется во фланг цели и должен максимизировать контакт с флангом обычным способом.

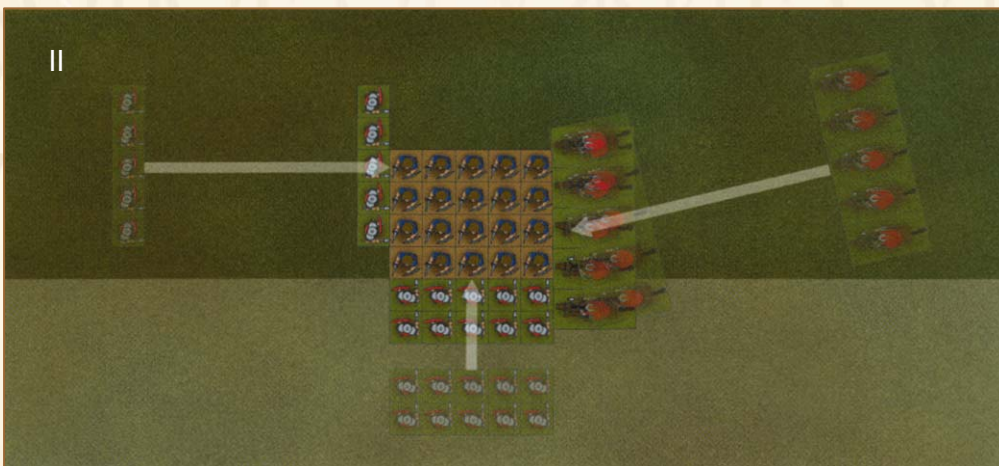
Атака Противника в Тыл

Если Вы обойдете вражеское построение, то у Вас может появиться шанс атаковать вражеские отряды в тыл, как показано на схеме (III). Это не требует специальных правил – просто рассматривайте тыл отряда подобно фронту для целей определения, проводится ли данная атака в тыл или во фланг. Подобно атаке во фланг, атака в тыл также может повергнуть противника в панику с печальным результатом! См. «Паника» на стр. 72.

Все три атакующих отряда находятся во фронте целевого отряда, поэтому они могут атаковать вражеский отряд только во фронт. В этом примере нападающий игрок может атаковать только двумя своими отрядами, поскольку во вражеском отряде недостаточно фигур, чтобы с ними выровнялись все его отряды.

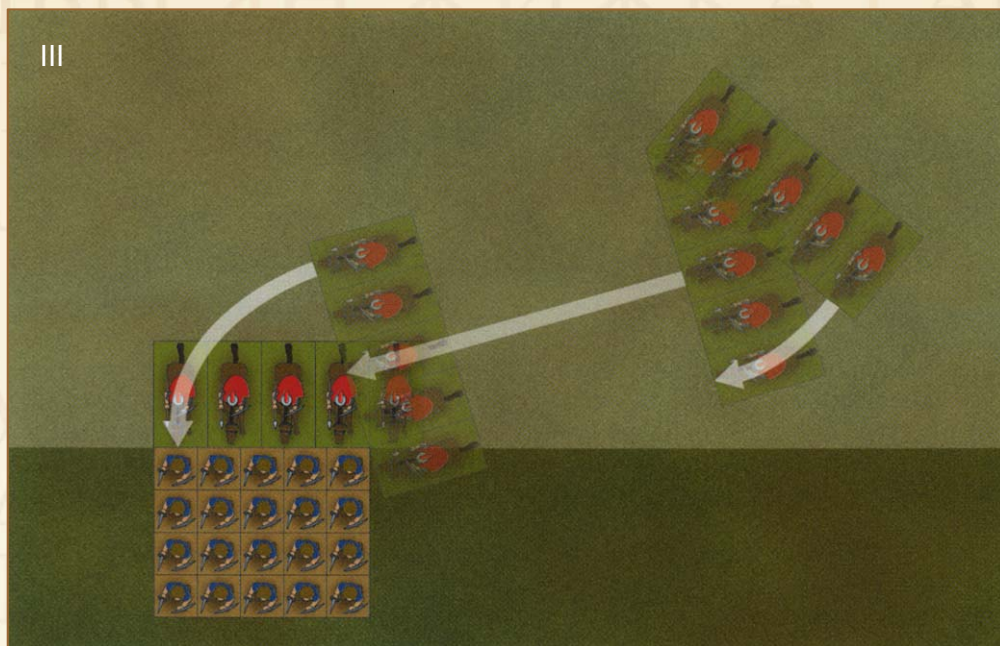


В этом примере два из атакующих отрядов находятся позади переднего края целевого отряда, поэтому они в состоянии объявить атаку во фланг, в то время как оставшийся отряд атакует противника во фронт.





III



Конный отряд нападающего игрока маневрирует вокруг своей цели и теперь атакует вражеский отряд, обрушиваясь на него с тыла!





Атака Открывшейся Цели

Если отряд объявит атаку, а его цель в качестве реакции выберет бегство, то возникает вероятность того, что переместившаяся цель окажется вне досягаемости атакующего. Иногда отряд, бегущий от атаки, может раскрыть следующий отряд, находящийся позади него. Типичной бывает ситуация вроде той, что изображена на схеме (I).

В подобных ситуациях только что возникшая цель именуется «открывшейся целью». Атакующему отряду разрешается переориентировать свою атаку, если он сможет войти в контакт с открывшейся целью, атакуя по прямой сразу же после начального поворота к изначальной цели, как показано на схеме (II). В этой ситуации атака не провалена, и атакующие продолжают движение с двойной скоростью к открывшейся цели.

Рассматривайте ситуацию как вновь объявленную атаку, за исключением того, что атакующий отряд движется по прямой, как только он совершит обязательный поворот для максимизации контакта с **изначальной** целью до того, как она убежала прочь. Атакующий более **не совершает** поворотов для максимизации контакта с открывшейся целью. Это может привести лишь к частичному вхождению в контакт этих двух отрядов, в зависимости от того, насколько близко открывшаяся цель расположена относительно фронта атакующего.

Что касается открывшейся цели, то ей позволено выбрать либо реакцию «бежать», либо «держат позицию», поскольку у нее остается недостаточно времени, чтобы стрелять или предпринять иные действия.

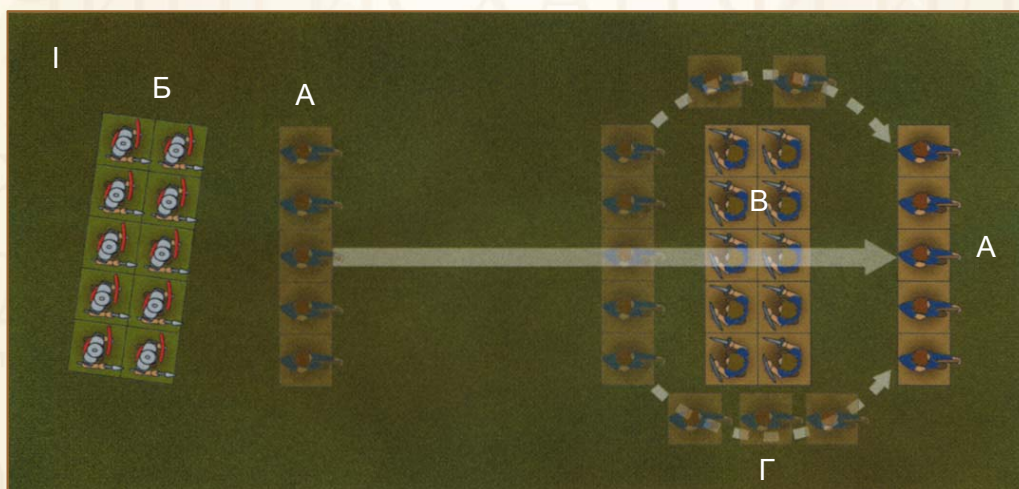
Целевой отряд (А) бежит прочь от атакующего отряда (Б), открывая другой вражеский отряд (В).

Отряд (А) считается пробегающим прямо сквозь отряд (В) для целей измерения расстояния, но на практике модели движутся вокруг отряда (В) как здесь показано (Г).

Затем, если игрок захочет, он может переориентировать атакующих (А) на открывшуюся цель (В).

Здесь изначальная цель (А) уже убежала, раскрыв другой вражеский отряд (В).

Атакующий отряд (Б) объявляет, что он переориентирует свою атаку на открывшуюся цель. Сначала он поворачивает к тому месту, где была изначальная цель (А), а затем атакует по прямой, входя в контакт подставками с отрядом (В).



Контратаки

Если отряд конницы или легких колесниц атакован с фронта отрядом вражеской конницы или легких колесниц, то атакованный отряд может отреагировать **контратакой**. Обратите внимание, что нельзя отреагировать контратакой на атаку пехоты или атаку смеси из пеших и конных отрядов. Контратака позволяет отряду выехать вперед, чтобы встретить противника фактически на равных условиях!

Контратака может быть успешно произведена, только если противник атакует с расстояния не менее половины позволенной дистанции атаки, то есть если отряд может атаковать на 16 дюймов, то он может быть контратакован, только если до противника 8 дюймов или более. Если атакующие находятся ближе, то для эффективной контратаки будет недостаточно места, и атакованный отряд вместо этого будет держать позицию.

Контратакующие перемещаются после того как будет установлено, что атакующие могут достигнуть своей цели, но до перемещения атакующего отряда. Контратакующие перемещаются на половину своего базового расстояния движения к атакующим, повернув при необходимости в начале движения точно так же, как это предусмотрено для атаки. Затем атакующие завершают свое движение, входя в контакт как обычно.

Контратакующие считаются атакующими во всех целях, за исключением определения того, какой отряд бьет первым. Когда дело доходит до определения, последовательности нанесения ударов, у атакующих отрядов по-прежнему есть приоритет над контратакующими. Однако быть контратакующим все равно весьма выгодно, поскольку они получают все соответствующие бонусы в бою так же, как если бы они атаковали.

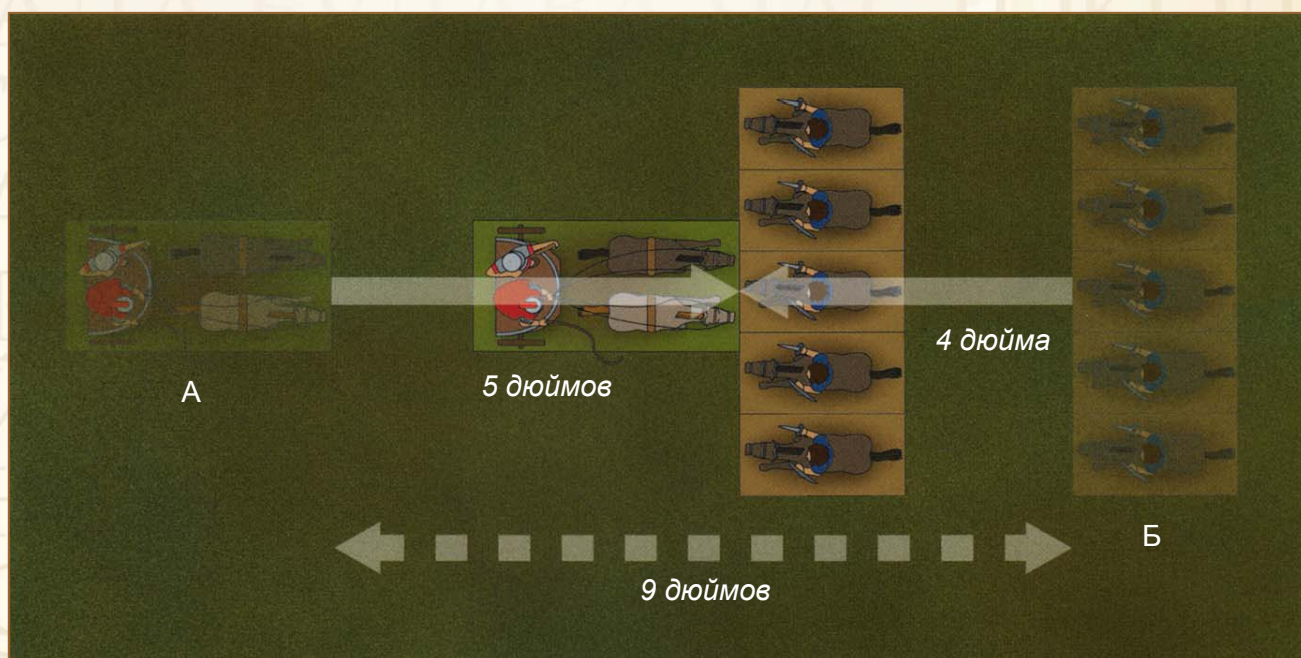
Если контратака невозможна из-за блокирования местностью, отрядами или какими-то иными помехами, то движение не допускается, и реакцией на атаку отряда вместо этого считается «держат позицию».

Если выяснится, что объявивший атаку отряд находится вне досягаемости от противника, то контратакующий отряд продвигается вперед на 1 дюйм. Никакого контакта не последует, и атака считается проваленной, как уже было описано.

Обратите внимание, что бывают случаи, когда атака объявляется на два или более вражеских отряда одновременно, один из которых может контратаковать, а другие – нет.

Например, если конный отряд атакует вражеский отряд лучников и вражеский отряд конницы. Лучники могли бы отреагировать «стоять и стрелять», в то время как конница могла бы контратаковать.

В такой ситуации лучники будут стрелять до перемещения атакующих (как описано в разделе «Стрельба» на стр. 44), а после этого будут атаковать и контратаковать соперничающие отряды конницы как описано выше. В результате контратакующая конница перехватит атакующих до того, как они войдут в контакт с лучниками. С лучниками контакт вообще не состоится, и они не должны будут сражаться в бою даже притом, что уже отстрелялись. Это следует принять во внимание при объявлении атак, поскольку контратаки могут отвести атаку от Вашей предпочтительной цели.



Нападающая колесница (А) объявляет атаку против обороняющейся конницы (Б). Расстояние до цели 9 дюймов, что больше чем половина полной дистанции атаки колесницы в 16 дюймов. Это позволяет обороняющейся коннице контратаковать на половину их базового движения, в данном случае это 4 дюйма, двигаясь к колеснице, которая затем атакует на 5 дюймов навстречу коннице.



ВЫХОД ИЗ БОЯ

Отряды, которые уже участвуют в ближнем бою в начале своего хода, не могут перемещаться как обычно, они должны оставаться там, где стоят, и продолжить сражаться в фазе Ближнего Боя. Однако отрядам в некоторых обстоятельствах позволено попытаться выйти из боя, как объяснено в этом разделе. Считается, что эти войска пытаются воспользоваться затишьем в сражении, чтобы отступить из боя в противоположную от противника сторону. Это требует выдержки. Войска, которые не сумеют успешно отступить, вместо этого окажутся разгромленными и побегут, поэтому это не тот вопрос, который легко решить.

Ценность этого правила станет очевидной лишь тогда, когда Вы ознакомитесь с игрой в целом, так что не волнуйтесь, если оно покажется немного сбивающим с толку в первом приближении. Это – то правило, которое может быть благополучно проигнорировано новичками, пытающимися изучить игру, и которое может быть введено позже, когда игроки освоятся и будут готовы к этому.



Римский Легионер

Кто Может Выйти из Боя?

Отряды могут попытаться выйти из боя, если они сражаются только со стороны своего фронта.

Отряды не могут выйти из боя, если они сражаются с противником в более чем одном направлении, например, со стороны фронта и фланга. Положение, в котором находятся такие отряды, не позволяет успешно выполнить выход из боя, поэтому они должны невзирая ни на что продолжать сражаться.

Отряды не могут выйти из боя, если они сражаются с противником, который вошел с ними в контакт в результате преследования на предыдущем ходу. В этом случае ни одна из сторон еще не сражалась, и необходимо определить результаты боя в этом ходу, чтобы понять, что случится потом. Правила для преследования и других аспектов боя будут рассмотрены позже на стр. 63.

Объявление о Выходе из Боя

Если Вы хотите, чтобы отряды вышли из боя, Вы должны объявить о намерении сделать это в начале фазы Движения в то же самое время, когда объявляются атаки. Чтобы обозначить, что отряд выходит из боя, разверните его так, чтобы его фронт был направлен в противоположную от противника сторону. Этот разворот бесплатный и не оказывает никакого влияния на последующее движение отряда, как описано ниже.

Перемещение Выходящих из Боя Отрядов

Отряды, выходящие из боя, перемещаются во время обязательных перемещений фазы Движения. Конные отряды, которые выходят из боя с более медленными вражескими отрядами, могут сделать это, не проходя теста. Во всех других случаях каждый пытающийся выйти из боя отряд, прежде чем переместиться, должен пройти тест на Лидерство для определения, успешно ли он вышел. Бросьте 2D6 и сложите выпавшие значения вместе, если результат будет равен или меньше, чем показатель Лидерства (Ld) отряда, то тест пройден. Если результат окажется больше показателя Лидерства (Ld) отряда, то тест провален.

Если тест пройден, отряд разворачивается от противника и перемещается с двойной скоростью прочь из боя. Этот разворот не уменьшает расстояние движения отряда, но при необходимости применяются обычные штрафы за пересечение местности и преодоление препятствий. Отряд не может совершать никаких других маневров. Обратите внимание, что отряд закончит движение спиной к врагу.

В случае провала теста, отряд считается **разгромленным** в бою, и немедленно обращается в бегство, как описано в правилах «Ближнего Боя» на стр. 59

Если все противники отряда успешно выходят из боя, то он ничего не может сделать. Отряд остается на месте, и на свой ход будет готов двигаться, стрелять и сражаться подобно другим отрядам.

Если все противники отряда попытались выйти из боя, но не смогли этого сделать и обратились в бегство, то отряд может немедленно начать их преследование, как если бы враг был разгромлен в ближнем бою. Правила для этого описаны в разделе «Ближний Бой» на стр. 62.



СТРЕЛЬБА



ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Во время фазы Стрельбы любые Ваши войска, вооруженные соответствующим оружием, могут стрелять в цели, находящиеся в пределах дистанции стрельбы. Как и в фазе Движения, действия в фазе Стрельбы также совершаются в определенной последовательности, хотя она довольно проста, как видно из описания ниже.

1. Назначение Целей (стр. 42)

Для начала укажите, какие из Ваших отрядов будут стрелять, и обозначьте их цели.

2. Артиллерия (стр. 123)

Если Вы хотите вести стрельбу из артиллерийских орудий, Вы должны сделать это перед любой другой стрельбой. Это – достаточно специфичное оружие, и поэтому правила для артиллерии будут даны позже в их собственном разделе.

3. Стрельба (стр. 44)

Все остальные отряды стреляют в назначенные им цели. Не имеет значения, в каком порядке стреляют отряды, но когда несколько отрядов стреляют в одну и ту же цель, будет удобнее произвести всю такую стрельбу до того, как перейти к другим целям.

4. Паника (стр. 50)

Отряды, которые понесли очень много потерь от стрельбы, потенциально могут запаниковать и обратиться в бегство. Это определяется сразу же после того, как будет завершена вся стрельба.



Правила для стрельбы рассмотрены в этом разделе. Они в равной степени применяются и для стрельбы, которая ведется вне фазы Стрельбы, например, в виде реакции на атаку. Правила для стрельбы артиллерии рассмотрены в другом месте, поскольку они имеют отличия от базовых правил, и прежде чем рассматривать действие этих мощных боевых машин, необходимо понять, как работают основные правила стрельбы.

ЦЕЛИ

В начале фазы Стрельбы Вы должны обозначить, какие Ваши вооруженные стрелковым оружием отряды будут стрелять и в какие цели. По указанию командира, направляющего огонь стрелков, стреляющему отряду в качестве цели может быть назначен только один вражеский отряд. Отряду не позволяет разделять стрельбу между разными противниками.

Цели назначаются без предварительного измерения, расстояний, игрок полагается на свое суждение, делая вывод, что враг расположен в пределах дистанции стрельбы и видимости стрелков. Модели, расположенные вне дистанции стрельбы или невидящие свою цель, не могут стрелять в этот ход — их выстрелы будут потрачены впустую!



Монгольский Конный Лучник

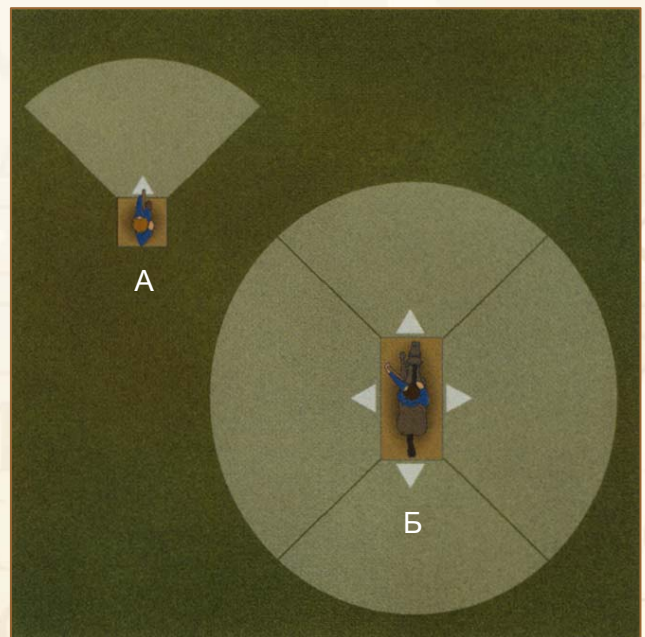
КТО МОЖЕТ СТРЕЛЯТЬ

Когда отряд ведет стрельбу, фактически стрелять будут только те отдельные модели, которые находятся в пределах дистанции и способны видеть цель. Модели, которые не видят цель, или чье оружие имеет недостаточную дальность стрельбы, не могут стрелять в этот ход. В большинстве случаев игроки попытаются сделать так, чтобы все их воины могли видеть цель и находиться на дистанции, но иногда это оказывается невозможно, и стрелять сможет только часть воинов в отряде. Войска, идущие на марше или быстром марше, не могут стрелять в этот ход.

Видимость Цели

Мы уже описали то, что мы подразумеваем, говоря, что модель может «видеть» (стр. 15). Стрелок может видеть цель, которая находится в секторе видимости в 90°, простирающегося от переднего края подставки, как показано на схеме ниже. Во время игры достаточно легко представить себе этот сектор, мысленно проведя линии, делящие пополам углы подставки модели. Однако некоторым игрокам нравится использовать угольник или картонный шаблон, чтобы визуализировать сектор видимости модели, что абсолютно приемлемо, если такой вариант для Вас более предпочтителен.

Конным моделям и воинам на слонах или в колесницах позволено также стрелять в цели, расположенные сбоку и сзади от них — считается, что воины могут на мгновение развернуться, чтобы спустить тетиву в своего противника, скача мимо или даже прочь от цели. Поэтому эти модели могут видеть цель в пределах секторов видимости в 90°, простирающихся от **любого** края подставки, как показано на схеме ниже. Обратите внимание, что хотя модель и считается способной видеть вокруг в целях стрельбы, это не распространяется на прочие игровые моменты, такие как, например, атака. Для всех иных целей модели могут видеть только со стороны своего фронта.



Лучник (А) может стрелять только в пределах сектора в 90° от фронта своей подставки, как здесь показано, однако конный лучник (Б) может стрелять в пределах секторов в 90° от любого края своей подставки.



Блокирование Линии Видимости

Линия видимости стрелка, а потому и его стрельба блокируются, если есть что-нибудь между ним и его намеченной целью. Поэтому вклинившийся элемент местности или другие модели на поверхности стола блокируют линию видимости модели, как описано ниже.

Самый легкий способ проверить, может ли одна модель видеть другую, состоит в том, чтобы наклониться к столу и посмотреть глазами модели. Важно помнить, что реальное поле боя, скорее всего, будет иметь неровности или впадины на местности, и может быть покрыто туманом или облаками пыли. Настоящему воину было гораздо труднее видеть происходящее на реальном поле боя, чем нам на относительно небольшом, ровном и хорошо освещенном игровом столе. Следующие правила предназначены, чтобы указать Вам путь к правильному решению.

Блокирующий эффект других моделей легко раскрывается в правилах и не должен доставлять проблем или неожиданностей. Войска всех видов, дружеские или вражеские, блокируют линию видимости модели. Нельзя стрелять через одну модель в другую.

Это означает, что, если в вооруженном стрелковым оружием пешем отряде имеются две или более шеренг воинов, то модели, размещенные непосредственно позади других, не смогут провести линию видимости, потому что передний край их подставки закрыт впереди стоящими моделями. Однако заметьте, что вооруженные луками и дартами воины в некоторых обстоятельствах по-прежнему могут стрелять.

Рассматривая влияние местности, мы должны попытаться вообразить наше поле боя как реальное, с его неровностями, утренним туманом или облаками пыли. Представьте себе лес и преграды, затрудняющие обзор, неожиданные обрывы, скрывающие противника, и расстояния, на которых невозможно отличить друзей от врагов. Возвышаясь над нашим миниатюрным полем боя, мы всего этого не осознаем, но нашим войскам, представленным моделями, не настолько везет. Как и их реальные прототипы не могли видеть сквозь холмы или преграды, мы должны учесть, что наши модели не могут видеть то, что скрыто за элементами местности на игровом столе, и принять соответствующее решение.

Позиции на Возвышенностях

Войска, занимающие позиции на возвышенностях, таких как холмы или верх построек, могут видеть и стрелять поверх голов моделей на более низком уровне местности, поверх более низких построек, деревьев и вклинившихся препятствий. Мы считаем, что они могут видеть через такие более низкие элементы местности, даже если это не совсем очевидно, поскольку модельная местность может быть высокой или сложной.

Войска, которые могут видеть с позиций на возвышенности, и сами могут быть замечены, потому что они, вероятно, стоят на виду, уязвимые, прямо на фоне неба, и так и напрашиваются, чтобы их безжалостно подстрелили!

Что касается воинов на слонах, им также позволено видеть поверх голов воинов на земле, но не через леса или здания. В реальности они, как правило, будут выше слона, даже тогда, когда вид нашей модельной местности наводит на иную мысль.

МЕСТНОСТЬ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Холмы, здания и особенно крупные валуны блокируют видимость на уровне земли. Понятно, что невозможно видеть через мешающий холм или дом, поэтому модели не могут провести линию видимости через такие элементы местности.

Стены и высокие изгороди – препятствия, которые также блокируют видимость на уровне земли. Однако модель, помещенная непосредственно позади такого препятствия, то есть соприкасающаяся с ним, считается занявшей позицию, из которой она может видеть и стрелять поверху.

Считается, что такая модель хотя бы частично высунулась, чтобы осмотреться, независимо от фактической высоты моделей воинов или местности. При этом и она может видеть и стрелять, и сама может быть замечена и обстреляна, хотя и извлекает выгоду от нахождения в укрытии, о чем должным образом будет разъяснено.

Лес блокирует линию видимости через себя, если и стрелок, и цель находятся с противоположных сторон. Фактическое положение отдельных деревьев и подлеска не рассматривается. Считается, что вся область леса представляет

плотную массу деревьев и запутанного подлеска, которые существенно затрудняют обзор. Поэтому модель может видеть через лесистую местность максимум на 2 дюйма либо проводя линию видимости к модели в лесу, либо когда модель, находящаяся в лесу, проводит линию видимости к цели снаружи.

Это позволяет моделям, помещенным близко к краю леса, видеть то, что находится вне леса; само собой, они и сами также могут быть замечены, но они извлекают выгоду от нахождения в укрытии, как будет объяснено позже.

Сады, рощи и области разрозненных руин не блокируют линию видимости, поскольку считается, что они являются в значительной степени открытыми областями с многочисленными тропами, в которых линия видимости проходит между деревьями или обрушившейся каменной кладкой. Необходимо определить некоторые различия между областями таких легких насаждений и настоящими густыми лесами, и между руинами и зданиями. Не стоит полагаться на прозорливость всех участников, и если есть место для сомнений, в начале игры следует удостовериться, что такие различия всем ясны.



ДАЛЬНОСТЬ

Все стрелковое оружие имеет максимальную дальность, являющуюся наибольшим расстоянием, на которое вооруженная им модель может стрелять. Если объявленная цель находится вне этой максимальной дистанции, то выстрелы автоматически считаются промахами. Если Вы неверно оценили расстояние при назначении целей, то некоторые или даже все Ваши стрелки могут оказаться вне диапазона.

Например, отряд лучников вооружен короткими луками с дальностью 18 дюймов. Игрок назначает ближайший вражеский отряд в качестве цели. Когда дело дошло до измерения расстояния, выяснилось, что противник находится в 19 дюймах. Его стрелы, не долетев, упали перед глумящимися войсками противника.

Имейте в виду, что часто бывает, что некоторые стрелки в отряде достают до цели, а другие находятся вне дистанции или видимости. В этих случаях стрелять могут только те модели, которые находятся в пределах дистанции и видят цель, а остальные автоматически промахиваются. В таблице ниже перечислена максимальная дальность для обычного стрелкового оружия. Полный список и дальнейшие правила можно найти в разделе «Оружие и Доспехи» на стр. 87.

ОРУЖИЕ	МАКСИМАЛЬНАЯ ДАЛЬНОСТЬ
Метательные Камни	4 дюйма
Дротики	8 дюймов
Дарты (дротики-свинчатки)	12 дюймов
Ручница	18 дюймов
Легкий Арбалет	18 дюймов
Короткий Лук	18 дюймов
Праща	18 дюймов
Составной Лук	24 дюйма
Праща-Бич	24 дюйма
Арбалет	30 дюймов
Длинный Лук	30 дюймов

С расстоянием снаряды теряют мощность и точность, поэтому дистанция воздействия большинства оружия делится на **ближнюю дистанцию** и **дальнюю дистанцию**. Ближняя дистанция – до половины максимальной дальности оружия, а дальняя дистанция – между половиной и максимальным расстоянием. В цель труднее попасть, если она находится на дальней дистанции, как будет описано позже. Некоторое оружие не получает этот штраф, главным образом из-за своей очень малой дальности, например, дротики, как описано в разделе «Оружие и Доспехи».

Использование мантиобарбул не должно быть упущено. Каждый легионер несет по пять этих снарядов на своем щите и не нуждается в лучниках так как они ранят и убивают врагов и их коней еще до того как те подойдут на расстояние полета дротика или стрелы.

Вегетий. О Военном Деле

СТРЕЛЬБА И БЛИЖНИЙ БОЙ

Войска, участвующие в ближнем бою, слишком заняты, чтобы использовать стрелковое оружие, и поэтому не могут стрелять. Вместо этого участвующие в бою отряды сражаются в фазе ближнего боя, как объясняется в соответствующем разделе правил.

Стрельба в Участвующих в Бою

Иногда у игроков может возникнуть желание стрелять в цели, участвующие в ближнем бою. Это разрешается, но в целом не рекомендуется, поскольку Вы можете попасть как в противника, так и в свои войска. Учтите, что занятые в бою войска, принимают участие в обширном круговороте рукопашной схватке, где воины перемешиваются, а боевые линии с шумом отливают и приливают!

Если Вы все же настаиваете на стрельбе по участвующим в ближнем бою войскам, то все попадания в цели должны быть разделены по возможности одинаково между **обеими** сторонами. Нечетные попадания можно распределить случайным образом, бросив кубик для определения того, в какую из сторон попали (например, 1, 2, или 3 – попадание нанесено Вам, а 4, 5 или 6 – противнику).

Стрельба в Атакующих

Как мы уже описали в правилах для атак, отряд, который был атакован, в виде реакции может **стоять и стрелять** или **стрелять и бежать**. Стрельба этих отрядов происходит не в обычной последовательности хода, а в фазе Движения другой стороны до перемещения атакующих.

Отряды, выбравшие «стоять и стрелять» или «стрелять и бежать», могут стрелять, только если атакующие начинают свое движение с дистанции **не менее половины** позволенного им расстояния движения. Если атакующие начинают свое движение с меньшего расстояния, то у стрелков нет времени, чтобы метнуть свои снаряды.

Отряды, выбравшие «стоять и стрелять» или «стрелять и бежать», могут стрелять только в направлении, в котором с ними войдет в контакт атакующий. Если стрелки не могут стрелять в этом направлении, то они не могут «стоять и стрелять» или «стрелять и бежать». Например, отряд пеших лучников не может стрелять, если атакован в тыл.

Если выяснится, что реагирующий стрельбой отряд, не может стрелять, то он будет держать позицию вместо попытки «стоять и стрелять». Если не может стрелять отряд, пытающийся «стрелять и бежать», то он бежит, как описано для реакции «стрелять и бежать». Обычно будет очевидно, находится ли атакующий в или вне половины расстояния движения. В ином случае необходимо провести замеры и определить, можно ли стрелкам стрелять.

Независимо от дальности используемого оружия, считается, что вся стрельба в атакующие цели происходит на **ближней дистанции**. Однако мы налагаем штраф на стрелков из-за угнетающего воздействия противника, который своим присутствием заставляет взяться за оружие. Поэтому модели, стреляющие в атакующих, получают штраф -1 к броску кубика на попадание в цель. Правила для нанесения попаданий и влияющие на них факторы описаны позже, а пока достаточно знать, что у стрелков меньше вероятность попасть в свои цели, когда эти цели грозно несутся в их направлении.



Есть еще один момент, который стоит упомянуть в этой связи. При стрельбе в атакующий отряд может так случиться, что Вы окажетесь настолько метки, а стрельба настолько смертоносной, что бесчисленное множество врагов падет замертво у Ваших ног. Понеся достаточно крупные потери, атакующие могут запаниковать и обратиться в бегство, даже не ввязавшись в ближний бой. Эта счастливая возможность охвачена правилами на панику на стр. 72.

МАССИРОВАННАЯ СТРЕЛЬБА

Это правило относится к пехоте и коннице, вооруженной луками, короткими луками, длинными луками или дартами, и позволяет моделям из задних шеренг в некоторых обстоятельствах стрелять поверх голов стоящих перед ними товарищей. Войска, вооруженные другими видами стрелкового оружия, не могут использовать правило массовой стрельбы, если только они не стреляют из позиций на возвышенностях, как отмечено ниже.

При условии, что стрелки передней шеренги могут стрелять, моделям позади них из второй, третьей и последующих шеренг также допускается стрелять в эту же самую цель. Хотя они не могут видеть цель, мы принимаем, что они обучены стрелять в небо, направляемые своими командирами, чтобы их стрелы обрушивались дождем вниз на врага.

Пешие и конные отряды, вооруженные луками, короткими луками, длинными луками или дартами, позволено применять массированную стрельбу. Отряды, вооруженные луками, короткими луками или длинными луками, должны оставаться неподвижными в свою фазу Движения, чтобы использовать массированную стрельбу в своей фазе Стрельбы. Лучники, которые перемещались, не могут использовать массированную стрельбу. Войскам, вооруженным дартами, разрешается перемещаться и массированно стрелять, поскольку они метают свое оружие во время движения. Обратите внимание, что хотя стрелки и не обязаны видеть свою цель, они все еще должны быть в пределах дистанции стрельбы от нее. Если модель из задних шеренг построения находится вне дистанции, она не может стрелять, даже если впереди стоящая модель находится в пределах дистанции.

Войска, которые были бы способны сделать это, могут использовать массированную стрельбу, когда они «стоят и стреляют» в атакующего противника, но не когда они «стреляют и бегут».

Войска в лесу не могут использовать массированную стрельбу по достаточно очевидным причинам.

При использовании массовой стрельбы количество стрелков от задних шеренг делится на два и округляется в меньшую сторону при определении числа стреляющих моделей. Например, если пять моделей стреляют из передней шеренги и пять из задней, то складывается пять (из передней шеренги) плюс два (из задней шеренги), что дает общее количество стрелков семь. Принимается во внимание снижение точности войск, которые стреляют вслепую.

Некоторые армии сочетали в одном отряде лучников с воинами, вооруженными только оружием ближнего боя. Обычно лучники формируют задние шеренги, а прочие воины – передние шеренги. В таком случае стоящие позади лучники могут использовать массированную стрельбу, пока модели с фронта способны протянуть линию видимости к цели. См. правила для «Смешанных Построений» на стр. 105.

Массированная Стрельба с Позиций на Возвышенностях

Если вооруженный стрелковым оружием отряд расположился на склоне холма, модели из задних шеренг будут в состоянии видеть поверх голов впереди стоящих шеренг, потому что модели на возвышенностях могут видеть модели на более низком уровне местности, как объяснено в разделе «Позиции на Возвышенностях» на стр. 43.

Независимо от того, каким стрелковым оружием они вооружены, пешие и конные отряды, расположенные таким образом, могут использовать массированную стрельбу, как описано выше, если задние шеренги занимают позицию, с которой они способны видеть цель через головы впереди стоящих шеренг.





МОДИФИКАТОРЫ К ПОПАДАНИЮ

Стрельба не является простым направлением оружия на цель и спусканием тетивы. На вероятность попадания помимо Вашего умения влияют разные факторы. Например, трудно поразить цель, которая находится более далеко или под защитой укрытия. Чтобы это учесть существуют следующие модификаторы. Эти модификаторы применяются к бросаемым кубикам, таким образом, модификатор +1 облегчает нанесение попадания – Вы добавляете +1 к выпавшему на кубике значению, в то время как модификатор -1 усложняет нанесение попадания. Все модификаторы являются совокупными – Вы должны просуммировать все применяемые модификаторы. Например, стрельба по цели в рассыпном строю на дальней дистанции даст совокупный модификатор к попаданию -2, таким образом, стрелку с BS 3 для нанесения попадания потребуется выбросить на кубике 6.

+1 Стрельба по Большим Целям

Большая цель – это нечто, что в реальности было бы порядка 10 футов (т.е. около 3 метров) в высоту или нечто массивное. Слоны, к примеру, большие цели, в то время как подавляющее большинство других войск таковыми не является. Модели конницы и колесниц не считаются большими целями. Крупные артиллерийские установки – обычно большие цели так же, как и различные типы осадных машин и конструкций, таких как здания, хотя эти вещи нас не сильно коснутся.

-1 Стрельба во Время Движения

Если стрелок двигался во время фазы движения, то его шанс на попадание уменьшается. Даже выполнение маневров, таких, как разворот кругом или изменение построения достаточно, чтобы снизить его сосредоточение, поэтому они также считаются движением.

-1 Стрельба в Атакующего Противника

Если войска выбрали реакции «стоять и стрелять» или «стрелять и бежать», будучи атакованными вражеским отрядом, то их шанс на попадание уменьшается. Они не могут тщательно прицелиться или торопятся выстрелить, поскольку в последний момент им нужно успеть отложить в сторону стрелковое оружие и взяться за мечи.

-1 Стрельба на Дальней Дистанции

Если цель находится на расстоянии большем, чем половина максимальной дальности стрелков, то их шанс на попадание будет ниже. Иногда Вы можете обнаружить, что часть стрелков находится в пределах ближней дистанции, а другие – на дальней дистанции. В этом случае Вы должны будете бросить две партии кубиков, отдельно для ближней дистанции, и отдельно для дальней с модификатором.



-1 Стрельба в Модель Персонажа

Этот штраф применяется, если цель – пешая либо конная модель персонажа человеческого размера. Смотрите в разделе «Персонажи» полное объяснение правил стрельбы по моделям персонажей.

-1 Стрельба по Рассыпному Строю

Этот штраф применяется при стрельбе по любому отряду в рассыпном строю. В рассыпные отряды сложнее попасть, поскольку отдельные воины рассеяны в пространстве и без труда могут заметить и уклониться или защититься от летящих снарядов. Смотрите в разделе «Застрельщики» полное объяснение относящихся к ним правил.

-1 Стрельба по Движущейся Легкой Колеснице

Легкие колесницы перемещаются стремительно, что существенно затрудняет попадание в них из стрелкового оружия. Поэтому этот штраф применяется при стрельбе по отряду легких колесниц, двигавшемуся в свой собственный ход, т.е. в предыдущий ход. Заметьте, что этот штраф не применяется при стрельбе в громоздкие тяжелые или серпоносные колесницы, как будет описано позже, или при стрельбе в повозки и подобную технику, такую как колесные боевые машины и телеги, а также не применяется, если отряд легких колесниц обстреливается в самом начале игры до наступления их хода, поскольку они не двигались ранее!

-1 Цель Позади Легкого Укрытия

Этот штраф применяется, если Ваша цель находится позади или в пределах легкого укрытия, о чем говорится в другом месте. Обратите внимание, что легкое укрытие типично включает всю растительность, такую как леса, рощи, сады и живые изгороди, т.е. многие обычные элементы местности на поле боя.

-2 Цель Позади Прочного Укрытия

Этот штраф применяется, если Ваша цель находится позади или в пределах прочного укрытия, о чем говорится в другом месте. К прочным укрытиям относятся стены и здания, а также наиболее внушительные оборонительные сооружения.

Например: Десять лучников открывают огонь. BS лучников равен 3, а их цели находятся в 10 дюймах, т.е. на дальней дистанции для их коротких луков с максимальной дальностью 18 дюймов. Их цель засела в роще, которая считается легким укрытием. С BS 3 лучникам для попадания нужно выбросить 4, но с учетом модификатора -1 за дальнюю дистанцию и -1 за легкое укрытие, требуемое значение уменьшается до 6. Так, игрок бросает десять кубиков, на которых выпало, скажем, 1, 2, 2, 3, 4, 4, 4, 5, 6 и 6, что означает два попадания.



ПОПАДАНИЕ В ЦЕЛЬ

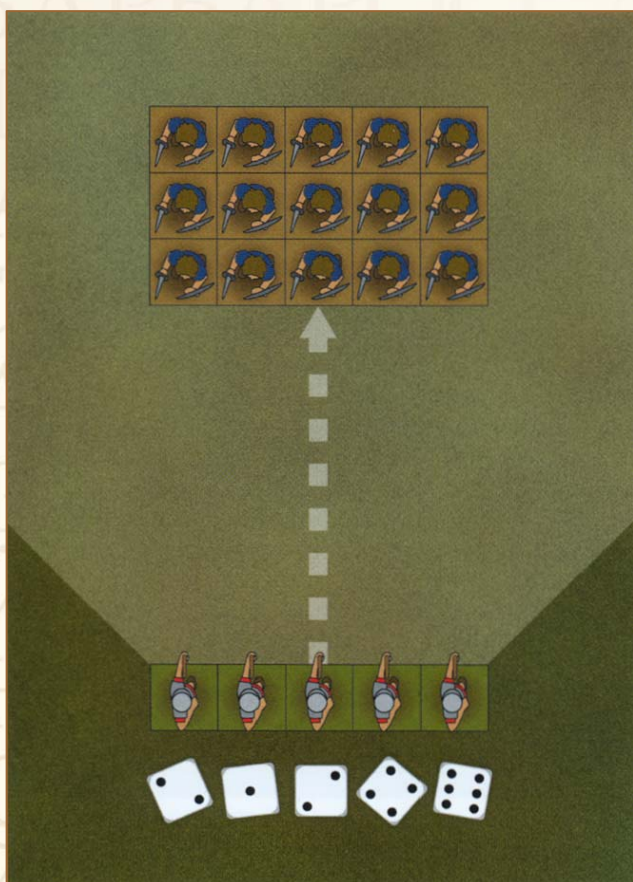
Шанс стрелка попасть в цель зависит от его Навыка Стрельбы (BS). Чем выше BS модели, тем больше вероятность попадания.

Чтобы определить, попали ли Вы в цель, бросьте D6 за каждую стреляющую модель. Подсчитайте, сколько моделей в отряде стреляет, и бросьте такое же количество кубиков. Проще всего бросить все кубики сразу, хотя Вы и не обязаны делать именно так. Если у Вас много стреляющих моделей, то удобнее будет бросить несколько партий кубиков. Следующая таблица показывает минимальное значение D6, которое требуется для нанесения попадания.

BS	1	2	3	4	5	6
Значение для попадания	6	5	4	3	2	1

Каждый кубик, на котором выпало значение равное или большее необходимого, означает попадание в цель, кубик, на котором выпало меньшее значение, означает промах.

Хотя в таблице присутствует значение 1, минимальное значение броска кубика, необходимое для попадания с учетом необходимых модификаторов всегда должно быть не менее 2. Здесь нет автоматического попадания, выпавшая на кубике единица **всегда** означает промах.



Пять лучников с BS 3 стреляют в цель – брошено пять кубиков, для нанесения попадания нужно выбросить 4 или более. Выпало: 1, 2, 2, 4 и 6, что означает два попадания и три промаха.

7+ На Попадание

Иногда может так случиться, что Вам для попадания в цель при стрельбе потребуется выбросить на кубике 7 или более. Например, цель – застрельщики в роще на дальней дистанции, что дает модификатор -3 к броску на попадание, поэтому войскам с BS 3 понадобится выбросить семерки.

Когда требуется значение 7 или более, то попадание происходит при выпадении на кубке 6, но при этом Сила выстрела уменьшается на -1 за каждый дополнительный пункт броска кубика, необходимый для попадания в цель. Это подытожено в таблице ниже. Если Сила уменьшится ниже 1, то выстрел не оказывает никакого воздействия и игнорируется.

ДЛЯ ПОПАДАНИЯ	МОДИФИКАТОР
6 или менее	Нет модификатора
7	-1 к Силе
8	-2 к Силе
9	-3 к Силе
10	-4 к Силе
11 или более	-5 к Силе



Англо-Сакский Воин



ТАБЛИЦА БРОСКОВ НА РАНЕНИЕ

Стойкость Цели

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Сила Попадания	1	4	5	6	6	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
	2	3	4	5	6	6	Нет	Нет	Нет	Нет
	3	2	3	4	5	6	6	Нет	Нет	Нет
	4	2	2	3	4	5	6	Нет	Нет	Нет
	5	2	2	2	3	4	5	6	Нет	Нет
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	Нет
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3

РАНЕНИЯ

Не всякое попадание причиняет существенный ущерб – иногда снаряды могут отскочить от доспехов или одежды, в другой раз они могут лишь оцарапать или нанести поверхностные раны, которые даже не заметят в пылу сражения. Некоторые существа, такие как слоны, настолько стойки, что стрелам трудно пробить их кожу, и они могут перенести множество попаданий, которые давно бы уже убили более уязвимое существо.

Как только Вы определили, сколько стрелков попало в цель, Вы снова должны бросить кубики, чтобы определить, сколько нанесено ран. Для этого обратитесь к Таблице Бросков на Ранение выше и сопоставьте показатель Силы оружия с показателем Стойкости (Т) цели. На их пересечении указано минимальное значение кубика, требуемое для нанесения ранения. Бросьте кубик за каждое успешное попадание в цель. Каждый кубик, на котором выпало значение равное или большее необходимого, наносит рану. Кубики, на которых выпало меньше, чем нужно, не смогли нанести ранения и игнорируются.

Сила Оружия

Для броска на ранение необходимо сравнить показатель Силы оружия со Стойкостью цели. Стойкость цели обозначена в профиле обстреливаемого отряда. Значения Силы различного оружия полностью приведены в разделе «Оружие и Доспехи» (см. стр. 87). Показатели Силы для наиболее распространенного стрелкового оружия даны в примере напротив. Как видите, у самого распространенного оружия Сила равна 3. Фактически даже у самого мощного стрелкового оружия, которое может встретиться на поле боя, показатель Силы не превышает 7. Таблица Бросков на Ранение оставляет возможность для применения разнообразных осадных машин, сфера применения которых лежит несколько вне рамок нашей игры.

СИЛА 2	СИЛА 3	СИЛА 4
Дарты	Короткий Лук	Ручница
	Лук	Арбалет
	Легкий Арбалет	
	Длинный Лук	
	Праща	
	Дротики	
	Праща-Бич	



На рисунке на стр.47 лучники нанесли два попадания своему противнику. У коротких луков Сила 3, а у воинов противника стандартная Стойкость 3. Обратившись к Таблице Бросков на Попадание определяем, что стрелки должны выбросить на кубиках 4 или больше, чтобы ранить свои цели. Брошено два кубика, на которых выпало 3 и 6, что означает нанесение одного ранения.



ДОСПЕХИ

У получивших ранения моделей все еще есть шанс избежать повреждений, если они носят доспехи или щиты. Всадники также могут избежать повреждений, даже если они ничем не защищены, поскольку считается, что их лошади или верблюды дают некоторую защиту. Во всех этих случаях войскам предоставляется возможность избежать получения ранения, которая называется броском на защиту доспехами или **спас-броском за доспехи**. Не имеет значения, что у некоторых воинов фактически нет доспехов, или они защищены только щитом или своим верховым животным, для удобства эту возможность защититься мы называем спас-броском за доспехи.

За каждую полученную рану игрок – владелец этого отряда – бросает один D6. Если выпавшее на кубике значение равно или больше спас-броска за доспехи модели, то выстрел был отражен или принят на себя доспехами и не оказывает никакого эффекта. Раны, от которых таким образом смогли защититься, игнорируются для всех иных игровых целей и подсчетов. Учитываются только те раны, от которых не защитились.

Спас-броски за доспехи не включены в профиль характеристик, потому что они очень изменчивы. Одни и те же типы войск зачастую могут оснащаться доспехами разной тяжести, что дает им более высокое или более низкое значение спас-броска за доспехи. Во время игры было бы неплохо записывать значение спас-броска за доспехи Ваших воинов рядом с их профилем. Мы дадим подробные правила для вычисления спас-бросков за доспехи позже, а пока стоит резюмировать значения для наиболее распространенных комбинаций защитного вооружения, как показано ниже. Полный перечень и описания см. в разделе «Оружие и Доспехи» на стр. 87.

ДОСПЕХИ	СПАС-БРОСОК
Пехота, несущая только щиты, либо только легкие доспехи	6+
Всадники без доспехов или щитов	6+
Пехота со щитами и в легких доспехах, либо только в тяжелых доспехах, либо несущая только большие щиты	5+
Всадники, несущие только щиты, либо только легкие доспехи	5+
Пехота со щитами и в тяжелых доспехах, либо с большими щитами и в легких доспехах	4+
Всадники, несущие щиты и легкие доспехи	4+
Пехота, несущая большие щиты и тяжелые доспехи	3+
Всадники, несущие щиты и тяжелые доспехи	3+

Модификаторы Защиты Доспехами

Некоторые виды оружия обладают более высокой проникающей или разрушающей способностью, чем другие, поэтому мы применяем модификатор к спас-броску за доспехи. Значения этих модификаторов приведены вместе с другими характеристиками оружия в разделе «Оружие и Доспехи» (см. стр. 87). Общий принцип заключается в том, что эти модификаторы основываются на показателе Силы оружия, чем больше Сила, тем выше модификатор, но, как мы скоро обнаружим, есть некоторые исключения и особые случаи. Следующая таблица иллюстрирует принцип работы этих модификаторов.

СИЛА ПОПАДАНИЯ	СПАС-БРОСОК ЗА ДОСПЕХИ
3 или менее	Нет модификатора
4	вычесть -1
5	вычесть -2
6	вычесть -3
За каждые следующие +1	дополнительно вычитать -1

ПОТЕРИ

У подавляющего большинства моделей есть только 1 Рана (W) в профиле характеристик, указывающая на то, что как только они получают 1 ранение, они падут замертво. Потери удаляются из игры и не принимают дальнейшего участия в игре. У некоторых исключительных моделей этот показатель равен 2, 3 или более, и они могут получить соответствующее количество ранений, прежде чем пасть.

Когда у войск только одна Рана (W) в профиле, потери удаляются следующим образом. За каждую рану, полученную отрядом, от которой не удалось защититься, как описано выше, удаляют одну модель. Потери не обязательно обозначают погибших, они представляют собой воинов, оказавшихся неспособными сражаться из-за того, что они были оглушены, жестокого изранены или убиты. Для игровых целей результат будет один, и мы удаляем все потери из игры.

Игрок, получивший потери, удаляет модели из своего отряда. Хотя можно предположить, что потери от стрельбы будут в первую очередь в ведущих шеренгах, удобно удалять потери из тыла отряда. Это позволяет отряду оставаться опрятным, и представляет воинов, смыкающих ряды для сохранения своего строя. Если отряды развернуты в одну шеренгу, то потери удаляются равномерно с обоих концов, представляя войска, собирающиеся вокруг своих командиров и знамен.

Если отряд включает разные типы войск, например, копейщиков и лучников, или войска, вооруженные различным оружием, то потери удаляются из каждого типа так, чтобы по возможности сохранить пропорцию в отряде. Например, если в отряде 20 копейщиков и 10 лучников, то потери удаляются так, чтобы пропорция по возможности оставалась 2:1.

В случае с отрядами в рассыпном строю или отрядами, образующими свободные группы, такие как колесницы, о которых речь пойдет позже в их собственных разделах, потери могут быть удалены по желанию игрока. Лучше удалять потери так, чтобы не нарушать построение отряда, в ином случае отряд будет обязан вернуться в допустимое построение, как только для этого представится возможность.



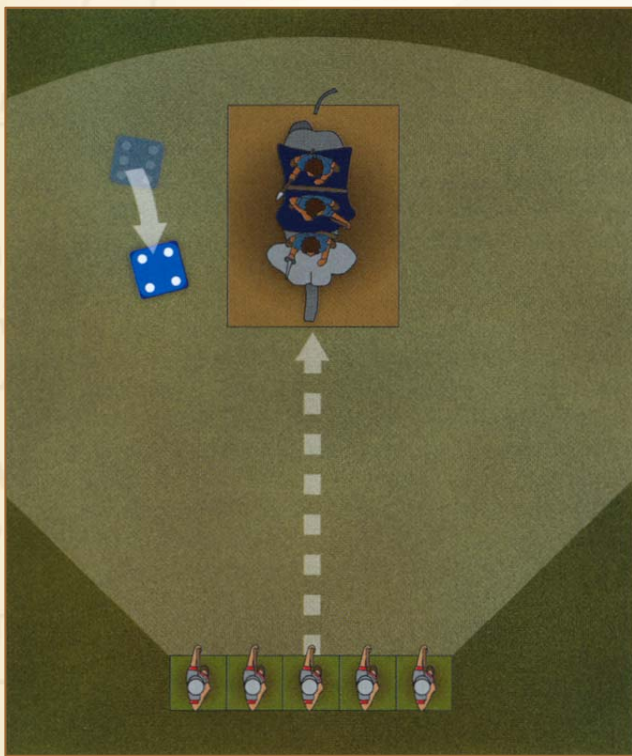
Кавалерийские Потери

Конная модель рассматривается как единая модель, даже если у лошади есть свой отдельный профиль, как например, у боевых коней, у которых есть собственные показатели Атаки и Силы. Все выстрелы производятся против всадника. Преимущество, которое он получает, будучи верхом, учтено в спас-броске за доспехи – у конницы бросок на защиту доспехами всегда на 1 больше, чем у пехоты, как Вы можете увидеть в приведенных ранее примерах спас-бросков.

Потери от Множественных Ранений

Некоторые модели достаточно выносливы, чтобы иметь в профиле характеристик показатель Ранений (W) 2 или более. Например, у слонов типичный показатель 5 или 6. Следующие правила относятся ко всем моделям, у которых более чем 1 Рана (W), включая слонов, особенно выносливые модели персонажей и другие крепкие цели.

Показатель Ран модели (W) показывает, сколько ранений она может получить прежде, чем падет замертво. Если такая модель понесет меньше ран, чем необходимо для ее полного удаления, пометьте количество полученных ею ранений и отслеживайте их счет. Как только общее количество полученных ран достигнет предела, обозначенного показателем Ран модели (W), удалите ее как потерю.



Здесь слон получил два ранения от обстрела. Этого недостаточно, чтобы сразу убить слона, поэтому игрок отмечает, что слон получил две раны. У слона показатель Ран (W) 6, так что в запасе у него осталось только 4 раны, то есть требуется нанести ему еще четыре раны, чтобы он пал замертво. Удобно для отслеживания полученных ранений использовать разноцветные кубики, помещая их рядом с моделью, как показано выше.

ПАНИКА

Отряды, понесшие большие потери от стрельбы, в результате могут запаниковать и обратиться в бегство. Такое случается нечасто – обычно, только если отряды уже серьезно потрепаны или если они слишком маленькие. Но, тем не менее, такое событие – шаг на пути к победе!

Если потери отряда от стрельбы в данной фазе составят 25% или более от его численности, то он должен пройти тест на Лидерство (Ld), чтобы определить, впал ли он в панику. Все необходимые тесты проводятся после завершения всей стрельбы и определения потерь. Такой же тест должен быть пройден атакующими, если они несут 25% потерь, перед вхождением в контакт с противником. В этом случае тест проводят сразу же непосредственно перед движением атакующих.

Если отряд провалит тест и впадет в панику, то отряд побежит прочь, как описано в разделе «Паника» (см. стр. 69), в соответствии с правилами для бегущих войск (см. стр. 62).

БЫСТРОЕ БРОСАНИЕ КУБИКОВ

К этому моменту Вы уже поняли, что необходимо бросать довольно много кубиков для определения результатов стрельбы, фактически целые горсти! Однако это не так долго, как Вы могли бы подумать, потому что все кубики бросаются вместе на каждой стадии.

Наиболее практичный способ состоит в том, чтобы взять столько кубиков, сколько воинов стреляет, и бросить их все сразу. Так, если Вы стреляете десятью лучниками, бросьте десять кубиков. Потом отберите все кубики, попавшие в цель, и снова бросьте их для определения ранений. И в завершение, отберите все кубики, нанеся ранения и передайте их своему противнику, чтобы тот сделал спас-броски за доспехи.

Этот способ успешно можно применять и в ближнем бою, где Вы также будете бросать кубики на нанесение попаданий, определение ранений, и для учета защиты доспехами практически в том же порядке.

Брошено десять кубиков на попадание, четыре из них успешны.



Брошено четыре кубика на ранение, два из них успешны.



Брошено два кубика на защиту доспехами. Один из них показал успешную защиту, а другой – гибель одного солдата.



БЛИЖНИЙ БОЙ



ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

1. Проведение Ближних Боев (стр. 52)

Каждый отряд, участвующий в ближнем бою, сражается, как описано в следующих правилах. Проведите все бои, прежде чем приступить к определению их результатов.

2. Определение Результатов Боев (стр. 58)

Определите, кто выиграл каждый бой, подсчитав результирующий боевой счет для каждой стороны. Победившей считается сторона с наибольшим счетом, а проигравшей – сторона с наименьшим счетом.

3. Тесты на Разгром (стр. 59)

Каждый проигравший бой отряд должен пройти **тест на Разгром**. Любой отряд, проваливший тест на Разгром, становится разгромленным, разворачивается и бежит в соответствии со сложившимися обстоятельствами.

4. Тесты на Панику (стр. 61)

Если отряды были разгромлены, то прочие дружественные отряды в пределах 12 дюймов должны пройти тест на Панику, чтобы определить, не запаниковали ли они и не обратились ли они в бегство. В этот момент проводят любые тесты на Панику по результатам боя, включая тесты, вызываемые гибелью в бою Генерала. Полные правила проведения этих тестов см. в отдельном разделе «Паника» (стр. 69).

5. Бегство! (стр. 62)

Теперь нужно провести бегство проигравших отрядов, которые были разгромлены в бою, и отрядов, проваливших тесты на Панику. Войска, разгромленные в бою, поворачиваются спиной к противнику и бегут от них прочь что есть мочи.

6. Преследование (стр. 63)

Отрядам, чьи враги были разгромлены и бегут, в этот ход позволено преследовать, и они могут настигнуть и уничтожить их, если те окажутся недостаточно проворными.

7. Реорганизация Шеренг (стр. 68)

В конце фазы построения отрядов могут быть приспособлены к сложившейся обстановке, готовясь к следующему ходу, как описано в правилах далее.



Как только вся стрельба будет отыграна, наступает время жестокой резни и толчеи ближнего боя, также называемой рукопашной схваткой. Отряды, участвующие в ближнем бою, не могут двигаться или стрелять, они должны сражаться лицом к лицу со своим противником, пока одна из сторон не будет уничтожена, обращена в бегство или не выйдет из боя, как объяснялось в разделе «Движение» (см. стр. 40).

Независимо от того, чей сейчас ход, все соприкасающиеся с противником модели должны сражаться. Фаза Ближнего Боя является исключением из обычной последовательности хода, поскольку обе стороны принимают участие в бою независимо от того, чей идет ход.

Подобно фазе Движения, фаза Ближнего Боя происходит в определенной последовательности, как объясняется ниже. Чтобы подробнее узнать о правилах, относящихся к каждой части фазы, обратитесь к указанным страницам.

БОИ

Проведите поочередно ближние бои, завершите каждый бой со всеми участвующими в нем войсками, прежде чем переходить к следующему. Ближний бой обычно проводится между двумя отрядами, по одному с каждой стороны, однако, в один бой может быть вовлечено и несколько отрядов с одной или обеих сторон, как показано на схеме ниже.

КТО БЫЕТ ПЕРВЫМ?

Воины, которые бьют первыми, имеют явное преимущество, поскольку любые противники, которых они убьют, не смогут дать сдачи. Поэтому лучше обученным и более решительным воинам позволено бить раньше других. Также получают привилегию первого удара те, кто имеют больший натиск за счет атаки. Вот почему атака так важна в игре – гораздо лучше атаковать противника самому, чем позволить ему атаковать Вас.

Войска, которые в этот ход атакуют, обычно будут бить первыми. В иных случаях все удары наносятся в порядке Инициативы (I). Модели с самым высоким показателем Инициативы наносят удары перед моделями с более низкими значениями этого показателя. Если инициатива воинов одинакова, и ни одна из сторон в этот ход не атаквала, то приоритет получает сторона, выигравшая предыдущий раунд боя. Это представляет натиск победившей стороны, теснящей своего врага. Если ни одна из сторон не получает приоритета, то в этот раунд удары наносятся одновременно.

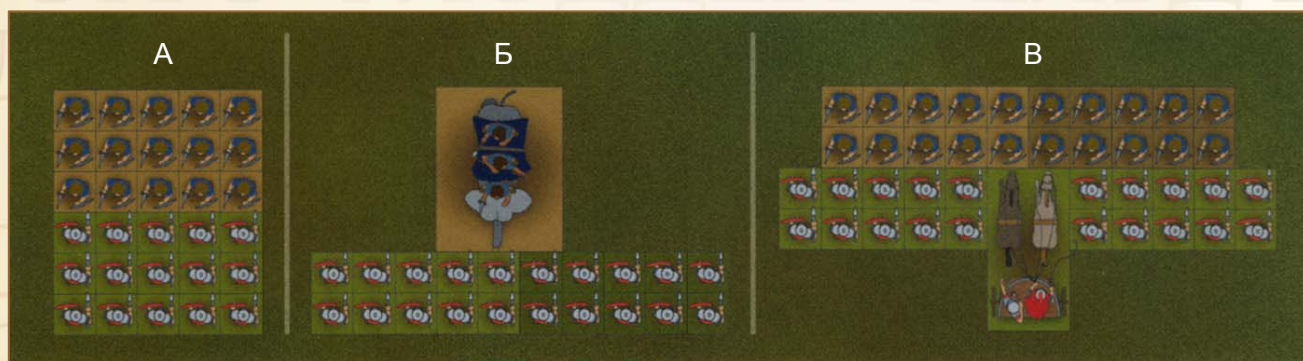
КАКИЕ МОДЕЛИ СРАЖАЮТСЯ?

Модель может сражаться, если ее подставка соприкасается с подставкой вражеской модели, либо край к краю, либо хотя бы угол к углу. Не имеет значения, в каком направлении расположена модель – даже модели, соприкасающиеся с противником задней или боковой стороной, могут сражаться. Мы предполагаем, что воины способны повернуться к нападающим, но нет необходимости разворачивать сами модели, достаточно просто представить, что они повернулись лицом к врагу.

Если модель соприкасается более чем с одной вражеской моделью, игрок может выбрать, по кому он будет наносить удары. Например, столкнувшись с вражеским персонажем и обычным солдатом, Вы могли бы принять решение наносить удары по солдату, поскольку так будет больше шансов причинить ему вред, или Вы могли бы рискнуть сразиться с персонажем, доверившись удаче.

Верховые животные в некоторых случаях также могут наносить удары. Например, всадник может быть верхом на свирепом боевом коне, обученном сшибать врага. Эти удары наносятся отдельно, используя собственные показатели верхового животного. Это означает, что некоторые виды конницы наносят две партии ударов: удары всадников и удары их верховых животных.

Некоторые войска также способны сражаться, если они поддерживают дружескую модель, стоящую лицом к противнику, и если они вооружены длинными копьями или иным оружием, позволяющим достать противника через впереди стоящие шеренги. Эти случаи описаны в разделе «Оружие и Доспехи» на стр. 93-94.



В бою (А) с каждой стороны – по одному отряду. В бои часто могло быть вовлечено более одного отряда с каждой стороны, особенно если они делятся несколько раундов, когда войска сгрудились, чтобы поддержать друг друга. В бою (Б) два отряда римлян сражаются со слоном. В бою (В) два отряда варваров сражаются с двумя римскими отрядами и колесницей. Важно помнить, что все отряды в каждом бою связаны – именно это является критерием отдельного ближнего боя.

ТАБЛИЦА БРОСКОВ НА ПОПАДАНИЕ

Владение Оружием Оппонента

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6
2	3	4	4	5	5	6	6	6	6	6
3	3	3	4	4	5	5	6	6	6	6
4	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6
5	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
6	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
7	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

Задние Шеренги и Фланговые Атаки

В последней шеренге отряда зачастую будет меньше моделей, чем в впередистоящих шеренгах. Обычно это происходит из-за того, что потери, как правило, сначала удаляются из задних шеренг, как будет описано позднее.

Если отряд сражается против фланга вражеского отряда, то может так сложиться, что соприкосновения с задней шеренгой противника не будет, потому что эти модели могут оказаться с другой стороны отряда. Когда такое происходит, достаточно лишь просто передвинуть заднюю шеренгу так, чтобы она вошла в контакт с противником, и модели смогли сражаться. Если это невозможно из-за способа, которым модели установлены на подставки, будет достаточно просто представить, что они передвинуты, и позволить моделям сражаться, как положено.



Обороняющийся игрок сдвигает двух воинов из задней шеренги в контакт с отрядом, атакующим с фланга. Это означает, что у обороняющегося теперь в контакте с противником со стороны фланга три воина, а не два.

ПОПАДАНИЕ В ПРОТИВНИКА

Чтобы определить, попали ли Вы в цель, бросьте D6 за каждую сражающуюся модель. Если у какой-либо модели показатель Атаки (А) более 1, то бросьте кубик за каждый наносимый удар.

Значение, необходимое для нанесения попадания по Вашему противнику, зависит от соотношения Владения Оружием (WS) наносящего удар и его противника. Сопоставьте Владение Оружием наносящего удар с Владением Оружием его оппонента по таблице выше, чтобы определить минимальное значение D6, необходимое для попадания. Например, если и у Вас, и у Вашего оппонента Владение Оружием равно 3, то Вам, чтобы нанести попадания, потребуется выбросить на кубиках 4 или более.

“Столкновение их булав издавало громкий перезвон, подобно раскату грома.”

– Махабхарата

Конница

Когда Вы сражаетесь с конницей, все удары наносятся по всаднику, используя Владение Оружием всадника. Если всадник едет верхом на боевом коне, то конь наносит удары самостоятельно, и будет сражаться, используя свое собственное Владение Оружием, но все ответные удары по-прежнему должны наноситься по всаднику, а не по его боевому коню.

Штраф за Обороняемые Препятствия

Если Вы сражаетесь с вражеской пехотой, находящейся позади обороняемого препятствия, такого как стена или канава, то Вы получаете штраф -1 к своим броскам кубиков на попадание в цель. Этот штраф будет применяться до тех пор, пока Ваша сторона не выиграет бой, что будет означать, что Ваши войска пробились через преграду, и штраф престаёт применяться.

Дальнейшие правила сражений через обороняемые препятствия содержатся на стр. 56.

ТАБЛИЦА БРОСКОВ НА РАНЕНИЕ

Стойкость Цели

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Сила Попадания	1	4	5	6	6	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
	2	3	4	5	6	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
	3	2	3	4	5	6	Нет	Нет	Нет	Нет
	4	2	2	3	4	5	6	Нет	Нет	Нет
	5	2	2	2	3	4	5	6	Нет	Нет
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	Нет
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3

7+ На Попадание

Иногда может так случиться, что Вам для попадания в цель в ближнем бою потребуется выбросить на кубике 7 или более. Например, войска, которым обычно требуется выбросить 6 на попадание, могли бы сражаться через обороняемое препятствие, как описано выше. В этом случае применяются те же правила, что и для стрельбы, но мы повторим их тут для полноты картины.

Когда требуется значение 7 или более, то попадание происходит при выпадении на кубке 6, но при этом Сила удара уменьшается на -1 за каждый дополнительный пункт броска кубика, необходимый для попадания в цель. Это подытожено в таблице ниже. Если Сила уменьшится ниже 1, то удар игнорируется и не оказывает никакого воздействия.

ДЛЯ ПОПАДАНИЯ

МОДИФИКАТОР

6 или менее	Нет модификатора
7	-1 к Силе
8	-2 к Силе
9	-3 к Силе
10	-4 к Силе
11 или более	-5 к Силе

Автоматическое Попадание

Если значение Владения Оружием Вашего оппонента равно 0, либо если модификаторы уменьшают Владение Оружием противника до 0, то Ваши удары автоматически наносят попадания, и кубик кидать не надо. Такого практически не бывает. Но иногда нам хочется применить столь низкое значение показателя к невинным существам и неодушевленным предметам, поэтому мы на всякий случай предусмотрим такую возможность.



Нормандский Воин

РАНЕНИЯ

Не все успешные попадания навредят противнику – некоторые могут отскочить от доспехов, а другие могли бы вызвать лишь поверхностные раны, на которые бы никто не обратил внимания в суматохе сражения. Как только Вы нанесли попадание по своему противнику, Вы снова должны бросить кубики, чтобы определить, причинили ли попадания смертельные ранения.

Эта процедура – практически такая же, какая была описана для стрельбы, и использует точно такую же Таблицу Бросков на Ранения, как показано на противоположной странице. Сопоставьте Силу (S) наносящего удар со Стойкостью (Т) защищающегося. Оба показателя находятся в профилях воинов (см. стр. 11). Таблица показывает минимальное значение D6, требуемое для нанесения ранения.

Если в таблице указано «Нет», это означает, что цель слишком крепка, чтобы Вы смогли ее повредить. «Нет» означает, что нет эффекта или нет никакого шанса!

“И не прокинул: в средину щита поразил
Ахиллеса; но далеко оружие щит отразил.”

– Гомер, Илиада

Модификаторы Оружия

В отличие от стрельбы, где используется показатель Силы оружия, в ближнем бою учитывается собственная Сила воина (S). У большинства войск показатели Силы и Стойкости равны 3. Это – стандартные значения для обычных воинов. Более высокие показатели назначаются только более сильным участникам боевых действий, например, слонам и колесницам.

Некоторое оружие, которое несут войска, дает бонус к Силе наносящего удар. Эти бонусы полностью описаны в разделе «Оружие и Доспехи» (см. стр. 87), но некоторые примеры для иллюстрации приведены ниже.

Например: Конница, вооруженная лансами, получает бонус к Силе +2, атакуя на открытой местности. Пехота, вооруженная алебардами, получает бонус к своей Силе +1, а вооруженная тяжелыми двуручными топорами получает +2.

Независимо от того, какие применяются модификаторы, ни кто из воинов-людей никогда не может иметь итоговую Силу более 5. Это – максимальное значение, которое может достигнуть человек, а если бы она за счет бонусов увеличилась сверх этого предела, то Сила просто принимается равной 5. Значение Силы 6 или более считается сверхъестественной для людей, и применяется к соответствующим участникам боевых действий, таким как слоны.

К этому моменту проницательные игроки уже догадались, что в большинстве случаев, когда нет никаких бонусов, средние войска с S3 и T3 обычно будут наносить ранения при выпадении на кубике 4+. Большинство игроков с легкостью запоминает необходимые значения бросков после нескольких игр.

ДОСПЕХИ

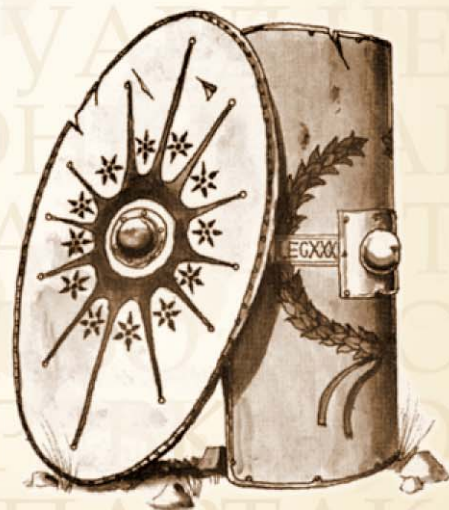
У получивших ранения воинов все еще есть шанс избежать повреждений, если они носят доспехи или щиты. Всадники также могут избежать повреждений, даже если они ничем не защищены, поскольку считается, что их лошади или верблюды дают некоторую защиту. Этим моделям позволено сделать бросок на защиту доспехами или **спас-бросок за доспехи**. Это – то же самое, что уже было описано для стрельбы, и здесь применяются точно такие же правила.

За каждую полученную рану игрок бросает один D6. Если выпавшее на кубике значение равно или больше спас-броска за доспехи модели, то удар был отражен или принят на себя доспехами и не оказывает никакого эффекта. См. подробности в разделах «Стрельба» стр. 41 и «Оружие и Доспехи» стр. 87.

Модификаторы Защиты Доспехами

Чем выше Сила удара, тем легче ему будет пробить доспехи. Если оружие дает бонус к Силе воина, то это увеличивает значение Силы (S) и затрудняет противнику возможность защититься от полученных ран. Если у наносящего удар значение Силы 4 или более, спас-бросок за доспехи уменьшается на -1 за каждый пункт сверх 3. Это уже было описано для стрельбы, и здесь применяют те же самые правила (см. стр. 49). Для удобства таблица ниже резюмирует модификаторы, применяемые к спас-броскам за доспехи при значении Силы сверх 3.

СИЛА ПОПАДАНИЯ	СПАС-БРОСОК ЗА ДОСПЕХИ
3 или менее	Нет модификатора
4	вычесть -1
5	вычесть -2
6	вычесть -3
7	вычесть -4
8	вычесть -5
9	вычесть -6
10	вычесть -7



ОБОРОНЯЕМЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ

Пехота, выровненная позади стены, живой изгороди или другого сопоставимого линейного препятствия, может его оборонять. Обратите внимание, что только пехота может защищать препятствие таким способом, а конница, колесницы, слоны, артиллерия и т.д. – не могут. Чтобы это отобразить, отряд должен быть расположен так, чтобы его передняя шеренга встала вплотную к препятствию. Противник, который хочет атаковать обороняющийся отряд, может атаковать его как обычно.

Атакуя противника, находящегося позади препятствия, будет физически невозможным переместить модели в контакт, как Вы бы сделали в обычной ситуации. Вместо этого атакующие выравниваются напротив врага с противоположной стороны препятствия, и мы представляем себе обе стороны, сражающиеся через него. Чтобы успешно атаковать, атакующие все еще должны быть в состоянии достигнуть положения, занятого вражескими моделями, и они должны попытаться максимизировать контакт, как будто они соприкоснулись с впереди стоящим противником.

Атакуя противника, обороняющего препятствие, атакующий отряд как обычно бьет первым, но никакие другие боевые бонусы, связанные с **атакой**, не применяются. Так, например, не учитываются любые бонусы, получаемые за атаку с определенным оружием. У некоторых войск также есть другие бонусы того или иного вида, которые применяются в тот момент, когда они атакуют, как будет описано позже в разделе «Специальные Правила» на стр. 99. Ни один из этих бонусов не применяется, если противник находится позади обороняемого препятствия.

Войска, атакующие противника позади препятствия, получают штраф -1 к броску кубика на попадание в цель. Обратите внимание, что этот штраф относится только к атакующей стороне, а не к защитникам, даже притом, что оба отряда отделены друг от друга этой преградой. Это потому, что защитники имеют преимущество, заняв позиции позади препятствия, изготовившись со своим оружием нанести удар по врагу, имеющему глупость устремиться вперед. Этот штраф прекращает применяться, как только атакующая сторона выигрывает раунд боя. Когда атакующие выигрывают раунд боя, считается, что они смогли пробиться через препятствие, ставшее бесполезным для его защитников на весь остаток боя.

Отряды, сражающиеся через обороняемое препятствие, не зависят от того, защищаются ли они или нападают, как описано выше, не получают бонусов к результату боя за **шеренги** или за **сомкнутый строй**, обозначенные в Таблице Бонусов к Результатам Боя. Это потому, что строй этих отрядов нарушен, пока они сражаются через препятствие, лишая возможности воинов из задних шеренг внести свой вклад в бой. См. «Бонусы к Результатам Боя» на стр. 60.

Как будет описано позднее, существуют некоторые специальные правила для **формаций**, которые дают бонусы или преимущества того или иного рода, например, вооруженные пиками отряды получают специальные преимущества благодаря необычайной длине их оружия и плотности их строя. Ни что из этих бонусов и выгод, вытекающих из правил формаций, не применяется **ни к одной** из сторон, когда они сражаются через препятствие – см. «Специальные Правила» на стр. 99.



ПОТЕРИ

Потери в ближнем бою удаляются примерно так же, как при стрельбе. Хотя в реальности потери несли бы модели, соприкасающиеся с противником, будет удобно предположить, что по мере гибели воинов, на их место немедленно будут заступать другие с тыла или с флангов. Это означает, что, при удалении потерь обычно берут модели из задней шеренги, поскольку это проще и позволяет сэкономить время на перестроение отряда после каждого боя. Только помните, что модели, которые «заступают» в промежутки в сражающуюся шеренгу, не могут сражаться в этот ход, независимо от того, сражалась ли погибшая модель, на место которой они заступают.

Если отряды сражаются со стороны своего фронта, то будет просто удалить потери из задней шеренги, уменьшая размер задней шеренги, пока она целиком не закончится, после чего дальнейшие потери могут быть удалены из следующей шеренги, и так далее. Очевидно, как только все эти «резервы» будут израсходованы, дальнейшие потери должны удаляться из числа сражающихся моделей, хотя чаще всего войска потеряют надежду и обратятся в бегство до того, как это случится.

Если отряды сражаются с противником как со стороны фронта, так и с флангов, то нельзя удалять в качестве потерь какие-либо модели, соприкасающиеся с

противником, даже если это последние модели в их шеренгах. Вместо этого такие модели продолжают заменяться «заступающими» неучаствующими в бою моделями из задних шеренг точно так же, как те, что сражаются с фронта. И только когда не останется никаких резервов из неучаствующих в бою войск для их замены, можно будет начать удалять сражающиеся модели.

Если отряды будут сражаться как со стороны фронта, так и с тыла, то Вы окажетесь перед проблемой, поскольку удаление потерь может привести к разрыву контакта с тем или иным противником, поскольку отряд «сжимается». В этом случае потери по возможности должны удаляться из неучаствующих в бою моделей из промежуточных шеренг, и если вся шеренга должна быть удалена, последняя шеренга отступает назад, чтобы сохранить целостность формирования, а враг продвигается вперед, чтобы сохранить контакт. Такой здравый подход позволяет выйти из довольно редкой, и обычно катастрофической ситуации!

Общий принцип: если Вы вынуждены удалять потери среди моделей, уже соприкасающихся с противником, Вы должны попытаться сделать это таким образом, чтобы сохранить по возможности как можно больше моделей в контакте. Если отряд сражается с двумя или более вражескими отрядами, то не удаляйте потери так, если это может привести к потере контакта с вражеским отрядом, если только у Вас нет другого выбора.



(А) Здесь защищающийся отряд сражается с отрядами со стороны фронта и фланга. В конце раунда боя защищающийся отряд потерял трех воинов. Вместо того чтобы удалять участвующих в бою воинов, игрок удаляет трех воинов из тыла отряда.

(Б) Так выглядит заключительный этап этого же боя. На этот раз в защищающемся отряде получает рану один воин, участвующий в бою, но в его задних шеренгах больше нет никаких других воинов. Поэтому игрок должен удалить убитого воина, как здесь показано.



Подсчет Потерь

Количество наносимых в бою потерь очень важно – чем больше Вы нанесете потерь, и чем меньше получите сами, тем выше у Вас будет вероятность победить! Поэтому потери не убирают сразу, а размещают их позади отрядов до тех пор, пока не будут определены результаты боя. Это облегчает процесс вычисления выигравшей бой стороны, поскольку позволяет увидеть, сколько потерь понесла каждая сторона. Если Ваш противник бьет первым, это также позволит Вам бросив беглый взгляд понять, сколько из Ваших сражавшихся воинов было заменено «заступающими» солдатами, и кто не может сражаться в этот раунд боя.

РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ

Для каждого отдельного ближнего боя Вы должны определить победившую сторону. Сделайте это после того, как закончат сражаться все участвующие в бою отряды.

Начните с суммирования всех полученных ранений, приведших к потерям с каждой из сторон. Помните, что мы говорим о фактически полученных ранах – ранения, от которых спасли доспехи, не учитываются. Если несколько отрядов сражаются в одном бою, то не имеет значения, какие конкретно отряды понесли потери, просто сложите общее количество полученных ранений. Добавьте к ним любые отдельные ранения, полученные такими моделями, как слоны или персонажи, каждая из которых может перенести несколько ранений, и поэтому не удаляется как потеря, пока не наберет достаточное количество ранений.

Когда отряд получил больше ранений, чем он мог бы перенести, как зачастую может случаться, например, с моделями персонажей, эти лишние ранения игнорируются – учитываются только фактически полученные ранения, приводящие к потерям.

Сторона, которая нанесла больше ранений, выиграла бой. Другая сторона – проиграла. Если обе нанесли одинаковое количество ранений, то результатом будет ничья.

Бонусы к Результатам Боя

Каждая сторона в определенных обстоятельствах может прибавить дополнительные бонусные очки к своему итоговому счету. Например, эти бонусы дают преимущества войскам, сражающимся либо на более высокой позиции, либо атакующие противника во фланг или тыл. Эти бонусы могут привести к тому, что отряд, который получил больше ранений, чем нанес сам, может иногда свести бой к ничьей или даже выиграть, если у него окажется для этого достаточно бонусов. Эти бонусы приведены в Таблице Бонусов к Результатам Боя на стр. 60.

Сравнение Счета

Как только обе стороны подсчитают количество нанесенных ранений с учетом любых бонусов к результатам боя, сравните итоговый счет обеих сторон. Сторона с наибольшим счетом одерживает победу. Чем больше разница в счете между победителем и проигравшим, тем более значима победа! Различие в счете важно, потому что оно используется при определении, устоят ли побежденные войска и продолжат бой, или же они будут разгромлены и побегут от своих врагов. См. раздел «Разгром» напротив.

Если у обеих сторон одинаковый счет, то результатом будет ничья. Если бой завершен вничью, то ни с одной из сторон победителей или проигравших не будет, и нет необходимости в совершении дальнейших действий. Все войска остаются там, где они есть, и продолжают сражаться на следующий ход.

При этом в первых четырех шеренгах пусть стоят контоносы, ведь у их контосов вытягиваются большие и сужающиеся наконечники. И притом вперёдистоящие пусть имеют эти контосы для защиты с тем, чтобы, если будут приближаться к ним враги, то примерно на уровне груди коней поместить наконечники контосов.

Арриан, Диспозиция против Аланов

БОЕВЫЕ КОНИ

Как мы уже писали, большая часть конницы использует единый профиль, который комбинирует показатель Движения лошади (М) с профилем всадника – это, безусловно, самый обычный способ представления конницы в игре.

Некоторые конные войска могут ехать на **боевых конях**, специально дрессированных для участия в бою и способных сшибать врага, повергая бойца на землю, ломая ему конечности. У боевых коней есть отдельный профиль, поскольку у них есть свои собственные характеристики Атаки (А), Владения Оружием (WS) и Силы (S). Однако во всем остальном всадник и конь рассматриваются как единая модель точно так же, как прочая конница. Боевой конь рассматривается отдельно только когда дело доходит до нанесения ударов в бою. Когда всадник погибнет, удаляется вся модель: всадник вместе с конем.

Сражаясь в бою, проведите удары боевых коней отдельно, используя их собственный профиль. Это может означать, что боевые кони будут бить до или, что более вероятно, после своих всадников, используя свои собственные характеристики. Все ранения, наносимые боевыми конями, рассматривают точно так же, как другие ранения, наносимые всадниками, когда дело доходит до определения победившей стороны. Войска на боевых конях имеют существенное преимущество, и результаты многих боев склонились в пользу конницы благодаря их яростным боевым коням!

“Только Александр мог сесть на него; был он рослый, благородного нрава.”

– Арриан о Буцефале



РАЗГРОМ

Каждый отряд, проигравший раунд ближнего боя, должен пройти **тест на Разгром**, чтобы определить, продолжает ли он сражаться или разворачивается и бежит от врага. Каждый отряд проходит тест отдельно, таким образом, из двух отрядов, проигравших в одном и том же бою, один может остаться на месте и продолжить бой, в то время как другой обратится в бегство.

Тесты на Разгром проходят сразу же после того, как будут определены результаты **всех** ближних боев на столе. Это означает, что если в этот ход Вы сражались в двух или более боях, Вы должны записывать результаты каждого боя по мере их проведения. Когда Вы завершите все бои, вернитесь и проведите тесты на Разгром для всех проигравших отрядов. Причина, по которой важно дождаться завершения всех боев, заключается в том, что разгромленные и бегущие войска могут распространить панику в близлежащих отрядах, и иногда это может повлиять на другие отряды, участвующие в бою. Однако на практике многие игроки предпочитают проходить тесты на Разгром и перемещать бегущие войска сразу же после окончания боя, поскольку это – весьма драматичное и удовлетворяющее завершение боя. Это – абсолютно приемлемая альтернатива, пока игроки уверены, что в результате никакие другие бои не будут затронуты.

Если побежденный отряд возглавлялся Генералом армии, то он проходит тест на Разгром перед любыми другими отрядами, используя показатель Лидерства (Ld) Генерала. Если Генерал проходит тест, то и он, и отряд считаются прошедшими тест, и игрок будет в состоянии использовать более высокое значение Лидерства Генерала для других отрядов, как объяснено в разделе «Персонажи» – см. стр. 86.

Кроме Генерала и отряда, с которым тот находился, как отмечено ранее, игрок может проходить тесты на Разгром в любом порядке по своему желанию. Будет проще пройти тесты за все отряды из одного боя, прежде чем переходить к следующему, хотя это и не обязательно. Для прохождения теста бросьте 2D6 и сравните результат с показателем Лидерства (Ld) отряда.

Выберите отряд, за который Вы хотите пройти тест. Бросьте 2D6, сложите выпавшие значения вместе, чтобы получить результат от 2 до 12. Теперь добавьте разницу между результатом боя победителя и проигравшего. Если итоговое значение больше, чем значение Лидерства (Ld) тестируемого отряда, то отряд провалил свой тест на Разгром и считается **разгромленным**. Когда все необходимые тесты на Разгром будут проведены, разгромленные отряды развернутся и бросятся наутек от своего врага, а пока разверните несколько моделей из задней шеренги для обозначения статуса разгромленного отряда.

Например, отряд лучников сражается с отрядом копейщиков. Копейщики нанесли 3 ранения лучникам, а тем удалось нанести 4 ранения копейщикам. Копейщики построены в три шеренги, и являются отрядом в сомкнутом строю, в результате они получают бонус +2 за шеренги и +1 за сомкнутый строй, что дает им итоговый счет $3+2+1=6$. Поэтому лучники проигрывают бой с разницей в счете 6 к 4 даже притом, что они сражались хорошо и нанесли больше потерь, чем их враг – масса копейщиков ближнего боя их сокрушила! Лучники должны пройти тест на Разгром, добавив +2 к выпавшему на кубиках результату. Игрок бросает 2D6, выпадает 7, добавляя +2 за результат боя, в общей сложности получаем 9. У лучников показатель Лидерства (Ld) 7, таким образом, они провалили тест и разгромлены!



БОНУСЫ К РЕЗУЛЬТАТАМ БОЯ

+1 Сомкнутый Строй

Отряды получают этот бонус, если это построенная пехота в сомкнутом строю, выстроившаяся, по крайней мере, в четыре модели в ширину. В одном бою можно получить только один бонус +1, независимо от того, сколько отрядов в сомкнутом строю в нем сражается.

Обратите внимание, что в некоторых ситуациях бонус за сомкнутый строй может быть отменен, как отмечено ниже в отдельном разделе, помещенном в рамке. Учтите, что конница в сомкнутом строю никогда не получает этот бонус. Как было описано, его может получить только пехота.

+1 Бонус за Шеренги

Отряды получают этот бонус, если это построенная пехота, выстроившаяся, по крайней мере, в четыре модели в ширину, имеющая сзади дополнительные шеренги. Отряд получает бонус +1 за каждую шеренгу из четырех или более моделей позади первой по состоянию на начало раунда боя, максимальный бонус +2. Например, пеший отряд в сомкнутом строю в три шеренги в глубину получил бы бонус +2. Если бы этот же самый отряд был построен в четыре шеренги в глубину, он бы все равно получил +2, поскольку это – максимально позволенный бонус за шеренги.

Если в бою сражаются несколько отрядов, то только один отряд с самым большим бонусом добавляет его к боевому результату. Только один бонус можно получить в отдельном бою независимо от того, сколько пеших отрядов в нем сражается.

Обратите внимание, что в некоторых ситуациях бонус за шеренги может быть отменен, как отмечено ниже в отдельном разделе, помещенном в рамке.

+1 Знамя

Если в каком-либо из Ваших отрядов есть знаменосец, добавьте бонус +1 к Вашему боевому результату. Заметьте, что не имеет значения, в скольких из Ваших отрядов есть знамена – бонус все равно будет +1, независимо от того, одно единственное ли у Вас знамя или их много. Правила для знамен описаны в разделе «Командиры, Знаменосцы и Музыканты» на стр. 74.

+1 Знамя Армии

Если знамя армии несут в отряде, который сражается в бою, или если в бою участвует модель Армейского Знаменосца, даже если он не присоединился к отряду, добавьте дополнительно +1 к боевому результату своей стороны. Обратите внимание, что это дополняет бонус за знамя отряда, таким образом, можно получить бонус +2 за знамена: +1 за обычное знамя и +1 за знамя армии.

+1 Превосходство Местности

Если Вы сражаетесь на более высокой позиции, чем противник, добавьте +1 к Вашему боевому результату. Отряд целиком должен находиться на более высокой позиции, чтобы получить этот бонус. Если Вы защищаете холм, и в бой вовлечено несколько отрядов, некоторые из которых будут выше, чем другие, бонус достается тому, чей отряд занимает самую высокую позицию.

+1 Натиск

Этот бонус применяется во втором и последующих раундах боя и дает бонус +1 стороне, выигравшей предыдущий раунд. Сторона, которая выиграла предыдущий раунд, трактуется как имеющая **натиск**.

Имеются некоторые иные ситуации, в которых натиск может быть получен или потерян. Если Ваш противник **сдал позиции**, как будет объяснено позже, то Вы также считаетесь имеющими натиск, если сохраните контакт с врагом – см. стр. 66.

Если конница, верблюды, или колесницы сражаются в труднопроходимой местности, они никогда не получают преимущество натиска, даже если они и выигрывают раунд боя.

+1 Удар во Фланг

Если Вы сражаетесь с флангом вражеского отряда, добавьте +1 к своему боевому результату, пока в Вашем отряде остается не менее пяти моделей после удаления потерь.

Если обе стороны потенциально могут получить этот бонус из-за того, что имеется несколько отрядов, сражающихся с флангами противника, то бонус получает та сторона, у которой больше количество сражающихся с флангами отрядов. При одинаковом количестве бонус не применяется ни к одной из сторон. Этот бонус применяется только к одной стороне и только один, независимо от того, сколько отрядов сражается с флангами.

+2 Удар в Тыл

Если Вы сражаетесь с тылом вражеского отряда, добавьте +2 к своему боевому результату, пока в Вашем отряде остается не менее пяти моделей после удаления потерь.

Когда обе стороны могут претендовать на получение этого бонуса, применяются те же самые комментарии и правила, что и для ударов во фланг. Бонусы за удары в тыл и во фланг суммируются, так, если одна сторона сражается и с флангом, и с тылом противника, она получает бонус +3.



БОНУСЫ ЗА ШЕРЕНГИ И СОМКНУТЫЙ СТРОЙ

Бонусы за шеренги для построенной пехоты, выстроившейся в несколько шеренг, и бонус за сомкнутый строй для построенной пехоты в сомкнутом строю в некоторых ситуациях могут быть отменены. Поскольку эти ситуации одинаковы для обоих видов бонусов, они описаны здесь, чтобы не обременять Таблицу Бонусов к Результатам Боя лишним текстом.

Как только эти бонусы будут потеряны во время боя, они не могут быть возвращены, пока продолжается этот бой, или пока отряд остается в пределах труднопроходимой местности, если он сражался в бою в труднопроходимой местности. В этих обстоятельствах бонусы не могут быть возвращены, даже если причина, приведшая к потере бонуса, была устранена.

“Конец преследованию
положили ночь и пресыщение.”

– Тацит. Жизнеописание Юлия Агриколы

Эти бонусы отменяются, если:

1. Отряд атакован во фланг или тыл **построенным** вражеским отрядом из пяти или более моделей.
2. Численность отряда понизилась до менее чем пяти моделей. Такой отряд более не является построенным, и поэтому не может получать эти бонусы, поскольку они применяются только к построенным отрядам.
3. Отряд сражается через препятствие, независимо от того, нападает ли он или защищается – см. «Обороняемые Препятствия» на стр. 56.
4. Отряд в сомкнутом строю сражается полностью или частично в пределах труднопроходимой местности. Обратите внимание, что отряды в разомкнутом построении не получают этот штраф и могут продолжать пользоваться бонусом за шеренги и в труднопроходимой местности.
5. Отряд сражается в боевой схватке, включающей слона. Заметьте, что не имеет значения, с чьей стороны участвует слон – эти бонусы потеряны для всех, если в бою участвует слон! См. стр. 121.

ОТЯДЫ, УМЕНЬШЕННЫЕ ДО МЕНЕЕ ЧЕМ ПЯТИ МОДЕЛЕЙ

Если отряд проигрывает раунд боя и состоит из менее чем пяти моделей, он автоматически становится разгромленным. Тест на Разгром не проводится и никакие специальные правила, влияющие на тест на Разгром или иным образом спасающие отряд, не применяются. Даже войска, которые обычно имели бы иммунитет к тесту на Разгром, в этой ситуации становятся разгромленными. Отряд просто слишком мал, чтобы продолжить биться.

Примите во внимание, что построенные отряды, уменьшенные до менее чем пяти моделей (включая любые модели присоединившихся к отряду персонажей) теряют свой статус построенных, даже если они выигрывают бой или сводят его в ничью. Это недвусмысленно означает, что они теряют любые бонусы к результатам боя за шеренги и сомкнутый строй, а также более не считаются построенными отрядами в иных игровых целях, оговоренных правилами. См. «Основные Понятия» на стр. 14.

Заметьте, что модели персонажей, которые не присоединились к отрядам, также считаются отдельными отрядами из одной модели, и поэтому будут автоматически разгромлены, если окажутся разбитыми в бою. Численность слонов, колесниц и артиллерийских орудий учитывается в зависимости от количества моделей экипажа или от их габаритов – более детально это обсуждается в соответствующих разделах правил.

ТЕСТ НА ПАНИКУ ЗА РАЗГРОМ

Если отряды побеждены и разгромлены в бою, то дружеские войска поблизости могут впасть в **панику**, приводящую к бегству. В результате паника может охватить Ваши войска, которые развернутся и бросятся наутек, поэтому очевидно то, что это – очень важный момент, который зачастую так или иначе может повлиять на исход сражения.

Правила для прохождения тестов на Панику будут даны позднее в своем собственном разделе, поскольку они проводятся в различных обстоятельствах, а не только в фазе Ближнего Боя (см. «Паника» стр. 69). Пока достаточно знать, что потребуется пройти тесты, как только будут пройдены **все** тесты на Разгром и **прежде** чем какие-либо разгромленные отряды побегут. Это из-за того, что Вы должны определить, какие дружеские войска находятся в пределах «дистанции распространения паники» от разгромленных отрядов в том месте, где они были разгромлены, и до того, как они переместятся.

Как мы уже отмечали, некоторые игроки предпочитают перемещать разгромленные отряды сразу же, не дожидаясь, пока определятся результаты всех боев, что технически не совсем правильно. Пока игроки уверены, что это не повлияет на ход игры, это – абсолютно приемлемый подход. Имейте в виду, что при прохождении тестов на Панику из-за разгромленных в бою дружеских войск измерения всегда должны проводиться от положения разгромленного отряда **до того**, как он убежит.



БЕГУЩИЕ ВОЙСКА

Мы уже описали правила движения бегущих войск в разделе «Движение» (см. стр. 29). Здесь мы рассмотрим проведение движения бегущих войск только в контексте отрядов, разгромленных в бою.

Как Далеко Бежит Отряд?

Как только отряд провалил свой тест на Разгром, он убегает прочь во время проведения **Бегства** в последовательности Ближнего Боя. Для начала определите, как далеко бежит отряд. Как уже обсуждалось в правилах Движения, бегущий отряд перемещается на 2D6 дюймов, если его скорость Движения 6 дюймов или менее, либо на 3D6 дюймов, если его скорость Движения более 6 дюймов.

Прежде, чем бросить кубики на определение расстояния движения бегущего отряда, выясните, будет ли победивший противник его **преследовать**. Если да, то проверьте, смогут ли преследователи догнать и уничтожить бегущий отряд. Если преследователи настигли бегущий отряд, то он просто сразу же удаляется – см. «Преследование» на стр. 63.

Если мы выяснили, что отряды не будут преследоваться и не будут уничтожены, переместите бегущий отряд прочь от вражеского отряда, с которым он сражался, на обозначенное расстояние. Обратите внимание, что это начальное движение всегда осуществляется в направлении противоположном от противника, а не к основному краю игрока, как это обычно бывает для бегущих войск, и является исключением из обычных правил бегства войск.

Что Делать, если их Путь Заблокирован?

Если на пути бегущего отряда окажутся другие отряды, как дружеские, так и вражеские, то они блокируют путь бегущих войск, и бегущий отряд по возможности должен попытаться обойти их. Если на пути бегущего отряда возникает непроходимая местность, то она также блокирует путь бегущих войск, и бегущий отряд также по возможности должен попытаться обойти ее. Поскольку бегущие войска потеряли свой строй, воины могут быть перемещены через любые промежутки между отрядами, достаточно широкие, чтобы позволить моделям пройти сквозь них, не цепляясь.

Если путь заблокирован дружескими отрядами и нет возможности обойти его или в пределах 8 дюймов от пути бегущего отряда не окажется никаких промежутков, чтобы пройти сквозь них, то бегущие войска вместо этого попытаются не обойти, а протолкнуться прямо сквозь дружеские войска. Если в результате проталкивания в конце движения бегущие модели оказались бы на месте, занятом дружескими войсками, они автоматически перемещаются на дополнительное расстояние, необходимое, чтобы освободить место, занимаемое дружеским отрядом.

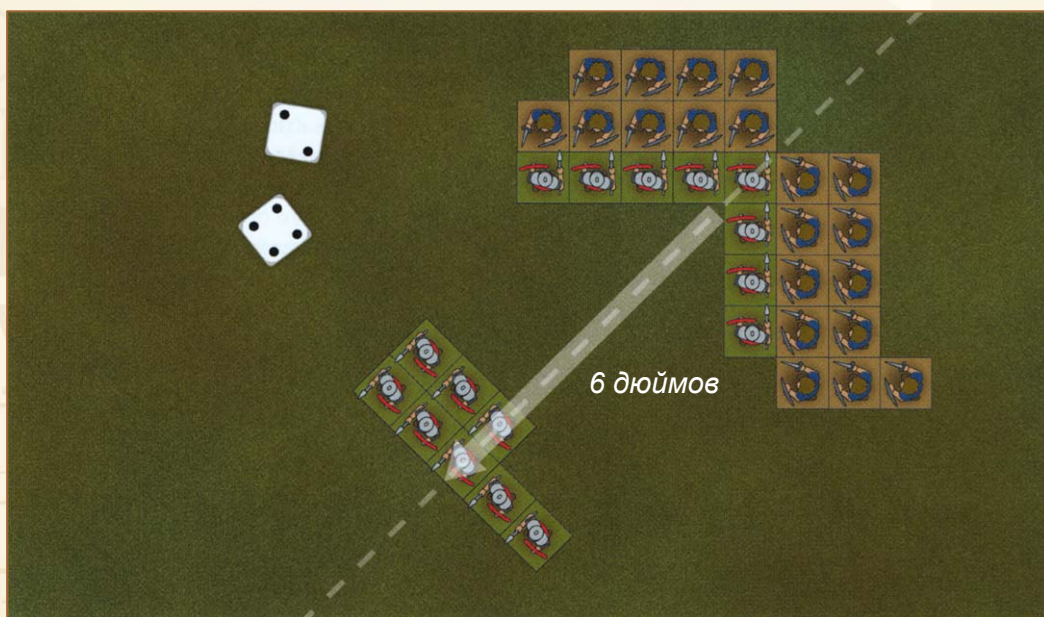
Если путь заблокирован вражескими отрядами или непроходимой местностью и нет возможности обойти их или в пределах 8 дюймов от пути бегущего отряда не окажется никаких промежутков, чтобы пройти сквозь них, то разгромленные войска, бегущие из боя, автоматически уничтожаются. Считается, что целый отряд безвозвратно рассеян, а его воины бросились молить о пощаде своих пленителей или были вырезаны во время бегства.

Что Делать, если они Бегут более чем от Одного Противника?

Отряды обычно бегут по направлению прочь от противника, то есть отряд, сражавшийся со стороны своего фронта, побежит в направлении своего тыла, а отряд, сражавшийся с фланга, побежит в противоположном направлении. Однако отряд, сражавшийся со стороны фланга и фронта или фланга и тыла, должен пойти на компромисс и побежать по диагонали. Не важно, сколько противников сражалось с фронта или фланга, просто переместите бегущих воинов по диагонали по направлению прочь от обоих врагов.

Если в момент разгрома отряд сражался с фронта и тыла, то он не может успешно убежать и автоматически уничтожается. Если разгромленный отряд сражался со стороны обоих флангов, то он побежит в направлении своего тыла, применяя правило «идти на компромисс». Будучи полностью окружен, отряд не может убежать и уничтожается.

Защищающийся отряд разворачивается и бежит. Поскольку атаковавшие его отряды были как со стороны фронта, так и со стороны фланга, он должен бежать прочь от противника по диагонали. Защищающийся игрок выбросил 6 на 2D6, таким образом, отряд бежит на 6 дюймов.





ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Если отряд выиграл бой, и все враги, с которыми он сражался, разгромлены и бегут, то победивший отряд обычно будет преследовать. Войска победно бросаются вперед, избивая отступающего противника, повернувшегося к ним спиной, настигая и разя наповал бегущих.

Заметьте, что отряд может преследовать только тогда, когда разгромлены **все** войска, сражавшиеся с ним, либо когда некоторые из них полностью уничтожены, а другие разгромлены и бегут. Если некоторые вражеские отряды разгромлены и бегут, а другие устояли, то победившие войска должны остаться на месте, и продолжают сражаться с оставшимся противником на следующий ход.

Если противник бежит со стороны фланга или тыла победившего отряда, то победителям нельзя преследовать, более того, в этой ситуации победители не смогут также преследовать и того врага, который бежит со стороны их фронта. Они слишком заняты приведением в порядок своих рядов и не могут эффективно преследовать противника (видимо, не без вмешательства богов!).

ОТКАЗ ОТ ПРЕСЛЕДОВАНИЯ

Отряд всегда обязан преследовать, когда это возможно. Но в силу некоторых причин игрок может решить, что он не хочет, чтобы его отряд преследовал. Если игрок желает, чтобы его отряд отказался от преследования, то он должен для этого успешно пройти тест на Лидерство. Бросьте 2D6, сложите выпавшие значения, если результат будет равен или меньше показателя Лидерства (Ld) отряда, то тест пройден, и отряд может не преследовать. Если тест провален, то отряд должен преследовать независимо от желания игрока.

Отряды, которые защищают стены, живые изгороди или другие линейные препятствия, могут отказаться от преследования, не проходя теста. Точно так же отряды, находящиеся в пределах зданий или укреплений, не обязаны преследовать, если игрок того не хочет. Такие отряды занимают безопасные позиции, которые им, скорее всего, не захочется оставлять, поэтому тест на отказ от преследования не нужен. Обратите внимание, что в разделе «Специальные Правила» (см. стр. 99) представлены низко дисциплинированные войска, которые являются исключением из этого правила, но в настоящее время они не должны нас беспокоить.



Как Далеко Преследует Отряд?

Определите расстояние преследования сразу же после определения расстояния бегства противника, но до перемещения бегущих отрядов – см. «Бегство» на стр. 62.

Преследующий отряд перемещается на 2D6 дюймов, если его скорость движения 6 дюймов или менее и 3D6, если скорость его движения более 6 дюймов, точно так же, как уже было описано в правилах для бегущих войск. Отряды бегут и преследуют схожим образом, в обоих случаях бросая кубики на определение расстояния движения. Как и в случае с бегущими войсками нет штрафов к движению, преследователи двигаются на выпавшее расстояние, независимо от местности или наличия на пути препятствий.

“Смерть консула послужила сигналом к повальному бегству, и уже ни озеро, ни горы не казались помехой.”

– Ливий, Война с Ганнибалом

Если у преследователей выпало на кубиках больше, чем у бегущего противника, то считается, что бегущий отряд был настигнут и уничтожен. Сразу же удалите бегущий отряд со стола. Переместите преследующий отряд на выпавшее расстояние по направлению вдоль по пути, по которому переместился бы бегущий отряд, если бы он двигался. Обычно это прямо вперед, если только враг не убегает от неприятеля со стороны фланга и фронта, как отмечено выше (см. стр. 62). Это представляет бегство развернувшихся и удирающих отрядов, за которыми гонятся их преследователи, разя в спину пытающихся спастись.

Если у преследователей выпало на кубиках значение, не превышающее результата их бегущих врагов, то им не удастся настигнуть или уничтожить неприятеля. Переместите преследующий отряд на выпавшее расстояние по направлению к бегущему отряду, остановившись в 1 дюйме от противника, если у них выпало одинаковое значение или они бы соприкоснулись по иной причине.

Бегущий отряд (Б) выбросил 3 на 2D6 и убегает на 3 дюйма прочь от нападающего отряда (А). Затем нападающий игрок выбрасывает 9 на 2D6. Его отряд преследует на 9 дюймов, настигая бегущий отряд и немедленно его уничтожая.

Преследующий отряд, двигаясь на 9 дюймов, сталкивается с новым вражеским отрядом (В). Преследующий отряд поворачивается, чтобы войти в контакт с новым противником, что рассматривается как атака.

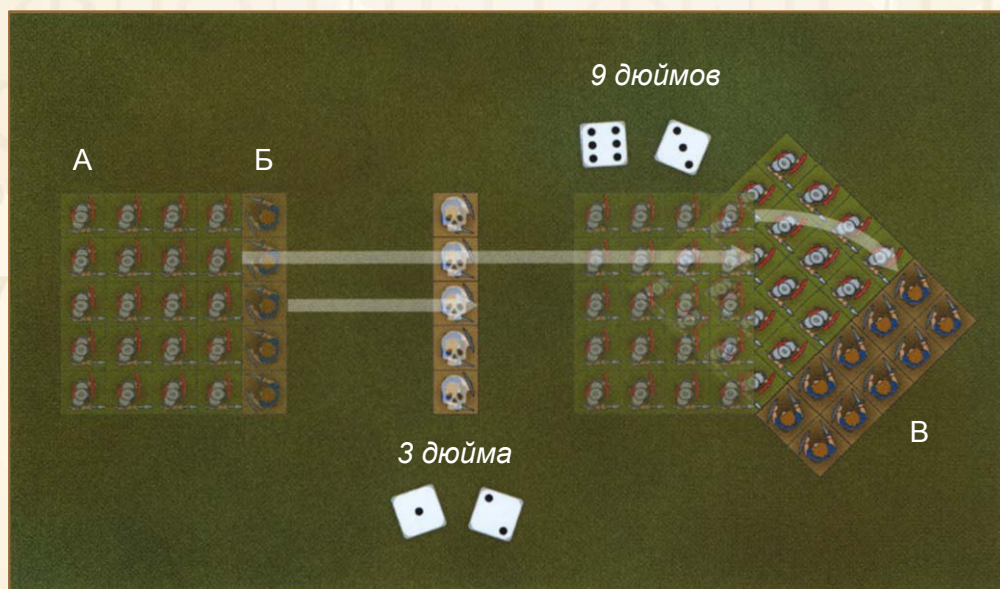
Столкновение со Свежим Противником

Иногда случается, что преследователи двигаются достаточно далеко, чтобы войти в контакт с иными вражескими отрядами, а не теми, которых они преследуют.

Если вражеский отряд не является бегущим, то преследователи вступают с ним в контакт примерно как во время атаки. Отряду, подвергнувшемуся атаке, не позволяется объявлять реакции на атаку, поскольку у него недостаточно времени на это посреди суматохи бегства и преследования. У него автоматически будет реакция «держат позицию».

Поскольку преследователи после обращения в бегство их противника мчатся относительно неконтролируемым способом, просто переместите их вдоль пути преследования, как уже было описано, до тех пор, пока они не соприкоснутся с вражеским отрядом. Преследователям не нужно пытаться максимизировать контакт как во время атаки, и при этом им не нужно атаковать во фронт или фланг по правилам, описанным в разделе «Атака» (см. стр. 32). Просто переместите преследующий отряд в контакт, а затем выровняйте с противником, как Вы бы сделали во время атаки. Если преследователи вступают в контакт с углом подставки противника, то преследующий отряд выравнивается к той стороне противника, которая позволяет вступить в контакт с вражескими моделями большему числу преследователей. Если количество моделей при выравнивании в обе стороны равно, то независимо от желания игрока преследователи должны выравниваться к фронту противника, а при невозможности выравнивания к фронту – к флангу.

Это вхождение в контакт во время преследования рассматривается как атака, и обычные бонусы и правила, относящиеся к атакам, также применяются и для преследования, кроме отмеченных выше. Например, когда атакующие войска вызывают **страх**, они потенциально могут повергнуть в **панику** врагов, которых атакуют, поэтому то же самое применяется и при столкновении с противником во время преследования, вынуждая того пройти тест на Панику, как будет описано позже – см. правила для Паники на стр. 69 и правила для Страх на стр. 100. Последующий бой отыгрывается в фазе Ближнего Боя следующего хода. Помните, что преследователи считаются атакующими, и поэтому в первом раунде боя они получают любые бонусы, применяемые при атаке.



Столкновение с Бегущим Противником

Иногда случается, что преследователи двигаются достаточно далеко, чтобы войти в контакт с новым вражеским отрядом, который уже бежит.

Если отряд обратился в бегство в этот **ход**, то он автоматически уничтожается, а преследователи завершают свое движение. Бегущий отряд уже перемещался в этот ход, поэтому считается, что он более не может двигаться, чтобы уйти от своего врага. Такое может произойти из-за того, что бегущий отряд оторвался от своих изначальных преследователей или из-за того, что противник по какой-либо причине не стал их преследовать. Также такое случается потому, что отряд запаниковал и обратился в бегство в фазе Стрельбы и оказался на пути преследователей в фазе Ближнего Боя. Когда преследователи сталкиваются с таким отрядом, он просто уничтожается, даже притом, что преследователи прибыли из совершенного другого боя.

Если на пути преследователей случайно оказался отряд, обратившийся в бегство в предыдущие ходы, то он реагирует подобно любому другому бегущему отряду, атакованному врагом. Он сразу же бежит прочь!

Преследование за Край Стола

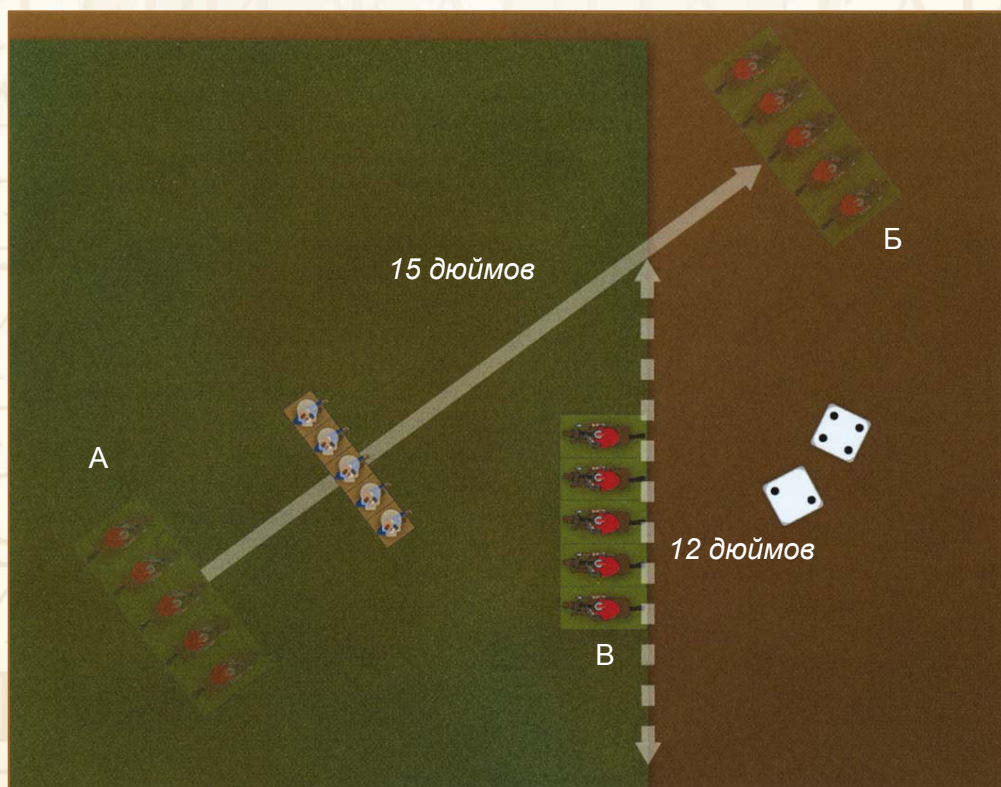
Если какая-нибудь модель преследующего отряда покидает пределы стола, хотя бы частично, то считается, что весь отряд оставил поле боя, преследуя противника. Покинувшим поле боя отрядам может потребоваться время на возвращение. Преследователи могли рассеяться во время преследования врага, или у них может возникнуть желание заняться грабежом вражеского обоза вместо того, чтобы честно вернуться в сражение. Чтобы представить это в игре, отряды, которые во время преследования неприятеля покинули пределы стола, должны для возврата на поле боя пройти тест на Лидерство.

Отряды, которые покинули пределы стола во время преследования врага, могут попытаться вновь вступить в сражение на следующий ход своей стороны. Чтобы вернуться в сражение, отряды должны пройти тест на Лидерство в начале хода. Бросьте 2D6 и сложите выпавшие значения вместе. Если результат будет равен или меньше, чем показатель Лидерства (Ld) отряда, то тест пройден и отряд возвращается. Если выпавшее значение больше Лидерства (Ld) отряда, то отряд не возвращается, но может попробовать вернуться еще раз на следующий ход.

Дважды провалив этот тест, отряд считается рассеянным без всякой надежды на восстановление и уже не может вернуться в сражение. Отряд не уничтожается и не учитывается в составе потерь, когда дело доходит до определения победителя в битве, но он не принимает дальнейшего участия в игре.

Когда отряд преследует за край стола, необходимо как-то отметить точку, где он покидает стол. Для этой цели будет достаточно использовать какой-либо отличительный маркер, например, мелкую монету. Отметьте место, где стол покидает середина построения отряда, обычно это то место, где находится командир, если таковой имеется.

Отряд может вернуться на стол в любом месте вдоль этого же края в пределах 12 дюймов от той точки, где он оставил стол. Отряд возвращается на стол во время выполнения Остальных Перемещений фазы Движения и измеряет свое движение от края стола. Поскольку отряда не было на столе в начале фазы Движения, он не может объявлять атаки в этот ход, но в остальном он может совершать иные перемещения, стрелять и участвовать в игре как обычно.



Преследующий конный отряд (А) выбросил 15 на 3D6, поэтому он несется на 15 дюймов, настигает своего врага и продолжает движение, пока не окажется за пределами стола (Б).

На свой следующий ход игрок проходит тест на Лидерство для этого конного отряда. На 2D6 выпало 6, и отряд способен вернуться на поле боя в пределах 12 дюймов от той точки, где он покинул его в предыдущий ход (В).



СДАЧА ПОЗИЦИЙ

Если одна сторона значительно превосходит численностью своего противника после удаления потерь, то вероятность, что она обратится в бегство в бою меньше. Ведь у войск есть подавляющий перевес, и даже понеся высокие потери, они продолжают сражаться! Здесь вступает в действие правило **сдачи позиций**. Не стоит сильно беспокоиться, если Вы играете в первый раз или только ознакомливаетесь с правилами – в начале Вы можете пропустить правило сдачи позиций и ввести его позже, когда усвоите основные правила боя.

У стороны в бою имеется подавляющий перевес, если после удаления потерь она превосходит численностью другую сторону 2:1. Если сторона обладает подавляющим перевесом в бою, то ее побежденные отряды **не** станут разгромленным и **не** обратятся в бегство, провалив тест на Разгром. Вместо этого они **сдадут позиции**.

Обычно отряды могут сдавать позиции, если они сражаются только со стороны **фронта**, и при этом не сражаются со стороны флангов или тыла. Существуют некоторые исключения, как отмечено ниже:

1. Отряды, которые сражаются одновременно и со стороны фронта, и со стороны тыла, не могут воспользоваться выгодой из подавляющего перевеса и никогда не сдают позиции – они автоматически уничтожаются, как уже было описано для бегущих отрядов (см. стр. 62).
2. Если отряд сражается со стороны фронта и одного или обоих флангов, то он все еще может извлечь выгоду из подавляющего перевеса, если каждый из теснящих его с фланга вражеских отрядов включает менее пяти моделей. Например, если отряд с фланга состоит из единственной модели персонажа, то отряд все еще может рассматриваться как обладающий подавляющим перевесом. В таком случае побежденному отряду позволено сдать позиции врагу, сражающемуся со стороны его фронта.
3. Отряды в рассыпном строю не извлекают выгоду из подавляющего перевеса, если только в качестве их противника не выступают другие отряды в рассыпном строю, или другие отряды, численность которых менее пяти моделей.
4. Отряды, которые не могут сдать позиции из-за помехи в виде дружеских или вражеских отрядов, непроходимой местности или края стола, вместо этого обращаются в бегство.



Движение Сдающих Позиции Отрядов

Отряд, который сдает позиции, отодвигается назад на D6 дюймов, если скорость его Движения 6 дюймов или менее, или на 2D6 дюймов, если его скорость Движения более 6 дюймов. Это похоже на принцип, описанный для бегущих войск, за исключением того, что здесь в каждом случае бросается на один кубик меньше. Отряды, которые сдают позиции, остаются ориентированы в том же направлении и сохраняют свой строй во время движения. Когда отряд сдает позиции, к нему применяются обычные штрафы за местность и преодоление препятствий, как описано в разделе «Движение» (см. стр. 24).

Если отряд не может переместиться на выпавшее расстояние из-за помехи в виде дружеских или вражеских отрядов, непроходимой местности или края стола, то отряд не может сдать позиции и вместо этого обращается в бегство. Бросьте дополнительный кубик и сложите выпавшее значение с уже имеющимся, чтобы определить расстояние бегства отряда, а затем переместите бегущий отряд, как описано для Бегущих Войск (см. стр. 62).

Если все враги, с которыми сражался отряд, сдают позиции, то победившие отряды должны **двигаться следом** за ними, если они на это способны. Они движутся со своей обычной скоростью, учитывая как обычно любые штрафы за местность или преодоление препятствий, пытаясь возобновить контакт с противником.

Если победившие отряды преуспевают в возобновлении боя с неприятелем, сдавшим позиции, то бой продолжится на следующий ход в обычной манере. Двигавшийся следом отряд считается выигравшим предыдущий раунд и поэтому получает бонус к результатам боя за **натиск**, как объясняется на стр. 60. Обратите внимание, что движение следом не является атакой или преследованием. Это отображает то, что отряд, который идет след в след за своим сдавшим позиции противником, спустя некоторое время возобновляет бой.

Если победившие отряды не могут возобновить бой со сдавшим позиции противником, то бой завершается. Поскольку ни сдавший позиции, ни двигавшийся за ним следом отряд не соприкасаются с противником, они вольны двигаться, стрелять и сражаться как обычно в свой следующий ход, за исключением того, что отрядам, сдавшим позиции, не разрешено объявлять атаки. Просто они были слишком изнурены в бою, чтобы в этот ход броситься в атаку.

Следующие за сдавшим позиции противником войска не изменяют свое построение и могут столкнуться с новым врагом, оказавшимся на их пути. Такой контакт будет считаться атакой, даже если при этом продолжается их бой с изначальным противником.

Существуют некоторые ситуации, когда победивший отряд не обязан двигаться следом за сдавшим позиции вражеским отрядом. В основном они те же самые, что уже были описаны для отрядов, которые не обязаны преследовать бегущего врага. Отряды могут отказаться двигаться следом за противником, если они защищают стены, живые изгороди или другие линейные препятствия, или находятся в пределах зданий или укреплений.

Добровольная Сдача Позиций

Все построенные конные отряды также могут сдать позиции, когда они прошли тест на Разгром и не должны бежать. Таким отрядам не нужно иметь подавляющий перевес – они могут сдать позиции независимо от того, превосходят ли они численностью своего врага или нет. Это осуществляется точно так же, как было описано, за исключением того, что отряды могут выбрать сдачу позиций вместо того, чтобы на следующий ход продолжить бой стоя на месте.

Обратите внимание, что отряды конных застрельщиков не могут сдать позиции добровольно, хотя они могут сдать позиции, сражаясь с другими застрельщиками, когда они проваливают тест на Разгром, имея подавляющий перевес, как уже было описано выше.

Есть и некоторые другие ситуации, когда войскам разрешается сдавать позиции вместо того, чтобы убежать или остаться сражаться в ближнем бою. Они охвачены различными специальными правилами, приведенными в этой книге или в различных дополнениях к игре Warhammer Древние Битвы. Самый типичный пример – **вымуштрованные** отряды. Это правило описано в разделе «Специальные Правила» на стр. 106.

ОПРОКИДЫВАНИЕ

Это правило позволяет отрядам, уничтожившим своих врагов в единственной грозной атаке, нахлынуть вперед и атаковать других врагов подобно тому, как если бы они преследовали бегущие войска. Это – полезное правило, но ни в коем случае не жизненно важное. Вы можете не беспокоиться об этом во время своих первых нескольких игр. Если Вы их запомнили, то это хорошо, а если нет, то можете ввести их позднее, когда игроки усвоят основные правила боя.

Если отряд атакует и все его противники уничтожены в первом же раунде ближнего боя, то **опрокидывающий** врага отряд может двигаться дальше. Отряд не обязан опрокидывать. Делать так или нет – решает игрок.

Опрокидывание осуществляется точно так же, как и **преследование**, и происходит в то же самое время, что и преследование, рассматриваясь во всех отношениях как движение в преследовании, кроме отмеченных ниже ситуаций. Отряд перемещается по прямой, как будто он преследует врага, бегущего от него прочь.

Отряд не может опрокидывать, если его враг убежал от изначальной атаки и впоследствии был настигнут и уничтожен. В этом случае атакующие уже совершили дополнительное усилие, настойчиво ища противника, и поэтому никакого движения в опрокидывании им не разрешено. Однако обратите внимание на следующее исключение:

Если вражеские застрельщики, бегущие от атаки, настигнуты и уничтожены, то атакующие могут опрокидывать на D6 дюймов. Примите решение, будете ли Вы опрокидывать, до того как кинуть кубик на определение расстояния движения отряда.

Победившие войска царя обратились против 36-го легиона. Тем не менее, он храбро выдержал атаку победителей и, хотя был окружен большими неприятельскими силами, сражался с редким присутствием духа, после чего отступил, построившись в каре, к подножию гор. Таким образом, понтийский легион почти весь погиб, из солдат Дейотара была перебита значительная часть, и только 36-й легион отступил на высоты, потеряв не более двухсот пятидесяти человек.

Юлий Цезарь, Записки о Гражданской Войне



Византийский Солдат



РЕОРГАНИЗАЦИЯ ШЕРЕНГ

В конце фазы Ближнего Боя у обоих игроков есть возможность реорганизовать свое боевое построение так, как здесь описано. Помните, что отряды, участвующие в бою, обычно не могут перемещаться в свою фазу Движения, таким образом, любые дозволённые изменения построения должны быть выполнены сейчас. В это время также неплохо было бы привести в порядок какие-либо формирования, строй которых нарушился во время удаления потерь или которые стали немного рваным во время преследования или другого движения.

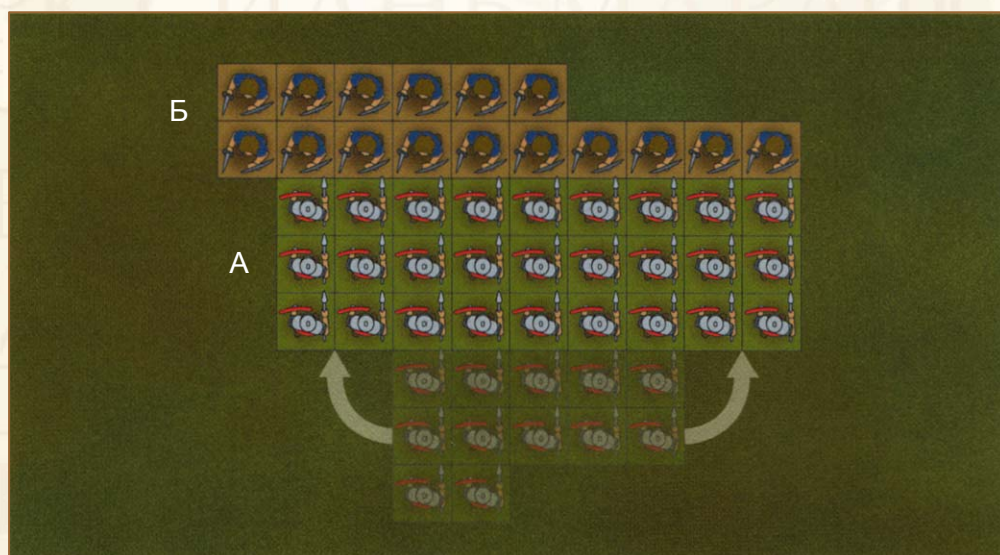
Независимо от того, выиграли ли Вы или проиграли боевую схватку, Вы можете переместить любые модели командиров или персонажей, присоединившихся к отряду, если они не соприкасаются с противником. Это позволит этим фигурам сражаться в следующем раунде и не даст им оказаться в стороне от дел. Это может означать перемещение персонажа или командира в образовавшийся промежуток в строю отряда, или перемену местами персонажа или командира с обычными солдатами.

Если отряд выигрывает раунд боя, ему позволено изменить построение, расширив свой фронт, позволяя большему количеству моделей сражаться в следующем раунде. Изменяя построение таким способом, отряд может увеличить свою ширину до двух моделей с каждого фланга до того момента, пока он не охватит противника одной моделью с каждой стороны. Передвиньте модели из задних шеренг для заполнения построения в обычной манере.

Если отряд сражается со стороны своего фланга или тыла, то нельзя перестраивать модели из шеренг, соприкасающихся с противником. В этом случае расширить фронт отряда может оказаться невозможно, если это нельзя сделать, не прибегая к использованию моделей из уже сражающихся шеренг.

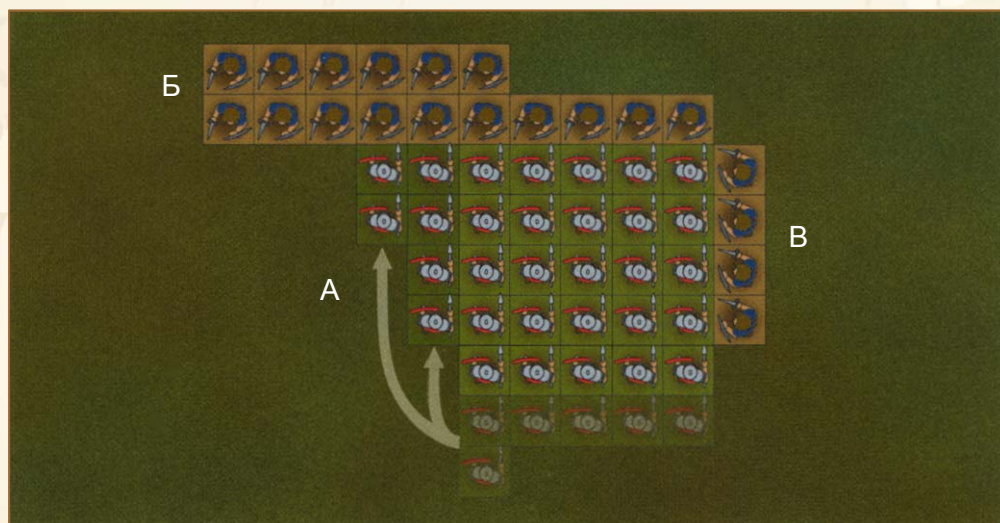
Обратите внимание, что бегущие отряды больше не участвуют в бою и в их рядах не наводят порядок! Считается, что они выглядят немного потрепанными и модели размещаются в беспорядочной манере, что удачно позволяет визуально отобразить их статус.

Отряд (А) выиграл бой, поэтому он может расширить свой фронт. Игрок решил передвинуть двенадцать моделей из задних шеренг, чтобы образовать новое построение отряда из девяти рядов в ширину и трех шеренг в глубину.



В этом примере отряд (А) вовлечен в бой с отрядом (Б) с фронта и с отрядом (В) с фланга.

Отряд (А) решает реорганизовать шеренги, передвинув шесть моделей, не участвующих в бою, чтобы образовать два дополнительных ряда.





ПАНИКА



Это – прискорбный факт, но в пылу сражения войска не всегда отвечают ожиданиям своего командующего. Когда войска видят, как их товарищи гибнут или в слепом ужасе бегут перед беспощадным наступлением врага, у них могут задрожать коленки, затрястись руки, и их может покинуть присутствие духа. Они задаются вопросом – а не будет ли для них лучше все бросить, развернуться и убежать? Короче говоря, они могли бы впасть в панику.

ТЕСТ НА ПАНИКУ

Отряды должны пройти тест на Панику в различных напряженных ситуациях, возникающих на всем протяжении хода. Тесты на Панику проводятся по показателю Лидерства (Ld) отряда, аналогично тестам на Разгром, тестам на отказ от преследования, тестам на сдачу позиций и тестам на выход из боя. Порядок прохождения этих тестов уже должен быть знаком любому, кто дочитал книгу до этого места. Но, принимая меры против привычки бессистемного чтения и забывания изученного материала, мы еще раз напомним, как это работает.

Бросьте 2D6 и сложите выпавшие значения, чтобы получить результат от 2 до 12. Если Вы выбросили значение равное или меньше, чем показатель Лидерства (Ld) отряда, то тест пройден. Если Вы выбросили больше, чем значение Лидерства (Ld) отряда, то тест провален.

Хотя и тест на Панику, и тест на Разгром проводятся с использованием характеристики Лидерства, учтите, что это – разные вещи. Некоторые бонусы и специальные правила применяются только к тестам на Разгром, а другие относятся только к тестам на Панику, поэтому важно их не перепутать.

Отряды, которые провалили тест на Панику, обращаются в **бегство**. Мы уже обсуждали правила для перемещения бегущих войск и рассматривали правила для отрядов, бегущих из боя. В этом разделе мы обсудим правила, описывающие движение войск, которые бегут в результате паники.

Если Вы хотите освежить в памяти правила для бегства войск, вернитесь назад к разделу «Движение», в котором описывается Бегство на стр. 29-30, и к разделу «Ближний Бой» на стр. 62.



Половина Состава

Как только отряд потеряет половину или более от своего первоначального состава, его боевой дух может в некоторой степени упасть, что сказывается на его готовности сражаться. Чтобы отразить это, отряды, потерявшие половину состава или более, получают штраф -1 к Лидерству (Ld) при прохождении теста на Панику.

Наездники и Члены Экипажа

Для всех тестов на Лидерство мы используем значение Лидерства (Ld) наездников и членов экипажа, а не лошадей, верблюдов, ослов, слонов или каких-либо иных животных, на которых можно отправиться на войну. В принципе это и так очевидно, но мы будем рады убедиться, что все сомнения устранены.

ЛИДЕРСТВО ПЕРСОНАЖА

Если отряд воинов возглавляется персонажем, то по желанию отряд можно протестировать по его показателю Лидерства (Ld). Поскольку у персонажей значение Лидерства обычно выше, это будет полезным бонусом, выгодой от применения которого практичные игроки будут рады воспользоваться. Более подробно о персонажах см. в разделе «Персонажи» на стр. 79.

КОГДА ПРОХОДЯТ ТЕСТЫ НА ПАНИКУ?

Отряд должен пройти тест на Панику в определенных ситуациях. Если имеется несколько оснований для прохождения теста на Панику, например, когда поблизости бегут несколько дружеских отрядов, тест необходимо пройти только один раз. Единый результат прохождения теста распространится на все основания.

1. Бегущие дружеские войска в пределах 4 дюймов в начале хода.
2. Дружеские войска разгромлены или уничтожены в ближнем бою в пределах 12 дюймов.
3. Атакован во фланг или тыл.
4. Убит Генерал.
5. Несет 25% потери от стрельбы.
6. Атакован проигнорированным противником.

В начале своего хода отряд из 5 лучников повстречался с бегущим дружеским отрядом в пределах 4 дюймов. У лучников значение Ld 7. Игрок бросает 2D6, выпало 3 и 5, что в сумме дает 8. Поскольку Лидерство лучников всего лишь 7, они проваливают тест. Отряд лучников приходит в панику и должен бежать во время Обязательного Перемещения в фазе Движения.

1. Бегущие Дружеские Войска в Пределах 4 дюймов в Начале Хода.

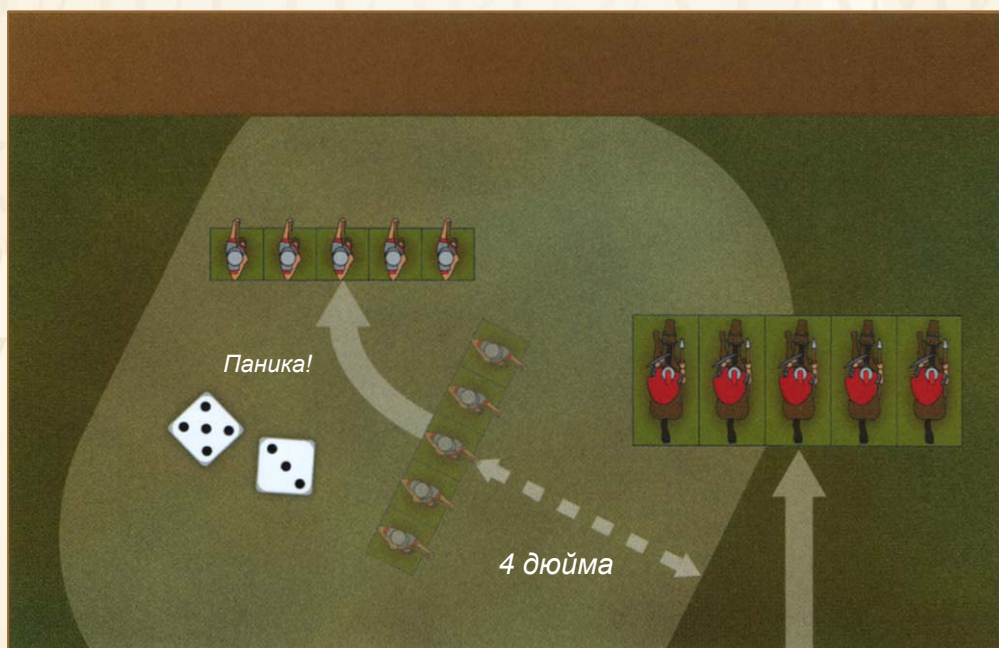
Отряд должен пройти тест на Панику в начале хода своей стороны, если в пределах 4 дюймов находится бегущий дружеский отряд. Построенный отряд не должен проходить этот тест, если бегущие дружеские войска являются застрельщиками – такое малодушное поведение в той или иной степени ожидаемо от застрельщиков. Вы также не должны проходить этот тест, если Ваш отряд превосходит численностью бегущие войска в соотношении 2:1 или более, при этом построенные отряды не учитывают бегущих дружеских застрельщиков по уже описанной причине. Одного вида какого-то отбившегося сброда и непостоянных застрельщиков недостаточно, чтобы вызвать панику в большом отряде построенных войск.

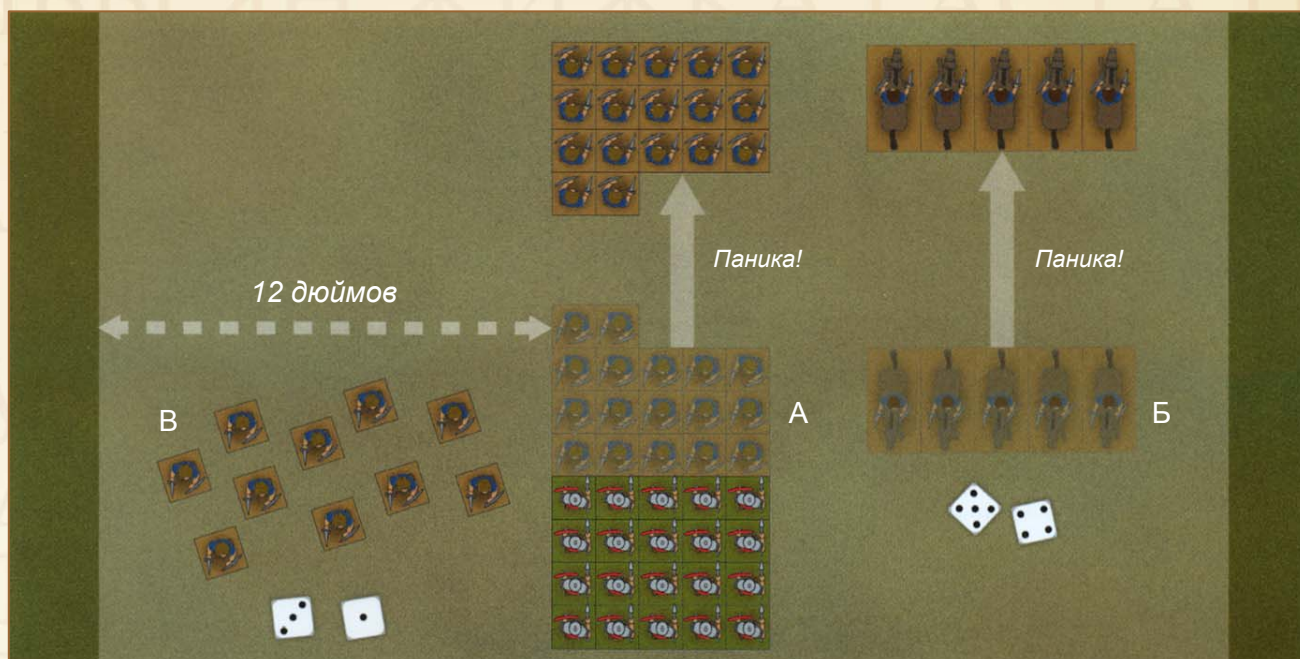
Отряд, впавший в панику при виде бегущих поблизости дружеских войск побежит во время Обязательных Перемещений в фазе Движения по возможности к своему краю стола, как описано в разделе «Движение» на стр. 29.

2. Дружеские Войска Разгромлены или Уничтожены в Ближнем Бою в Пределах 12 дюймов.

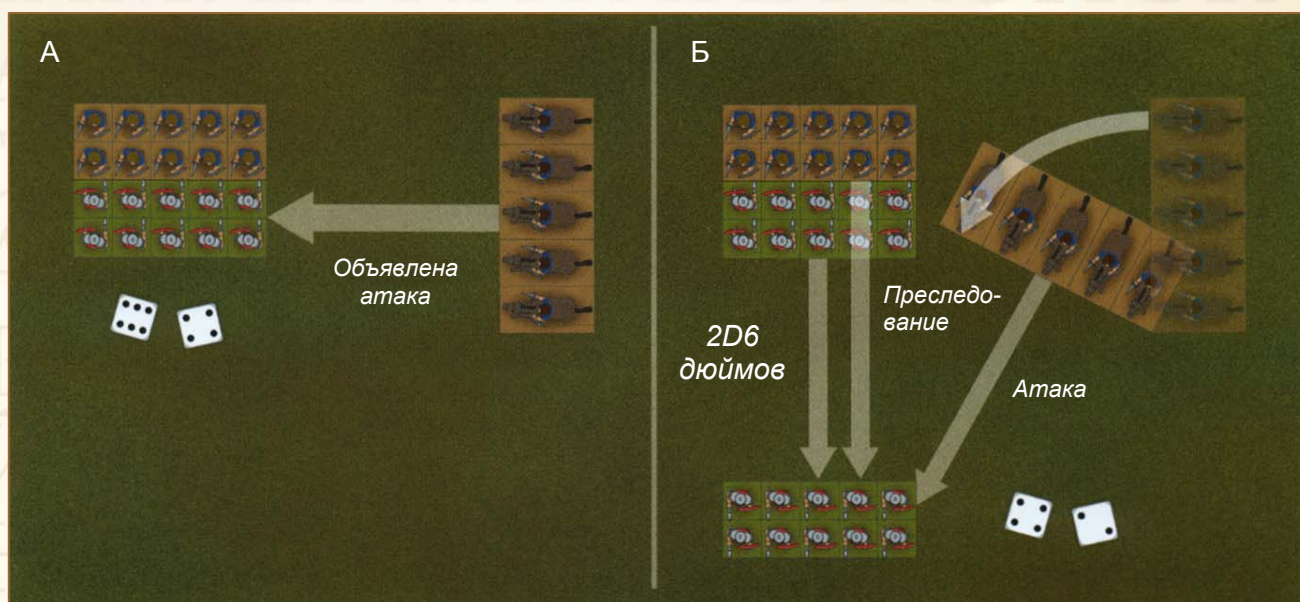
Отряд должен пройти тест в фазе Ближнего Боя, если один или более дружеских отрядов были разгромлены или полностью уничтожены в бою в пределах 12 дюймов. Построенный отряд не должен проходить этот тест, если разгромленные или уничтоженные дружеские войска являются застрельщиками. Эти тесты проводятся, как только были определены результаты всех боев и пройдены все тесты на Разгром, как описано в разделе «Ближний Бой» (см. стр. 61).

Отряд, пришедший в панику из-за разгрома или уничтожения дружеских войск, побежит в соответствующий момент в фазе Ближнего Боя. Паникующие отряды побегут по возможности непосредственно прочь от ближайшего к ним боя, вызвавшего тест на Панику.





Во время фазы Ближнего Боя отряд варваров побежден и разгромлен (А). Все дружеские отряды в пределах 12 дюймов должны пройти тест на Панику, в этом примере это отряд варварской конницы (Б) и отряд застрельщиков (В), находящиеся поблизости. Тест на панику проводится перед бегством бегущего отряда. Конница выбросила 9, это больше, чем ее Лидерство, поэтому она впадает в панику. Поразительно, но у застрельщиков выпало 4, что даже меньше их Лидерства 5, поэтому они отважно держатся. И отряд варварских воинов, и отряд варварской конницы побегут от противника. Обратите внимание, что отряд, пришедший в панику и бегущий из ближнего боя, не вызывает дальнейших тестов на Панику – только отряд, который был побежден и разгромлен в ближнем бою, вызывает тест на Панику.



(А) Отряд из 10 римлян атакован во фланг отрядом из 5 варварских всадников, будучи сражающимся с отрядом варварских воинов с со стороны своего фронта. Римляне проходят тест на Панику после того, как конница объявила атаку, и было установлено, что она находится в пределах дистанции атаки. Римляне бросают кубики. Выпало 10, что больше их Лидерства, поэтому они впадают в панику и бегут.

(Б) Римляне бегут на 2D6 дюймов прочь от своего противника. Варварские воины, которые уже сражались с римлянами, выиграли прежний раунд боя, и поэтому преследуют. Варварская конница продолжает свою атаку так, как если бы их противник добровольно убежал от атаки.



3. Атакован во Фланг или Тыл

Отряд должен пройти тест, если он атакован во фланг или тыл построенным вражеским отрядом. Обратите внимание на то, что отряд не считается построенным, если он состоит менее чем из пяти моделей, или если он состоит из застрельщиков, и в случае атаки такими отрядами тест на Панику проходить не нужно. Пройдите этот тест, как только атакующие определили, что они находятся в пределах досягаемости отряда, но до непосредственного перемещения атакующих. Заметьте, что тест проводится только тогда, когда будет установлено, что атакующие находятся в пределах досягаемости. Если у атакующих недостаточно движения для достижения цели, то тест проходить не нужно.

Отряд, пришедший в панику из-за атаки во фланг или тыл, немедленно побежит по возможности непосредственно прочь от вражеского отряда, вызвавшего тест на Панику

4. Убит Генерал

Если Генерал Вашей армии убит, то каждый отряд в Вашей армии должен пройти тест на Панику. Часто в этот момент готовность армии сражаться испаряется, оставляя поле боя за противником! Этот тест проводится сразу же, если Генерал убит в фазе Стрельбы, и одновременно с другими тестами на Панику в фазе Ближнего Боя, если он убит в этой фазе.

Отряд, пришедший в панику из-за смерти Генерала, побежит прочь от ближайшего вражеского отряда, который он может видеть, либо в ином случае непосредственно к своему краю стола, как описано для бегущих отрядов в разделе «Движение».



5. Несет 25% Потери от Стрельбы

Отряд должен пройти тест, если он понес потери от стрельбы в размере 25% или более от своей численности во время одной фазы. Скорее всего, это будет фаза Стрельбы противника, но также это может случиться и в Вашу фазу Движения, если вражеские отряды «стоят и стреляют», или «стреляют и бегут» от Ваших атакующих отрядов. В последнем случае тест на Панику потенциально может привести к тому, что атакующий отряд развернется и бросится бежать прочь и от своей намеченной цели.

Отряд, пришедший в панику от стрелкового огня, вызванного вражеской стрельбой, сразу же побежит по возможности непосредственно прочь от ближайшего стрелявшего противника. Отряд, пришедший в панику в результате потерь, понесенных во время атаки, побежит непосредственно прочь от стрелявшего в него противника – будет жаль, если это окажется правдой!

6. Атакован Проигнорированным Противником

Отряд должен пройти тест на Панику в фазе Движения противника, если он проигнорировал атакующего врага, который, как выяснилось впоследствии, оказался в пределах досягаемости. Пройдите тест сразу же, прежде чем перемещать атакующих. Поскольку игроки реагируют на объявления атак, игнорируя только те вражеские отряды, которые очевидно находятся вне досягаемости, этого не должно произойти, но мы должны сделать допущение!

Отряд, пришедший в панику из-за атаки проигнорированным противником, побежит таким же образом, как отряд объявивший реакцию «бежать».

ПАНИКА И БЛИЖНИЙ БОЙ

Отряд, участвующий в ближнем бою, может быть вынужден пройти тест на Панику из-за бегущих поблизости дружеских войск; либо если дружеские войска разгромлены в этом же или ином бою; либо если они впоследствии атакованы во фланг или тыл; либо если их Генерал убит. Если в результате такой отряд бежит, то он рассматривается подобно отряду, разгромленному в бою. Поэтому к нему применяются все правила, описанные для бегущих из боя разгромленных отрядов.

Если все вражеские отряды, участвовавшие в бою, пришли в панику и бегут по любой из этих причин, то отряду позволяется преследовать, если он выиграл предыдущий раунд боя или по иной причине имеет **натиск**, как описано в правилах Ближнего Боя (см. стр. 63). Такое преследование производится точно так же, как если бы враг был разгромлен и бежал из боя.

Если все вражеские отряды, участвовавшие в бою, пришли в панику и бегут по любой из этих причин, но отряд не выиграл прежний раунд боя, не имеет натиск, или в случае, когда бой все еще продолжается, и поэтому ни одна из сторон не выиграла и не получила натиск, то отряд преследовать не может.

Отряды, которые приходят в панику и бегут из боя, **не вызывают** дальнейших тестов на Панику, подобно отрядам, разгромленным в ближнем бою. Только те отряды, которые побеждены в бою, провалили тест на Разгром и обратились в бегство, вызывают тесты на Панику. Это важное правило, которое следует запомнить сразу.

Иногда отряд будет вынужден пройти тест на Панику из-за разгромленных в бою дружеских войск, сам при этом участвуя в рукопашном бою. Если это произошло, но отряд выиграл свой раунд боя, то он может перебросить тест на Панику, если тот оказался неудачным.



КОМАНДИРЫ, ЗНАМЕНОСЦЫ И МУЗЫКАНТЫ



В этом разделе вводятся правила для всех важных «командных» моделей отряда: **командира, знаменосца и музыканта**. Эти модели не просто представляют соответствующих людей, но и служат для обозначения в целом уровня подготовки отряда, морали и боевой эффективности. Поэтому отряды, имеющие полный набор командных фигур, пользуются преимуществом в виде различных бонусов, особенно в рукопашном бою, как уже было описано в разделе «Ближний Бой».

Если у отряда есть командир, знаменосец и музыкант то эти модели обычно ставятся в середину передней шеренги отряда. Это правило не является обязательным, и в некоторых случаях игроки могут предпочесть установить командные модели во вторую шеренгу или еще глубже, если они так будут лучше смотреться.

Командиры, знаменосцы и музыканты представляют соответствующих персон, но в остальном они рассматриваются вооруженными и оснащенными доспехами точно так же, как остальная часть их отряда, или как тип войск, составляющий большую его часть, если отряд включает более одного типа воинов. Когда отряды включают войска, вооруженные и стрелковым оружием, и оружием ближнего боя, например, копейщиков в передней шеренге и лучников в задней, то всегда считается, что командные фигуры

относятся к боевому типу. Так, например, модель командира может размахивать мечом или быть изображена без щита, но если он ведет отряд копейщиков, несущих щиты, мы рассматриваем его вооруженным подобно своим воинам. Это допущение позволяет нам принять в расчет этих заслуженных людей, не переусложняя ближний бой.

Когда дело доходит до удаления потерь из отряда, то обычно удаляются простые неприметные солдаты, а не командные модели, сохраняя командную группу до последнего. Это призвано сохранить внешний вид и честь отряда – у игрока, несущего потери, всегда есть возможность удалить обычного солдата вместо командующего. Когда солдат от задней шеренги или другой небоевой позиции удаляется вместо командной модели, то эта командная модель не может сражаться, если она этого еще не делала. Так, если атакующий противник наносит пять потерь отряду с фронтом из пяти моделей, то будет приемлемо удалить пять обычных моделей, оставляя эти три командные фигуры на своем месте впереди отряда, но ни одна из них не сможет сражаться в этот ход.

Как только все обычные солдаты окажутся мертвы, то обычно сначала удаляют музыканта, затем знаменосца и лишь в конце командира отряда, но это примерный подход – точная последовательность удаления командных фигур оставлена на усмотрение игрока.



КОМАНДИРЫ

Любой отряд воинов может включать возглавляющую его специфическую модель. Командир отряда – часть своего подразделения и не волен его покинуть или действовать самостоятельно. Обратите внимание, что хотя и можно считать, что командиры отрядов представляют особенно храбрых или свирепых людей, они все же не являются персонажами, которые описаны в разделе «Персонажи». Персонажи могут присоединяться или покидать отряды и у них есть иные различные специальные способности и правила, как будет описано позже.

+1 к Атаке

Если отряд включает модель командира, то он может нанести один дополнительный удар в ближнем бою от своего имени. Чтобы получить право на этот бонусный удар, командир должен находиться в шеренге, которая может сражаться, и должен быть в такой позиции, где бы он имел возможность нанести удар по противнику. Обычно это означает, что он должен быть в передней шеренге, но если отряд будет нести оружие, которое позволяет сражаться моделям из второй или более глубокой шеренги, то командир также сможет сражаться оттуда.

Поскольку у большинства воинов значение Атаки (А) 1, это означает, что у лидеров обычно будет 2 удара в ближнем бою.

Командиры вне Рукопашной

Иногда может так случиться, что отряд будет атакован во фланг или тыл, когда находящийся спереди командир не будет соприкасаться с противником и поэтому не сможет сражаться. Это также может произойти, если отряд сражается со стороны фронта, когда противник входит в контакт лишь с небольшой частью фронта отряда, не доставая до места расположения командира. В обоих случаях командиру не повезло, он оказался вне рукопашной и не сможет принять участие в грядущем раунде боя.

Если командир оказался вне рукопашной во время схватки, то он может поменяться местами с другой моделью во время **реорганизации шеренг** в конце фазы Ближнего Боя. Это означает, что командир может пропустить один раунд боя, но рано или поздно он сможет вступить в бой. Хотя отрядам обычно не разрешается перемещаться во время боя, мы позволяем командирам двигаться так, чтобы занять положение, в котором они бы смогли принять участие в бою.

Заметьте, что это правило не позволяет командиру прекратить бой с одним противником и переместиться в новое положение, чтобы сразиться с другим. Уже находясь в позиции, в которой он может сражаться с одним из противников, он так и остается в ней. Например, он не может переместиться, чтобы ударить противника, сражающегося с тылом его отряда, если он уже сражается с врагом со стороны фронта.

ЗНАМЕНОСЦЫ

Знамя – центральная точка отряда. Оно показывает принадлежность отряда и бросает вызов его врагам. Такое знамя могло принимать различные формы в древних армиях, например, это могли быть флаги, баннеры, тотемные идолы или религиозные изображения. В игровых целях все они рассматриваются как знамена.

У знамен также есть практическое предназначение: они используются для подачи сигналов, направляют движение и обеспечивают видимую точку, вокруг которой могут быть совершены перестроения и маневры. В следующих правилах раскрыто увеличение боеспособности отряда благодаря наличию знамени.

+1 Бонус к Результатам Боя

Сторона, у которой есть знамя, может добавить бонус +1 к своему боевому результату, как описано в разделе «Ближний Бой» на стр. 60.

Захват Знамени

Если отряд бежит из ближнего боя, а противник преследует, то его знамя автоматически захватывается врагом. Если отряд уничтожен в ближнем бою, то его знамя захватывается, если противник выиграл бой. Это важно, поскольку, когда дело доходит до определения победителя в битве, захваченные знамена дают победные очки. Захваченные знамена продолжают учитываться при подсчете победных очков, даже если захвативший их отряд сам впоследствии будет уничтожен или обращен в бегство. После того, как знамя будет захвачено, его уже невозможно будет вернуть!

МУЗЫКАНТЫ

Бой барабанов и рев горнов используются как для подачи сигналов и управления маневрами, так и для воодушевления войск, призывая их к атаке! В грохочущем водовороте сражения было важно, чтобы такие сигналы могли быть ясно услышаны, достаточно лишь представить резкие звуки медных горнов, таких как римский корну и кельтский карникс.

Марш и Маневр

Отряд, включающий музыканта, может двигаться на марше, быстром марше и выполнить маневр перестроения, как уже было описано в разделе «Движение» на стр. 23. В этом случае присутствие музыканта указывает на степень обученности или опыта, благодаря чему отряд способен к совершению этих относительно сложных действий.

Получение Натиска в Ничейных Боях

Музыканты также приносят пользу в ближнем бою, где рев горна или своевременный сигнал, призывающий устремиться вперед или удержаться на месте может дать преимущество той или иной стороне. Когда бой заканчивается в ничью, ни одна из сторон не может считаться имеющей натиск на следующий ход (и, следовательно, бонус за Натиск +1 к результатам боя в следующем раунде). Однако если у одной или обеих сторон будут музыканты, то та или иная сторона сможет получить натиск.

Каждая из сторон бросает D6 за каждую модель музыканта в бою. Сторона, выбросившая наибольшее значение на отдельном кубике, получает натиск в следующем раунде боя. Если у одной стороны будут музыканты, а у другой – нет, то сторона с музыкантами автоматически получит натиск в следующем раунде. Обратите внимание, что результат боя – по-прежнему ничья, и сторона, которая не смогла получить натиск, не является проигравшей бой, следовательно, никаких тестов на Разгром не проводится, и бой продолжится в следующем раунде.



ЗАСТРЕЛЬЩИКИ



Застрельщики — легковооруженные войска, сражающиеся как свободная группа, без ровных рядов и шеренг. Благодаря своему рассыпному строю, и имея достаточно свободного места между, возле или позади воинов, они могут двигаться и сражаться гораздо более индивидуально, чем построенные войска, зажатые в плотные шеренги. Застрельщики часто выставляются в качестве заслона, чтобы прикрыть построенные войска от стрелкового огня или внезапного нападения, либо они могут устремиться вперед, чтобы изнурять врага, забрасывая его метательными снарядами. В целом застрельщики лучше проявляют себя в обстреле противника, нежели в ближнем бою, но некоторые из них могут быть довольно хороши в обоих случаях!

Войска, обозначенные в армейских листах как «застрельщики», всегда выставляются и сражаются в свободном формировании или **рассыпном строю**.

ЛЕГКИЕ ВОЙСКА

Некоторые войска в различных дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах обозначаются как **легкая пехота** или **легкая конница**.

Легкая пехота и легкая конница могут быть выставлены либо как построенные отряды в разомкнутом построении, либо в рассыпном строю. Игрок должен решить, как выставить отряд в начале игры, и отряд будет действовать согласно установленному ему типу строя на всем протяжении сражения. Обратите внимание, что игроку просто дан выбор, как выставить отряд. После начала сражения отряд не может менять свой строй между разомкнутым и рассыпным, хочет он того или нет.

Если отряд легких войск выставлен как застрельщики, то к нему будут применять все правила этого раздела, как и к любым другим рассыпным отрядам.



ВРЕМЕННОЕ ПРИНЯТИЕ РАССЫПНОГО СТРОЯ

Подобно отрядам, обозначенным как «застрельщики», любые отряды пехоты или конницы могут временно принять рассыпной строй, чтобы переместиться через местность, проходимую только для застрельщиков их типа. В первую очередь это касается застроенных областей, таких как деревни, когда они рассматриваются как элементы местности – подробнее о правилах на зданиях см. стр. 133.

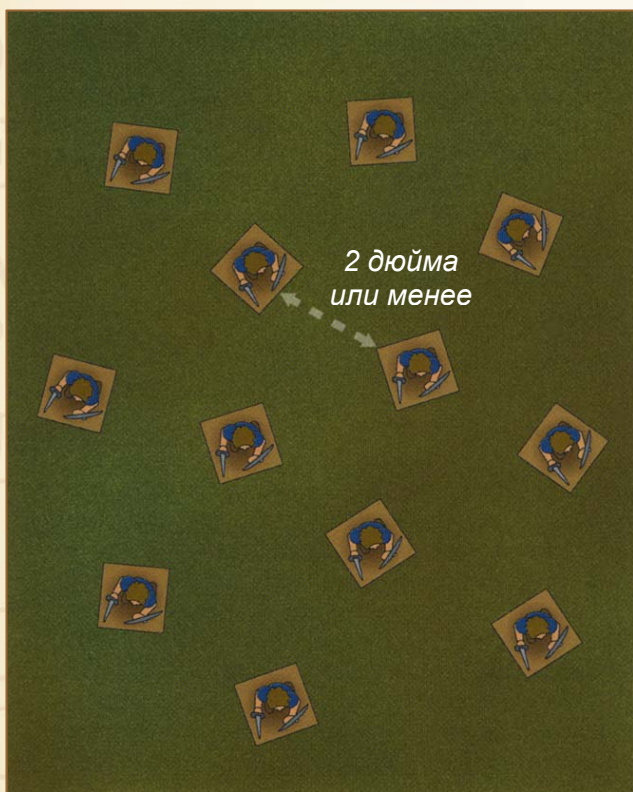
В этих случаях отряды автоматически принимают подходящие им построения, как только они покидают поселение.

РАССЫПНЫЕ ОТРЯДЫ

Следующие правила применяются ко всем войскам в рассыпном строю, независимо от того, являются ли они застрельщиками по умолчанию, легкими войсками, сражающимися в рассыпном строю, или построенными отрядами, которые временно приняли рассыпное построение, чтобы занять здания.

Рассыпной Строй

Модели в рассыпном отряде располагаются обособленно с промежутками до 2 дюймов так, чтобы никакие модели не соприкасались друг с другом, и чтобы отряд в целом выглядел как некая группа или линия. Если игрок пожелает, индивидуальные модели могут располагаться в разных направлениях. Если группа по какой-либо причине вынуждена разделиться на части, отстоящие друг от друга более чем на 2 дюйма, например, в результате удаления потерь, то игрок должен исправить эту ситуацию, как только у него появится такая возможность.



Рассыпной отряд варваров движется с удвоенной скоростью. Во время движения модели должны оставаться связанными, не допуская отделения более чем на 2 дюйма каких-либо моделей.

Движение Застрельщиков

Рассыпные модели перемещаются индивидуально, и каждая модель может переместиться в любом направлении по любому маршруту. Отряд не должен выполнять маневры, чтобы изменить направление или приспособить свой строй, просто переместите отдельные модели так, как Вы хотите. После перемещения всех моделей отряд по-прежнему должен образовывать группу или линию, в которой не должно быть моделей, отстоящих более чем на 2 дюйма.

Застрельщики в большинстве ситуаций могут двигаться с удвоенной скоростью, то есть они движутся в два раза быстрее своей базовой скорости даже во время обычного движения, а не только во время атаки. Застрельщики не могут двигаться на марше и не увеличивают дополнительно скорость своего движения во время атаки – они просто движутся с двойной скоростью в большинстве ситуаций.

Застрельщики, которые перемещаются быстрее, чем их базовая скорость движения, не могут стрелять в этот ход и подвергаются ограничениям, двигаясь через некоторые виды местности, как объяснено ниже. Это значит, что хотя застрельщикам и позволено двигаться с удвоенной скоростью, не всегда бывает выгодно перемещаться столь быстро.

Застрельщики и Местность

Пешие застрельщики не получают штрафов за перемещение через труднопроходимую местность. А по очень труднопроходимой местности они движутся с базовой скоростью, а не с четвертью скорости, как большинство других войск. Они способны преодолевать препятствия, не получая штрафа к движению.

Конные застрельщики, перемещающиеся с удвоенной скоростью, получают стандартные штрафы за все виды местности и преодоление препятствий. Сюда относятся как отряды, совершающие движение с удвоенной скоростью, потому что они – застрельщики, так и отряды, которые атакуют.



Модели кельтских застрельщиков из разных армий. Один игрок решил использовать квадратную подставку, в то время как другой использовал круглую.



Страх Застрельщиков перед Построенными Отрядами

Застрельщики с показателем Лидерства (Ld) 7 или ниже автоматически «испытывают страх» перед построенными вражескими отрядами. Правила для страха и другие специальные правила психологии будут описаны позже, а пока достаточно знать, что застрельщики с низким Лидерством должны будут пройти «Тест на Страх» при столкновении с построенным противником.

Застрельщики и Стрельба

Хотя застрельщикам и позволено двигаться с удвоенной скоростью, они не могут стрелять в тот же ход. Отряд застрельщиков может двигаться в пределах своей базовой скорости и стрелять, либо он может перемещаться с двойной скоростью, воздерживаясь в этот ход от стрельбы.

Имейте в виду, что отдельные модели должны быть в состоянии видеть и стрелять в свои цели, как описано в основных правилах стрельбы. Подобно воинам из построенных отрядов, застрельщики не могут видеть сквозь другие модели этого же отряда, так что не забудьте оставить соответствующие промежутки между моделями, чтобы через них можно было стрелять.

Как мы уже говорили, войска, стреляющие в застрельщиков, получают штраф -1 к броску на попадание, подобно стрельбе по индивидуальной модели персонажа. Заметьте, что такой штраф применяется только один, и персонаж, присоединившийся к рассыпному отряду, не получает -2 к попаданию! См. раздел «Стрельба» на стр. 46.

Блокировка Застрельщиками

Линии Видимости

Поскольку в рассыпных отрядах есть промежутки между моделями, другие войска теоретически могли бы провести линию видимости через рассыпной отряд. Несмотря на это, мы не позволяем ни вражеским, ни другим дружеским отрядам атаковать или стрелять через такие промежутки, если они не превышают 2 дюймов, то есть пока целостность самого построения застрельщиков не будет нарушена. Это позволяет

рассыпным отрядам прикрывать движение находящихся позади них войск, поскольку любой враг будет обязан стрелять или атаковать сначала застрельщиков.

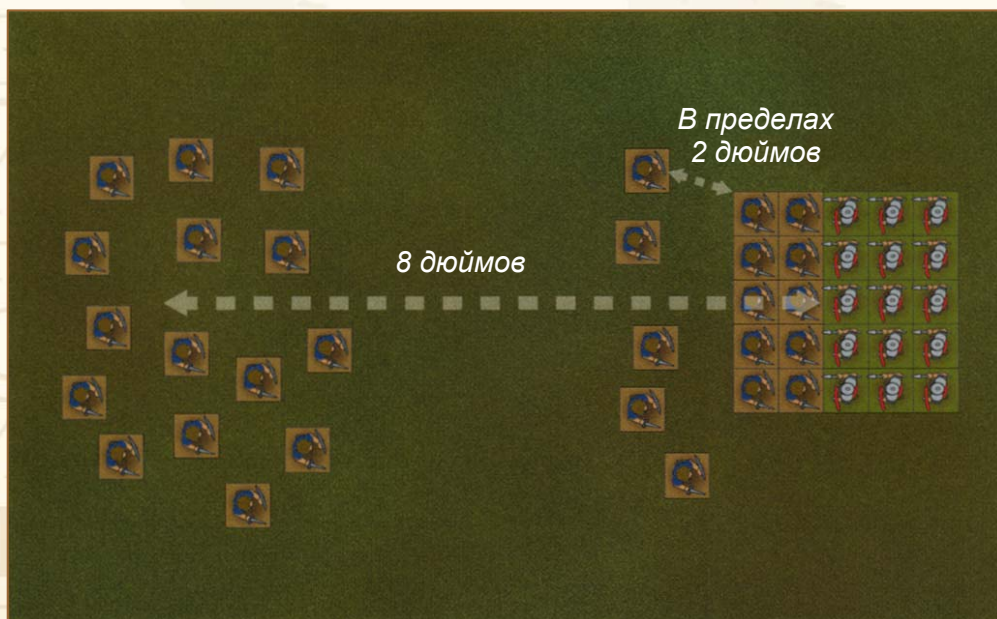
Единственная ситуация, когда дружеский отряд может атаковать сквозь впереди стоящий отряд в рассыпном строю, заключается в том, что оба отряда объявляют атаку, и застрельщики движутся первыми, освобождая дорогу для отряда позади себя, позволяя тому завершить атаку, не проходя сквозь строй застрельщиков. Это – полезное свойство, о котором следует помнить!

Застрельщики и Бой

Рассыпной отряд может объявить атаку только того противника, который находится в пределах видимости большинства моделей в отряде. Если это невозможно определить, например, когда отряд расположен так, чтобы смотреть во всех направлениях сразу, то считается, что он направлен в сторону вражеского края стола.

Когда застрельщики атакуют, переместите все модели, находящиеся в пределах досягаемости от врага в контакт, и выстройте их в боевую линию. Модели, которые неспособны достигнуть врага или не могут занять положение в линии из-за наличия других моделей на своем пути, помещаются свободно позади или около сражающихся лицом к противнику. Эти модели должны находиться в рассыпном построении, оставаясь в пределах 2 дюймов хотя бы от некоторых из сражающихся моделей.

Когда построенный отряд атакует отряд застрельщиков, переместите атакующего в контакт с ближайшей моделью застрельщика. Затем атакующий может выровняться с отрядом застрельщиков, если игрок того хочет, но он не обязан этого делать. После размещения атакующего все модели застрельщиков в пределах 1 дюйма от вражеского отряда должны вступить в соприкосновение с противником, если для этого есть возможность. Если это вынудит находящиеся позади модели разорвать рассыпной строй, то они могут быть перемещены так, чтобы сохранить целостность отряда, оставаясь в пределах 2 дюймов хотя бы от некоторых из сражающихся моделей – см. схему на стр. 78.



Отряд из 15 варваров-застрельщиков атакует отряд римской пехоты. Десять застрельщиков находятся в пределах дистанции атаки (8 дюймов), поэтому они выстраиваются в боевую линию. Остальные пять застрельщиков, которые неспособны достигнуть врага, свободно помещаются в пределах 2 дюймов от участвующих в бою моделей.



Обратите внимание, что любые модели застрельщиков, неспособные достигнуть врага во время первого раунда боя, все же рассматриваются как участвующие в бою. Поэтому они не могут стрелять в этот ход. Эти модели во время **реорганизации шеренг** фазы Ближнего Боя должны быть перемещены так, чтобы соприкоснуться с остальной частью своего отряда. Они могут быть помещены в боевую линию, соприкоснувшись с врагом, если для этого есть место; иначе они выстраиваются позади линии, формируя дополнительные шеренги. Учтите, что застрельщики не извлекают пользы из дополнительных шеренг, поскольку они не являются построенными отрядами. Точно так же модели, вооруженные копьями или подобным оружием, не могут сражаться из второй шеренги, поскольку так могут сражаться только построенные отряды. Чтобы обозначить, что эти войска являются застрельщиками, можно построить модели немного разомкнуто, что позволит избежать путаницы и наглядно отличит их от построенных войск.

Застрельщики не получают бонус к результатам боя за знамя в отряде и не могут использовать музыканта для перебрасывания на получение натиска в ничейных боях.

Застрельщики не являются построенными отрядами, поэтому вражескому отряду не нужно проходить тест на Панику, когда они атакуют его во фланг или тыл, и поэтому они не отменяют бонусы за шеренги, получаемые противником. Только построенные отряды налагают эти штрафы.

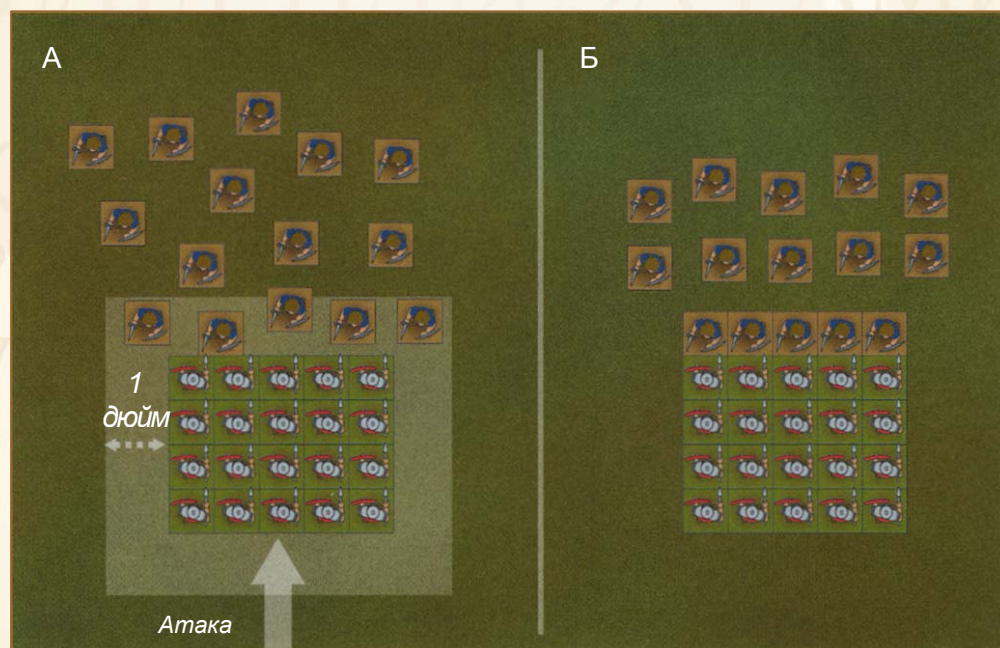
Рассыпной отряд, который подвергся атаке в бок, сражаясь в бою, должен пройти соответствующий тест на Панику, точно так же как другие отряды, а враг воспользуется преимуществом обычного бонуса к результатам боя – см. стр. 36.

Опрокидывание Застрельщиков

Рассыпные отряды, которые «бегут» или «стреляют и бегут» в виде реакции на атаку, могут быть настигнуты и уничтожены противником подобно любому другому отряду. Когда это происходит, атакующим позволено опрокидывать, как описано в правилах для «Опрокидывания» на стр. 67.

(А) Отряд из двадцати римлян атакует отряд из пятнадцати варваров-застрельщиков.

(Б) Только пять варваров-застрельщиков находятся в пределах 1 дюйма от римлян. Эти пять моделей выстраиваются в линию. Остальные десять варваров свободно помещаются в пределах 2 дюймов от участвующих в бою моделей.



Застрельщики и Тесты на Лидерство

Застрельщики рассеяны по широкой области, что усложняет управление ими для командиров. Чтобы отразить это, рассыпные отряды всегда используют свой собственный показатель Лидерства (Ld) при прохождении любых тестов, использующих Лидерство, например, в тесте на Разгром, тесте на Панику, и различных психологических тестах, таких как *страх*.

Застрельщики не могут использовать показатель Лидерства генерала, или значение Лидерства какой-либо модели персонажа, которая присоединилась к отряду, и им не позволяется перебрасывать неудачные тесты на Разгром, оказавшись в пределах 12 дюймов от знамени армии, как это делают другие войска.

Если персонаж, будь-то даже Генерал армии, присоединяется к рассыпному отряду, то он становится связан результатами любых тестов на Лидерство, проходимым отрядом – это обычное правило для персонажей, присоединившихся к отрядам, как объяснено на стр. 80.

Застрельщики не подвержены влиянию специальных правил, относящихся к персонажу, присоединившемуся к их отряду, таким как *Ненависть* или иммунитет к психологии.

Тесты на Панику, Вызываемые Застрельщиками

Построенные отряды не должны проходить тест на Панику, если поблизости от них уничтожены или бегут разгромленные в бою рассыпные войска. Большинство воинов готово к тому, что застрельщики побегут, и это не становится для них поводом для беспокойства!

“Нападающие стали кружить вокруг фланга и открыли стрельбу.”

– Бабур-наме



ПЕРСОНАЖИ



В игре могут участвовать модели, представляющие отдельных личностей – это могут быть генералы, героические воины, торговцы, предводители разбойников или мальчишки-пастухи (славящиеся умением метать снаряды из пращи!). Поскольку наша цель заключается в проведении боев между армиями, нашей главной задачей является предоставление правил, с помощью которых можно было бы отыграть генералов, вождей племен и других старших командующих и тому подобных высокопоставленных лиц. Мы именуем все модели этих личностей **персонажами**. Правила для персонажей собраны в этом разделе книги правил.

ПЕРСОНАЖИ КАК ОТРЯДЫ

Персонаж – это отряд из одной модели, которая может перемещаться либо независимо, либо может присоединиться к отряду, чтобы возглавить его или сражаться вместе с ним. Персонажи наиболее полезны, когда они сражаются рядом с другими воинами, вдохновляя их и в буквальном смысле ведя за собой в бой! Персонажи могут присоединиться к отряду воинов, как будет описано позже, становясь при этом частью отряда, перемещаясь и сражаясь как его неотъемлемая часть.



ДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи, которые не присоединились к отрядам, вольны перемещаться в фазе Движения. Они должны учитывать штрафы за пересечение местности и преодоление препятствий точно так же, как и другие модели. Однако поскольку мы говорим о единственной модели, а не о группе воинов, персонаж может свободно разворачиваться и по желанию менять свое направление во время движения. У персонажа нет необходимости в выполнении маневров, как это требуется для построенных войск.

Индивидуальным моделям персонажей не позволяется объявлять атаку, и поэтому они не могут инициировать бой самостоятельно. Они могут и обязаны атаковать, когда атакует отряд, к которому они присоединились. В этом случае они просто действуют как его составная часть.

Движение отдельных персонажей не ограничено рядами и шеренгами построения, поэтому им позволяется двигаться на марше с **утроенной скоростью** относительно их базового движения, что является своего рода аналогом быстрого марша для отрядов воинов. Персонажи не могут двигаться на марше вблизи врага и т.д., как описано в правилах для марша на стр. 27.

Заметьте, что хотя персонажи во время движения вольны находиться в любом направлении по своему желанию, они по-прежнему ограничены обычными правилами видимости.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ОТРЯДАМ

Модель персонажа может присоединиться к отряду воинов, войдя с ним в соприкосновение. Затем игрок объявляет, что персонаж присоединился к отряду. Персонаж, присоединившийся к построенному отряду, обычно ставится в центре его передней шеренги рядом с командными моделями отряда. При этом обычно перемещают рядового воина с этого места в заднюю шеренгу, но если отряд очень узкий, возможно, придется переместить командную модель во вторую шеренгу.

Персонажи могут присоединиться к рассыпным отрядам, переместившись в их формирование. Персонаж перемещается так, чтобы оказаться в пределах 2 дюймов от другой модели отряда, и игрок указывает, что он присоединился к отряду. Обратите внимание, что застрельщики извлекают меньше пользы от присоединения к ним персонажа, поэтому это делается довольно редко.

Пешие персонажи не могут присоединиться к конным отрядам. Как правило, персонажи не могут присоединиться к отрядам слонов или колесниц, если они сами не едут на слонах или в колесницах соответственно. Есть некоторые исключения, определенные в различных дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах, где персонажам позволяется присоединяться к таким отрядам, но это — особые случаи.

Персонажи, едущие верхом, могут присоединяться к пешим отрядам, при этом считается, что они спешиваются и сражаются пешими. Было бы идеально, если бы у Вас была отдельная пешая модель, представляющая персонажа. Если такой модели нет, достаточно будет представить, что персонаж — пеший. Просто поместите верховую модель позади отряда, и назначьте одного из рядовых воинов из передней шеренги временно представляющим персонажа.

К отряду может присоединиться любое количество персонажей, но не более половины передней шеренги отряда должно состоять из персонажей.

Например, если у отряда пять моделей в передней шеренге, она может содержать до двух персонажей.

Когда персонаж присоединяется к отряду, он неизбежно расходует часть своего движения, чтобы добраться до него. Если отряд еще не перемещался, то все его движение уменьшается до части движения, оставшейся у персонажа — остальная часть движения отряда была потрачена впустую в ожидании его. Если отряд уже двигался, то оставшаяся часть движения персонажа теряется, поскольку он теперь является частью отряда.

Персонажу не позволяется присоединяться к отряду, который уже участвует в ближнем бою.

Иногда может случиться так, что отряд сражается в бою, но присоединившийся к нему персонаж не может принять участие в бою, потому что он не соприкасается с каким-либо противником. В таком случае персонаж может быть переставлен во время Реорганизации Шеренг фазы Ближнего Боя точно так же, как описано для **командиров, оказавшихся вне рукопашной** на стр. 74.

Как только персонаж присоединяется к отряду, он во всех отношениях считается членом отряда для целей движения. Поэтому он перемещается с этим отрядом подобно любому другому солдату. Не имеет значения, какие доспехи или оружие имеет персонаж или отряд. Для всего движения, включая бегство, персонаж рассматривается как любой другой член отряда с момента своего присоединения к нему. Это правило продолжает действовать, даже если персонаж стал единственной моделью, оставшейся в отряде, например, если отряд понес столь много потерь, что персонаж оказался единственной выжившей моделью.

ПОКИДАНИЕ ОТРЯДОВ

Присоединившись к отряду, персонаж может покинуть его только в последующей фазе Движения во время Остальных Перемещений. Он не может покинуть отряд, если тот уже двигался ранее в этой фазе или подвергается каким-либо правилам обязательных перемещений. Например, если отряд атакует, то он должен атаковать вместе с ним, если отряд выходит из боя, то персонаж должен сделать то же самое, если отряд бежит, то и он бежит и так далее.

Когда персонаж покидает отряд, то просто выведите модель персонажа из отряда, и заполните образовавшееся место солдатом из задней шеренги или с края построения.

Обратите внимание, что персонаж не может присоединиться к отряду, объявить отдельную от отряда атаку, а затем покинуть его. Он становится частью отряда и связан его движением до тех пор, пока не покинет отряд. Отдельным моделям персонажей в любом случае не позволено атаковать. Поскольку персонаж не может покинуть отряд, пока не подойдет время Остальных Перемещений фазы Движения, это и так будет достаточно очевидно, просто мы бы хотели устранить любые сомнения по этому поводу.



Персонаж не может покинуть отряд, который уже вовлечен в ближний бой. Такие отряды обычно не могут двигаться и затрагиваются правилами обязательных перемещений, как уже было описано, но это столь распространенная ситуация, что ее стоило прояснить.

Совершенно приемлемо для персонажа покинуть один отряд и присоединиться к другому во время одного и того же хода, хотя он не может присоединиться, а затем покинуть этот отряд во время одной фазы Движения.

Имейте в виду, что как только персонаж присоединится к отряду, и отряд вступит в бой, он не сможет покинуть его до тех пор, пока бой не будет завершен и не будут выполнены любые обязательные перемещения, такие как бегство и преследование.

ЛИДЕРСТВО

Если персонаж присоединяется к построенному отряду воинов, то этот отряд может использовать значение его Лидерства (Ld) для любых тестов, которые ему потребуются пройти. По сути, присоединившийся к отряду персонаж возглавляет его. Это – очень полезная способность, поскольку у большинства персонажей более высокие показатели Лидерства (Ld), чем у обычных войск, таким образом, отряды, включающие персонажей, с большей вероятностью успешно пройдут тесты на Разгром в бою, тесты на Панику и другие тесты, в которых используется показатель Лидерства (Ld). Если к отряду присоединилось несколько персонажей, то отряд использует самый высокий показатель Лидерства (Ld).

Заметьте, что отряды застрельщиков и иные отряды, которые не «построены», как уже было описано, не извлекают выгоду от наличия присоединившихся к ним персонажей. Подробнее о построениях отрядов см. в разделе «Основные Понятия» на стр. 13.

Персонажи, которые не присоединились к отрядам, проходят любые тесты на Лидерство (Ld) сами по себе и рассматриваются как независимые отряды, хотя и довольно маленькие!

ПСИХОЛОГИЯ ОТРЯДА И ПЕРСОНАЖ

Правила психологии, охватывающие такие эмоции, как **ненависть**, **страх** и **безумие**, обычно обязывают войска вести себя определенным образом в определенных обстоятельствах. Например, обезумевшие войска столь сильно жаждут вступить в бой, что они обязаны атаковать врага, если они на это способны. Правила для всех подобных ситуаций включены в раздел «Специальные Правила» на стр. 100.

Может так случиться, что персонаж будет подчинен иным правилам психологии, чем отряд, к которому он присоединился. За исключением правил ненависти, которые мы оговорим чуть позже, когда персонаж присоединяется к отряду, его собственные правила психологии прекращают применяться, а любые правила психологии, относящиеся к отряду, теперь относятся и к нему, как к составной части отряда. Это отражает то, что персонаж, включенный в отряд, охвачен всеобщим не поддающимся контролю настроением. Так, если персонаж присоединяется к отряду застрельщиков, который испытывает страх перед построенными войсками, то и он, став частью отряда, разделяет его страх подобно любым другим членам отряда.

Если к отряду, который не является Варварской Дружиной, присоединяется персонаж, подчиняющийся правилам Варварской Дружины, то персонаж не должен проходить тесты согласно правилу Варварской Дружины, пока он остается с отрядом, подобно тому, как психология отряда прекращает действие психологии персонажа.

Что касается ненависти, то если персонаж ненавидит противника и присоединяется к отряду воинов, то его ненависть передается отряду, который также начинает ненавидеть того же самого противника. В этом случае весь отряд будет подвержен этому правилу, пока персонаж сражается либо в первой шеренге, либо в любой шеренге, если он переместился в контакт с врагом, атакующим со стороны фланга или тыла. Учтите, что эти правила не будут применяться, пока отряд фактически не вступит в бой, поскольку персонаж должен соприкоснуться с противником, чтобы его ненависть возымела действие.

Как только отряд вынужден будет перемещаться по правилу психологии, то любой присоединившийся к нему персонаж обязан двигаться вместе с ним, являясь его составной частью, а если отряд замирает на месте, то и он делает то же самое. Он не может покинуть отряд, если правило обязывает его двигаться или оставаться на месте, поскольку оба случая относятся к обязательным перемещениям, что уже обсуждалось. Таким образом, если отряд обязан атаковать, присоединившийся персонаж обязан оставаться с отрядом и принять участие в последующем бою. Если отряд обязан остановиться, то и он будет стоять, где стоит.



Викинг Русс



СТРЕЛЬБА В ПЕРСОНАЖЕЙ

Отдельная модель персонажа может быть выбрана в качестве цели вражескими стрелками, только если это самая близкая к ним цель. Это позволяет персонажам перемещаться позади боевых линий, не привлекая к себе лишнего внимания, но если кто-то станет гарцевать перед фронтом армии, он получит по заслугам! При стрельбе в персонажей применяется штраф -1 к броску на попадание, как описано в разделе «Стрельба».

Модель персонажа, которая присоединилась к отряду, не может быть выбрана в качестве цели. Однако существуют некоторые виды оружия, которые потенциально могут поразить определенные модели в пределах отряда, в первую очередь, это камнеметы и пушки, поэтому персонаж, присоединившийся к отряду, может быть поражен этим способом. Если такой персонаж поражен снарядом, бросьте D6. При выпадении 2 или более персонаж был предупрежден об опасности товарищами и благополучно избежал попадания снаряда. Персонаж не поражен, и попадание от стрельбы вместо него получил простой воин отряда. При выпадении на кубике 1 персонаж не услышал предупреждения и был поражен снарядом. Определите повреждения как обычно.

“Один индеец пустил в него стрелу в два локтя длиной, и та пронзила его панцирь.”

– Квинт Курций Руф, История Александра Великого

БЛИЖНИЙ БОЙ

Модели персонажа сами не могут атаковать и сражаться с вражескими отрядами самостоятельно. Роль персонажей в игре должна заключаться в поддержке и руководстве войск. Однако модель персонажа может быть поймана и атакована вражескими войсками. Одиночным персонажам доступны все обычные варианты реакций на атаку, какие есть у простых войск. Фактически они выступают в качестве отряда из одной модели.

Обратите внимание, что персонажи, которые сражаются в одиночку, всегда станут разгромленными и будут обращены в бегство в случае проигрыша в ближнем бою, поскольку они являются отрядом менее чем из пяти моделей. См. раздел «Ближний Бой» стр. 61.

Если одиночный персонаж бежит из ближнего боя или в результате провала теста на панику, то он может попытаться сплотиться таким же образом, что и отряд.

Одиночный персонаж не должен проходить тест на панику, если поблизости разгромлены или бегут застрельщики.

Персонажи, присоединившиеся к отрядам, часто окажутся противостоящими врагу, когда их отряд вступит в ближний бой. Когда модель персонажа сражается в бою, она может наносить удары любым вражеским моделям, соприкасающимся с ней подставками. В большинстве случаев солдаты, соприкасающиеся с вражескими персонажами, обнаружат, что они также соприкасаются и с простыми воинами этого же отряда, поэтому у игрока обычно будет выбор, нанести ли ему удары по персонажу или по сопровождающим его воинам из этого отряда. Этот вопрос отдается полностью на усмотрение игрока.

Персонажи в ближнем бою иногда могут соприкасаться с вражескими персонажами. Здесь перед ними стоит тот же самый выбор – они могут наносить удары по любому врагу, с подставками которых они соприкасаются. Исключением является бой в **поединке**, как описано на стр. 84.

ПОТЕРИ ПЕРСОНАЖЕЙ

У большинства персонажей будет несколько Ран (W) в их профиле характеристик, и поэтому необходимо вести учет ранений, полученных каждым персонажем, пока не наберется итоговое значение. Как только все раны персонажа будут исчерпаны, он будет считаться убитым или смертельно раненным, и удаляется из игры.

Если персонаж присоединился к отряду, то в результате его удаления образуется промежуток во фронте построения отряда.

Если потери получены во время ближнего боя, то промежуток может быть заполнен в конце раунда боя моделями из задней шеренги или из другой части отряда, не участвующей в бою. Обратите внимание, что модель, которая заменит персонажа, не будет сражаться, учитывая, что она не могла сражаться в своем изначальном положении.

Если потери были вызваны каким-либо иным способом, например, стрельбой из камнемета, то промежуток сразу же заполняется так, чтобы сохранить построение отряда.

ПЕРСОНАЖИ НА СЛОНАХ ИЛИ В КОЛЕСНИЦАХ

В некоторых дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах персонажи могут ехать в колеснице или на слоне. В этом случае персонаж и его средство передвижения рассматриваются как единое целое, за исключением случаев, когда тот или другой из них убиты. Персонаж, едущий на слоне, может спешиться и продолжить участвовать в игре пешим, только если его слон убит, а у игрока есть соответствующая пешая модель. Слоны, экипаж которых был убит, продолжают сражаться, как описано в правилах для Слонов на стр. 120. Персонаж, едущий в колеснице, может спешиться и продолжить участвовать в игре пешим, только если его колесница уничтожена.

Стрельба по Слонам и Колесницам

Персонажи, едущие на слонах или в колесницах, могут быть выбраны в качестве целей вражескими стрелками, подобно любым другим отрядам слонов или колесниц. На них не распространяется правило, запрещающее стрелять в персонажей, которые не являются самой близкой целью. Штраф -1 к броску на попадание при стрельбе не применяется, поскольку персонаж находится на борту. Слоны – большая цель, и поэтому стрелки получают +1 к броску на попадание.

Попадания, полученные от стрельбы, всегда распределяются случайным образом между персонажем, другими членами экипажа и слоном.

Слоны и Колесницы в Ближнем Бою

В ближнем бою любая вражеская модель, соприкасающаяся с подставкой колесницы, вправе наносить удары непосредственно по персонажу. Это делается по желанию игрока.

В ближнем бою любая вражеская модель, соприкасающаяся с подставкой слона, должна случайным образом распределить наносимые попадания, как описано на следующей странице. Более подробно см. правила для Слонов на стр. 120.



Распределение Попаданий от Стрельбы и в Бою

При обстреле или в бою персонажи, едущие на слонах или в колесницах, учитываются отдельно. Полученные попадания распределяются между персонажем, экипажем и слоном.

В случае со слоном, как только будет установлено количество нанесенных попаданий, бросьте кубик снова за каждое попадание, чтобы определить, поражено ли животное или экипаж. В случае с колесницами все попадания от стрельбы получает экипаж, как описано в разделе «Колесницы» на стр. 117.

Если персонаж едет в колеснице, то любые попадания от стрельбы должны распределяться случайным образом между ним и другими членами экипажа следующим образом. Бросьте кубик за каждое полученное попадание. Любые выпавшие 6-ки поражают персонажа, а прочие попадания достаются остальным членам экипажа. В ближнем бою враг может наносить удары либо по персонажу, либо по экипажу, как уже было отмечено.

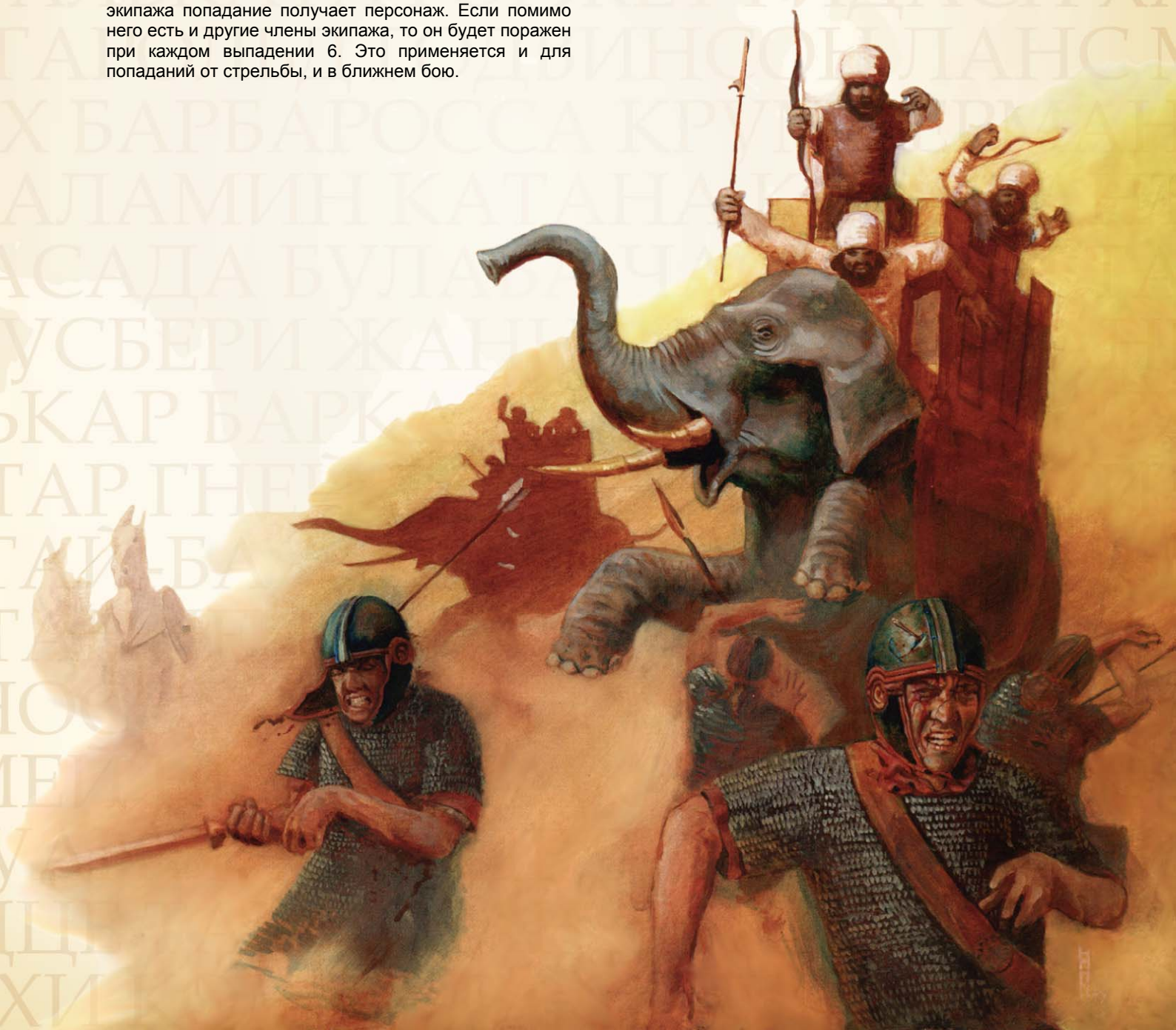
Бонусы к Спас-Броску за Доспехи

Персонажи в колесницах или на слонах, получают тот же самый бонус к спас-броскам за доспехи, что и экипаж слонов или колесниц.

СЛОН

D6	ПОПАДАНИЯ
1-4	Слон
5-6	Экипаж

Если персонаж едет на слоне и является единственным членом экипажа, то при поражении экипажа попадание получает персонаж. Если помимо него есть и другие члены экипажа, то он будет поражен при каждом выпадении 6. Это применяется и для попаданий от стрельбы, и в ближнем бою.





ПОЕДИНКИ

Каждый ход перед проведением любых рукопашных схваток каждой стороне разрешается бросить вызов на поединок. Поединок представляет собой бой один на один между противостоящими персонажами, решающее состязание между могучими противниками посреди битвы.

Игрок может бросать один вызов на поединок перед каждым ближним боем. Как Вы помните, каждый бой может вовлечь несколько отрядов с каждой стороны, и несколько персонажей. Независимо от количества сражающихся отрядов, может быть брошен только один вызов на поединок в каждом бою.

Вызов на поединок может быть брошен только там, где имеется противостоящий персонаж, который в состоянии его принять. Если нет противостоящего персонажа, способного принять вызов, то нет и смысла его бросать. Только персонажи могут принять вызов. Обычные солдаты, командиры отрядов и другие командные модели не могут ни бросать, ни принимать вызовы на поединок.

Игроку, чей ход идет, предоставляется возможность бросить вызов на поединок первым. Любой персонаж, который уже вступил в бой, может бросить вызов. Персонажи, которые не могут сражаться по любой причине, например, когда они не соприкасаются с противником, не могут бросать вызовы на поединок.

Другой игрок может бросить вызов в этом бою только в том случае, если игрок, чей сейчас ход, этого не сделал. Это означает, что в одном бою может быть только один поединок, поскольку вызов бросает либо один, либо другой игрок.

После того, как вызов будет брошен, противостоящий игрок может либо отказаться от поединка, либо принять его одним из своих персонажей, который также сражается в этом же бою.

Поединки Между Персонажами в Колесницах и на Слонах

Персонажи, едущие в колесницах, могут бросать или принимать вызовы на поединок только с вражескими персонажами, которые также едут в колесницах. В ином случае персонажи в колесницах не могут ни бросать, ни принимать вызовы.

Персонажи, едущие на слонах, могут бросать или принимать вызовы на поединок только с вражескими персонажами, которые также едут на слонах. Во всех иных обстоятельствах персонажи на слонах не могут ни бросать, ни принимать вызовы.



Отказ от Поединка

Если вызов на поединок отклонен, это значит, что вражеский персонаж предпочел спрятаться за спины товарищей, вместо того, чтобы выйти к своему противнику. Такой поступок едва ли достоин героя и ставит отряд в неудобное положение.

Если игрок отказывается от поединка, он должен вывести одного из своих персонажей из боя. Персонаж, отклонивший вызов на поединок, брошенный персонажем противника, отступает, эта модель убирается из ее настоящего положения и помещается в заднюю шеренгу так, чтобы она больше не сражалась. Образовавшийся промежуток в построении отряда не заполняется другой моделью – заметная дыра в строю остается напоминанием о недостатке доблести у спрятавшегося персонажа.

Персонаж, удалившийся из боя в результате отказа от поединка, в этот ход уже не может ни сражаться, ни делать что-либо еще. Отряд не получает выгоду ни от использования его показателя Лидерства (Ld), которое могло бы использоваться в иных обстоятельствах, ни от каких-либо его специальных правил (такого как **ненависть**), которые в ином случае могли бы принести пользу всему отряду. Персонаж возвращается назад на свое прежнее место в конце фазы Ближнего Боя, готовый сражаться на следующий ход, при учете, что отряд не был уничтожен или разгромлен в его отсутствие.



Сражение в Поединке

Когда вызов на поединок будет принят, оба соперника перемещаются в шеренгах так, чтобы оказаться один напротив другого. Если противостоящие модели едут в колесницах или на слонах, может оказаться удобнее взять их и поместить рядом со сражающимися отрядами. Во время проведения боя эти двое будут сражаться друг с другом, и никакие другие модели не могут наносить удары по поединщикам, даже если они соприкасаются с ними подставками. Никакие другие модели не могут стрелять в них, даже если они помещены вне границ участвующих в бою отрядов.

Когда идет поединок, никакие дальнейшие вызовы не могут быть брошены в этом ближнем бою, пока один из персонажей не будет убит или обращен бегство. Поэтому поединок может продолжаться на протяжении нескольких раундов боя.

Обратите внимание, что персонажи, участвующие в поединке, сохраняют любые бонусы отряда, которые вытекают из специальных правил формирования, таких как **стена щитов**. Они объяснены в разделе «Специальные Правила» и не должны волновать нас в настоящий момент – см. стр. 112.

Если оба противостоящих персонажа едут на слонах или в колесницах, тогда ни экипаж, ни слон не могут участвовать в поединке. Персонажи автоматически сражаются друг с другом, и нанесенные удары автоматически поражают противостоящего персонажа, в то время как противостоящие экипажи и слоны сражаются друг с другом, игнорируя персонажей при случайном распределении полученных попаданий. Таранные удары колесниц не производятся во время поединка. Любые раны, нанесенные экипажами или слонами, не оказывают влияния на поединок.

Затем шесть колесничих воинов: Дрона, Крипа, Карна, Ашваттхама, Брихадбала и Критиварма окружили Абхиманью и разбили его колесницу. Оставшись без колесницы и со сломанным луком, но все еще полным решимости сражаться, Абхиманью поднял меч и щит и бросился вперед.

Тогда Дрона отсек рукоятку меча Абхиманью, украшенную драгоценными камнями, а Карна острыми стрелами рассек его превосходный щит.

В этот момент Лакшмана, разгневанный сын Дурьодханы, поднял свою булаву и помчался к Абхиманью. Эти два героя, которые были двоюродными братьями, бросились друг на друга с занесенными булавами, словно трехглазый Махадева и асур Андхака в былые времена.

Когда Абхиманью собирался занести руку, Лакшмана ударил его булавой по увенчанной короной голове. Оглушенный силой столь мощного удара, а так же сраженный усталостью, Абхиманью пал без чувств на землю. Так погиб Абхиманью, сражаясь в одиночку против множества врагов.

Махабхарата



ГЕНЕРАЛ АРМИИ

Генерал – главнокомандующий всей армии, его модель наиболее полно представляет самого игрока. Генерал – важная фигура, поскольку он может вдохновить войска на борьбу там, где без него они могли бы развернуться и убежать.

Любой отряд в пределах 12 дюймов от Генерала может использовать показатель Лидерства (Ld) Генерала вместо своего при прохождении тестов на Лидерство. Это значит, что отряд в пределах 12 дюймов от Генерала может использовать его более высокое Лидерство, проходя тесты на Разгром после поражения в бою, на Панику, и любые другие тесты, которые используют показатель Лидерства (Ld), включая тесты на перестроение, тест на сплочение бегущих войск, тест на страх и так далее.

Если Генерал должен бежать, он перестает оказывать какое-либо воздействие на свои войска, пока продолжает бежать. Если он отказывается от поединка, то в этот ход он теряет влияние на отряд, к которому он присоединился, но не на другие отряды, будь они вовлечены в этот же бой или нет.

Если Генерал должен пройти тест на Панику, например, из-за разгромленного дружеского отряда, то он должен сделать это до прохождения тестов на Панику всеми остальными отрядами, которые должны пройти их в это же время. Если он пройдет тест, то другие отряды смогут воспользоваться его более высоким Лидерством (Ld), при условии, что они находятся достаточно близко к нему. Если он провалит свой тест, то другие отряды не смогут воспользоваться его Лидерством (Ld).

ЗНАМЯ АРМИИ

Армия может также включать персонажа, несущего личный штандарт генерала или флаг армии. Мы именуем этот флаг знаменем армии, а несущего его персонажа – армейским знаменосцем.

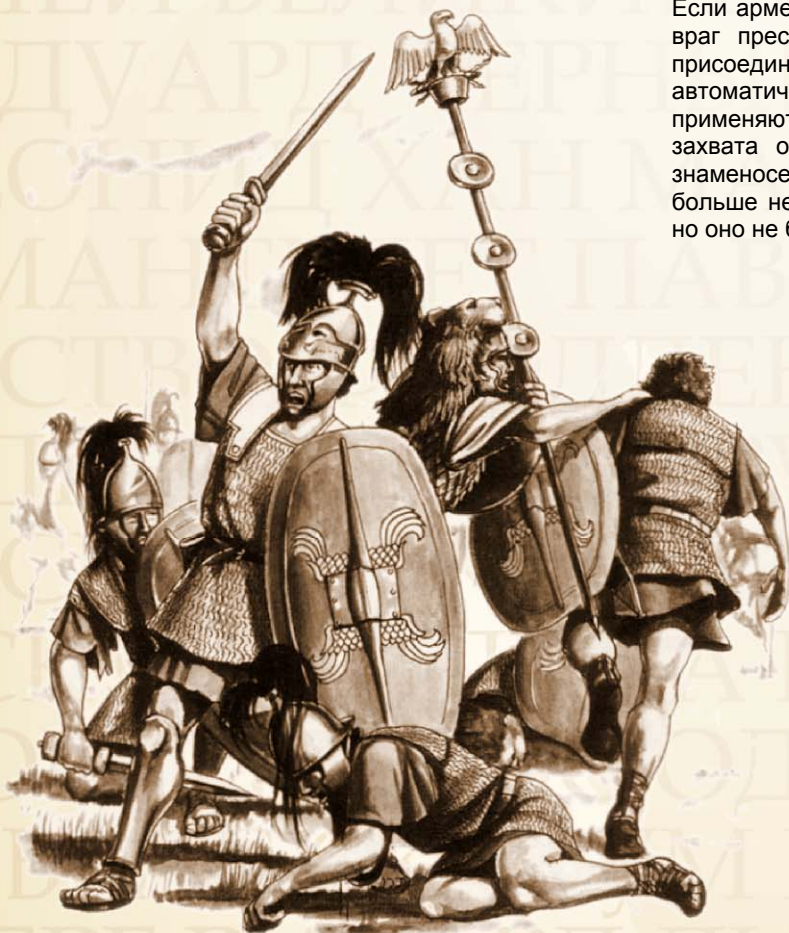
Если армейский знаменосец присоединяется к отряду воинов, то этот отряд получает бонус к результатам боя +1, как уже было описано в разделе «Ближний Бой» (см. стр. 60). Заметьте, что этот бонус суммируется с бонусом за знамя отряда, позволяя получить бонус +2 за знамена: +1 за знамя отряда и еще +1 за знамя армии.

Кроме того, любой отряд в пределах 12 дюймов от армейского знаменосца может перебросить неудачный тест на Разгром после поражения в бою. Это перебрасывание – важная особенность армейского знамени, поскольку оно делает отряды более стойкими в бою, что отражает войска, собравшиеся вокруг знамени армии, когда они отчаянно пытаются не дать ему попасть в руки врагов. Если модель армейского знаменосца обращается в бегство, то возможность перебросить теряется.

Обратите внимание, что перебрасывать можно только тесты на Разгром, это свойство не распространяется на другие тесты на Лидерство (Ld), например, на тест на Панику. Напомним, что тест можно перебросить только один раз. Перебросив, мы останавливаемся на полученном результате, даже если перебрасывать отряду позволяют сразу несколько разных правил. Возьмите 2D6 и бросьте их снова, как Вы бы сделали при прохождении любого другого теста на Разгром.

Захват Армейского Знамени

Если армейский знаменосец бежит из ближнего боя, а враг преследует, либо если отряд, к которому он присоединился, был уничтожен, то армейское знамя автоматически захватывается противником. Здесь применяются те же самые правила, что касаются захвата обычных знамен отрядов. Если армейский знаменосец убит в иных обстоятельствах, армия больше не сможет получать бонусов за знамя армии, но оно не будет считаться захваченным врагом.





ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ



Этот раздел включает правила для различных видов оружия и доспехов. Он разделен на три отдельных подраздела:

1. Стрелковое Оружие
2. Оружие Ближнего Боя
3. Доспехи

Вооружение и доспехи отряда во многом определяют его способы и тактику ведения боевых действий. Некоторое оружие, такое как лук и праща, лучше всего подходит для дистанционного боя, а другое, такое как копья и двуручные топоры – для ближнего. Оружие часто связано с выполнением определенных функций на поле боя. Например, ланс конного воина служит для того, чтобы позволить ему в стремительной атаке ворваться в бой и насадить противника на вертел или прибить его к земле. Все эти различия отражены следующими правилами.

ОРУЖИЕ, ДОСПЕХИ И ОТРЯДЫ

В подавляющем большинстве случаев все воины одного отряда вооружены одинаково и несут одинаковые доспехи. Например, отряд Греческих Гоплитов будет вооружен длинными копьями, легкими доспехами и большими щитами.

Как уже было сказано, командиры, знаменосцы и музыканты всегда рассматриваются вооруженными и оснащенными доспехами подобно остальной части их отряда, независимо от того, как выглядят сами модели. Подробнее о них см. стр. 74.

Некоторые армии могут включать отряды, содержащие смесь по-разному вооруженных и/или оснащенных доспехами воинов. Пояснения к этому дается в различных армейских листах и дополнениях к Warhammer Древние Битвы, а некоторые случаи рассмотрены в разделе «Специальные Правила» на стр. 99.



Обратите внимание, что нет строгой необходимости, чтобы каждая модель в отряде выглядела в точном соответствии с назначенным ей вооружением. Нет ничего плохого, если несколько копейщиков будут изображены с мечами, или отдельные модели окажутся без щитов и т.д. Некоторые игроки любят включать в свои отряды драматические сценки, изображающие, например, погибших и воинов, которые либо остались без оружия, либо используют трофейное вооружение.

Не следует ожидать особой однородности в одежде и вооружении в варварских армиях, таким образом, разнообразие оружия и доспехов в рядах воинов смотрится вполне естественно. Главное, чтобы во всех этих случаях игроки могли без труда идентифицировать, как оснащен отряд по его общему внешнему виду. Если есть место для сомнений, постарайтесь избежать возможных конфузов, точно сообщив своему противнику в начале игры, как вооружены или экипированы те или иные войска.

Несколько Видов Оружия

Некоторые войска оснащены более чем одним видом оружия. Большинство воинов имеет ручное оружие, такое как меч, а в дополнение к нему они могут иметь другое оружие. Воины одновременно могут использовать только одно оружие.

Например, воины с дротиками и луками во время фазы Стрельбы могут либо метать дротики, либо стрелять из лука, но не могут применить оба оружия сразу. Точно так же модель, вооруженная копьем и мечом, может сражаться в фазе Ближнего Боя, орудуя любым из них, но не с помощью обоих.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

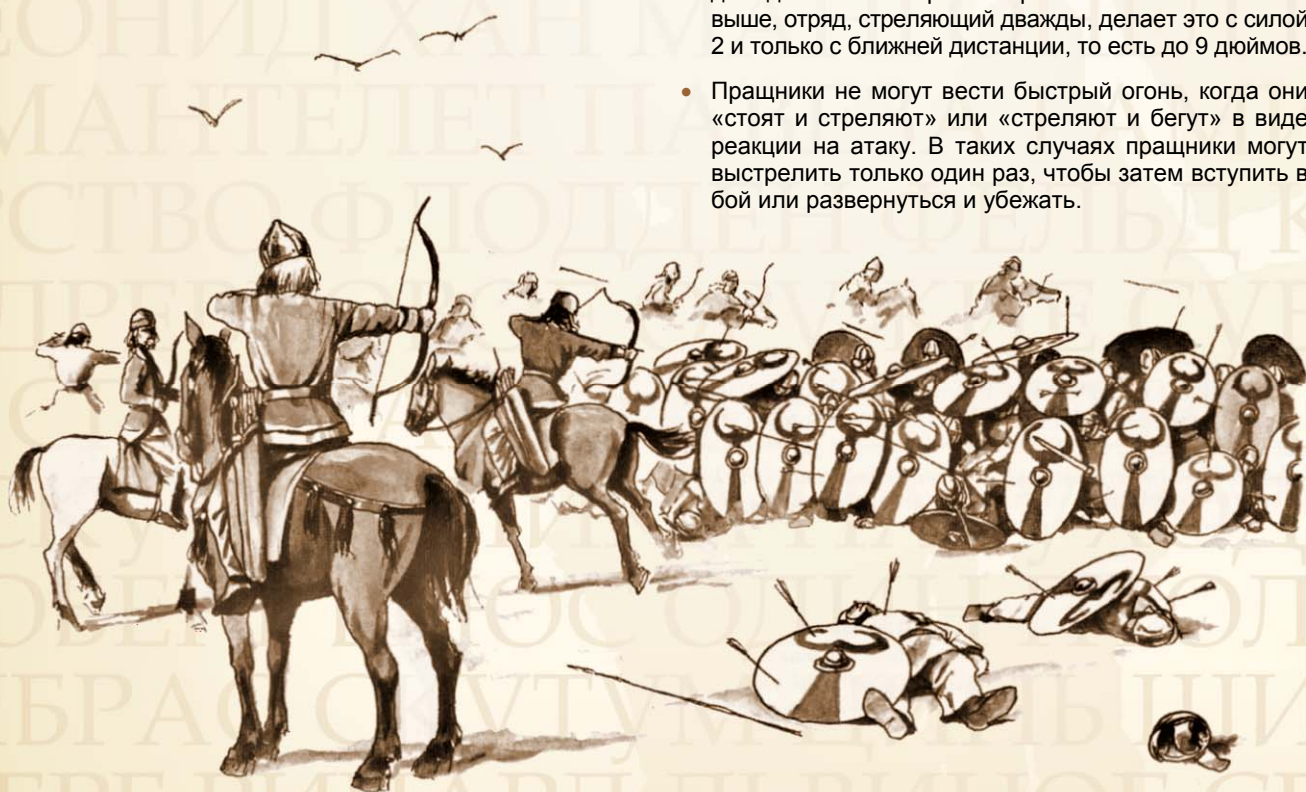
Мы уже приводили дальности стрельбы и силу большинства стрелкового оружия в общих правилах для стрельбы. В этом разделе дается перечень всех видов стрелкового оружия и полные правила для каждого из них. Обратите внимание, что артиллерия, такая как камнеметы и стрелометы, рассматривается в своем собственном разделе правил на стр. 123.

Праща

Праща – не более чем сложенная петлей полоса ткани или кожи, в которую помещается камень, глиняный или свинцовый снаряд. Воин раскручивает пращу над головой, а затем пускает снаряд в направлении цели. Способ обращения с пращей таков, что для ее эффективного использования требуется довольно большое пространство между отдельными пращниками, что делает это оружие наиболее подходящим для застрельщиков. Однако иногда она использовалась и построенными отрядами, в первую очередь, ассирийцами и их современниками. Чтобы узнать дополнительные правила для пращи, игроки должны обратиться к соответствующим дополнениям к Warhammer Древние Битвы. Одно из преимуществ пращи по сравнению с другим стрелковым оружием заключается в том, что из нее можно вести быструю стрельбу, выпуская снаряд после первого же замаха. Это уменьшает дальность стрельбы и поражающую силу, но увеличивает скорострельность.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Праща (обычный выстрел)	18 дюймов	3	–
(быстрый огонь)	только на ближней дистанции	2	–

- Отряд пращников может вести «быстрый огонь», если они не двигались во время своей фазы Движения. Это позволяет им по желанию стрелять дважды в своей фазе Стрельбы. Как обозначено выше, отряд, стреляющий дважды, делает это с силой 2 и только с ближней дистанции, то есть до 9 дюймов.
- Пращники не могут вести быстрый огонь, когда они «стоят и стреляют» или «стреляют и бегут» в виде реакции на атаку. В таких случаях пращники могут выстрелить только один раз, чтобы затем вступить в бой или развернуться и убежать.





Праща-Бич (Праща на Палке)

Праща-бич – праща, закрепленная на палке. Ею орудовали двумя руками, чтобы метать гораздо более тяжелые каменные снаряды, чем из обычной пращи. Праща-бич – оружие, чаще применяемое в осадной войне, но некоторыми армиями также используемое и в полевых сражениях. Как и обычная праща, она обычно применяется войсками в рассыпном строю. Обратите внимание, что в отличие от обычной пращи, праща-бич не может вести быстрый огонь.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Праща-Бич	24 дюйма	4 на ближней дистанции	-1
		3 на дальней дистанции	–

- Отряд, вооруженный пращами-бичами, не может двигаться и стрелять в один и тот же ход. Поэтому, если Вы двигались в свою фазу Движения, Вы не можете стрелять в своей фазе Стрельбы. Точно так же отряд с пращами-бичами не может «стрелять и бежать» от атакующих, он должен либо «стоять и стрелять», либо «бежать» без стрельбы.

“Накануне сражения ему сказали..., что персидские лучники настолько многочисленны, что их стрелы затмят солнце. Диенек... усмехнувшись ответил: «Хорошо. Значит мы будем сражаться в тени».”

– Геродот, История

Дротики

Дротик или легкое копье – один из видов наиболее распространенного оружия, встречавшегося в древних армиях. Дротики могли варьироваться в размерах и иметь в длину от пары футов до человеческого роста. В целом даже крупные разновидности дротиков были слишком легкими и тонкими, чтобы использоваться в ближнем бою, кроме чрезвычайных ситуаций. Застрельщики обычно носили много дротиков, которые они использовали для метания во врага с максимально большого расстояния. Некоторые войска ближнего боя также имели один или два дротика, которые они метали непосредственно перед вступлением в ближний бой, чтобы обескуражить противника и проредить его шеренги.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Дротик	8 дюймов	3	–

- Обычный штраф -1 к попаданию при стрельбе в цели, находящиеся далее чем в половине дистанции, не применяется к дротикам. Фактически вся их дальность стрельбы является «ближней» дистанцией.
- Обычный штраф -1 к попаданию за стрельбу во время движения не применяется к дротикам. Воин, вооруженный дротиками, обычно разбегается, прежде чем метнуть свое оружие, поэтому мы не будем налагать штрафы на двигавшиеся войска, что мы бы сделали, например, для лучников.

Дарты

Мы используем термин «дарты» для обозначения разновидности очень коротких или утяжеленных дротиков или метательных стрелок, какими были вооружены некоторые позднеримские войска. В древности они были известны как мартинбарбулы или плюмбаты (свинчатки), образцы которых были найдены на месте позднеримских поселений, в том числе в Рокстере. Иногда это оружие утяжелялось, в то время как у других образцов были шипы, сделанные так, чтобы при падении на землю дарты усложнили бы наступление врагов. Как именно использовалось это оружие, остается загадкой, хотя эксперименты современных реконструкторов наводят на мысль, что, возможно, их бросали снизу вверх, чтобы достичь большей дальности, по сравнению с большинством других метательных снарядов.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Дарт	12 дюймов	2	–

- Обычный штраф -1 к попаданию при стрельбе в цели, находящиеся далее чем в половине дистанции, не применяется к дартам. Фактически вся их дальность стрельбы является «ближней» дистанцией.
- Обычный штраф -1 к попаданию за стрельбу во время движения не применяется к дартам. Дарты очень маленькие, и считается, что их метают из ведущих шеренг во время продвижения войск.
- Модели с дартами могут использовать правило **массированной стрельбы**, как описано на стр. 45. Кроме того, отряд, оснащенный Дартами, может использовать правило **массированной стрельбы**, даже когда они двигаются, им не обязательно быть неподвижными, как отрядам лучников.

Камни

Некоторые застрельщики за неимением чего-то более эффективного, сражались лишь камнями, поднятыми с земли. Такое импровизированное стрелковое оружие также могло метаться из зданий и укреплений. Полководец Пирр Эпирский был убит женщиной, бросившей черепицу с крыши во время уличного боя.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Камни	4 дюйма	3	–

- Обычный штраф -1 к попаданию при стрельбе в цели, находящиеся далее чем в половине дистанции, не применяется к камням. Фактически вся их дальность стрельбы является «ближней» дистанцией.

Короткий Лук

Короткий лук представляет собой простой лук, сделанный из куска дерева, либо упрощенную версию составного лука, используемую всадниками. В любом случае короткий лук отличается от обычного лука лишь меньшей дальностью стрельбы.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Короткий Лук	18 дюймов	3	–

- Отряды, вооруженные короткими луками, могут использовать правило **массированной стрельбы**, как описано на стр. 45.



Лук

Это — широко распространенный боевой лук античности и средневековья, изготовленный из дерева со вставками из сухожилий, роговины или костей, действующий подобно мощной рессоре. По этой причине он также известен как «составной лук», и именно так он упоминается в некоторых дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах. Такое оружие могло пустить стрелу дальше, чем простой лук, и было оплотом многих армий древнего Ближнего Востока и Восточных Степей.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Лук	24 дюйма	3	—

- Отряды, вооруженные луками, могут использовать правило **массированной стрельбы**, как описано на стр. 45.

Длинный Лук

Длинный лук — особенно большая и мощная разновидность лука, которую предпочитали высоко тренированные и опытные лучники. По своей дальности он превышает другие луки, а при стрельбе на ближней дистанции более легко может пробивать доспехи.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Длинный Лук	30 дюймов	3	-1 на ближней дистанции

- Отряды, вооруженные длинными луками, могут использовать правило **массированной стрельбы**, как описано на стр. 45.

Легкий Арбалет

Некоторые войска были вооружены облегченной разновидностью арбалета. Это оружие легче заряжалось за счет более низкой силы натяжения, и поэтому оно могло использоваться конными войсками и застрельщиками. Поскольку процесс его зарядки и стрельбы был проще, войска могут двигаться и стрелять, в отличие от больших арбалетов, но в ущерб дальности и проникающей силы, как здесь показано.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Легкий Арбалет	18 дюймов	3	—

Арбалет

Арбалет — сложное устройство по сравнению с обычным луком, но имеющее преимущество плоской траектории полета снаряда и относительно большой дальности. С приложением усилия некоторые арбалеты можно было взводить вручную, но большинство имело скобы, в которые нужно было упираться ногой, или требовали специальных механизмов, таких как рычаг или ворот. Это означает, что арбалетчики не могли двигаться и стрелять с тем же проворством, что и лучники, но смысл подобной замены состоит в том, что их оружие более мощное и дальнобойное.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Арбалет	30 дюймов	4 на ближней дистанции 3 на дальней дистанции	-1 на ближней дистанции —

- Отряд, вооруженный арбалетами, не может двигаться и стрелять в один и тот же ход. Поэтому, если Вы двигались в свою фазу Движения, Вы не можете стрелять в своей фазе Стрельбы. Точно так же вооруженный арбалетами отряд не может «стрелять и бежать» от атакующих, он должен либо «стоять и стрелять», либо «бежать» без стрельбы.

Ручница

Под ручницами мы подразумеваем ранние типы огнестрельного оружия, зачастую это просто металлическая трубка, установленная на ложе переменной длины. Первые ручницы чаще использовались в осадах, а не в полевых сражениях из-за трудности подготовки пороха и относительно низкой скорострельности. В течение 15-го века технология улучшилась, и к его концу ручницы стали практичным полевым оружием.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Ручница	18 дюймов	4 на ближней дистанции 3 на дальней дистанции	-2 на ближней дистанции -1 на дальней дистанции

- Отряд, вооруженный ручницами, не может двигаться и стрелять в один и тот же ход. Поэтому, если Вы двигались в свою фазу Движения, Вы не можете стрелять в своей фазе Стрельбы. Точно так же вооруженный ручницами отряд не может «стрелять и бежать» от атакующих, он должен либо «стоять и стрелять», либо «бежать» без стрельбы.



Ассирийский Лучник



Римский Вспомогательный Лучник



Китайский Арбалетчик



Гуссит с Ручницей



ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Практически все войска имели некоторую разновидность оружия, используемого в ближнем бою, даже если это всего лишь кинжал или нож. У большинства воинов есть мечи или сопоставимое ручное оружие, такое как топоры или булавы, в дополнение к их основному оружию в виде копий, пик, лансов или чего-то еще. Правила, регулирующие ближней бой, были приведены ранее. В этом разделе даются специфические правила для отдельных видов оружия.

Максимальное Значение Силы

Как будет описано далее, многие виды оружия дают бонус к силе владельца. Иногда эти бонусы действуют все время, в других случаях бонусы применяются только в определенных ситуациях – обычно во время атаки. Независимо от наличия этих модификаторов человеческий воин никогда не может иметь суммарное значение Силы более 5. Это – самый высокий показатель, который может достигнуть человек, и при наличии бонусов, делающих ее выше, сила все равно принимается равной 5. Об этом уже было сказано в основных правилах, но будет нелишним напомнить об этом и здесь.

“Агрикола... призвал их пустить в ход мечи и вступить в рукопашную схватку, в чем благодаря длительной службе в войске они были опытны и искусны и что давало им перевес над врагами, ибо лишенный острия меч бриттов непригоден для боя.”

– Тацит, Жизнеописание Юлия Агриколы

Ручное Оружие

Эта категория включает мечи, топоры, булавы, молоты и все остальное подобное оружие, которым владеют одной рукой. Считается, что все эти виды оружия имеют сопоставимый эффект. Ручное оружие в игровых целях рассматривается как «оружие по умолчанию», и к вооруженным им войскам не применяется никаких специальных правил, если только они не несут ручное оружие в обеих руках, как отмечено ниже.

- Некоторые воины могут нести два меча или меч и длинный кинжал или какую-либо иную комбинацию двух видов ручного оружия. Вооруженные подобным образом войска наносят дополнительный удар в ближнем бою, чтобы отразить их дополнительное оружие. Обратите внимание, что не имеет значения, какой показатель Атаки (А) указан у воина в профиле. Дополнительное ручное оружие всегда дает +1 к атаке. Это – исключение из правил, запрещающих использовать в бою два оружия.

Кинжалы и

Импровизированное Оружие

Воины считаются вооруженными кинжалами или ножами некоторого вида, используемыми в качестве крайнего средства, наряду с древками луков, прикладами арбалетов, дротиками, оружием, вырванным из рук врага, или даже просто камнями или палками, подобранными с земли. Вооруженные подобным образом войска находятся в невыгодном положении по сравнению с воинами, подготовленными к бою должным образом.

- Враг, раненный кинжалами или импровизированным оружием, получает модификатор +1 к спас-броску за доспехи. Например, если у него вообще не было спас-броска, то он защитится при выпадении 6; а войска со спас-броском за доспехи 5 или 6 защитятся при выпадении 4, 5 или 6 при поражении кинжалами.



Кельтский Воин



Двуручное Оружие

Эта категория включает все топоры, мечи, молоты и булавы, которые являются настолько большими и тяжелыми, что ими нужно орудовать двумя руками. Удар двуручного топора может расколоть доспехи и разрубить противника пополам! Использовать такое оружие в течение длительного времени весьма утомительно, и оно становится тяжелым бременем во время затяжного боя.

- Двуручное оружие требует использования обеих рук. Воины, которые несут щиты, не могут использовать их в ближнем бою. Если воины несут какие-либо щиты, то считается, что они были временно брошены на землю или повешены за спину перед боем, чтобы позволить им воспользоваться своим оружием.
- Двуручное оружие в ближнем бою всегда бьет последним, независимо от относительных значений Инициативы, или даже если в этот ход отряд атакует. Когда войска, вооруженные двуручным оружием сражаются друг с другом, применяются обычные приоритеты. Т.е. атаковавшая сторона в этот ход бьет первой, а при отсутствии атакующих первыми наносят удары войска с более высоким значением Инициативы (I).
- Двуручное оружие дает бонус +2 к Силе для всех попаданий.

Например, если Сила владельца – 3, то все попадания, наносимые двуручным оружием, осуществляются с силой 5.

Обратите внимание, что в данном примере спас-бросок врага за доспехи также уменьшится на -2, поскольку сила удара понизит спас-броски за доспехи в ближнем бою – см. стр. 55.

Алебарда

Алебарда – тяжелое рубящее оружие, насаженное на крепкое древко. Стальная часть алебарды имеет острие как у копья и рубящее лезвие как у топора. Она держится обеими руками и используется для нанесения как рубящих, так и колющих ударов, что делает ее очень удобным и эффективным оружием пехоты.

- Для применения алебарды требуются обе руки. Воины, которые несут щиты, не могут использовать их в ближнем бою. Если воины несут какие-либо щиты, то считается, что они были временно брошены на землю или повешены за спину перед боем, чтобы позволить им воспользоваться своим оружием.
- Алебарды дают бонус +1 к Силе для всех попаданий.

Например, если Сила владельца – 3, то все попадания, наносимые алебардой, осуществляются с силой 4.

Обратите внимание, что в данном примере спас-бросок врага за доспехи также уменьшится на -1, поскольку сила удара понизит спас-броски за доспехи в ближнем бою – см. стр. 55.

Метательное Копье

Метательные копья были одним из самых распространенных типов оружия в древние времена и встречаются во многих армиях. Это повсеместное оружие могло как метаться, так и сохраняться для ближнего боя, используя вместо ручного оружия. Типичное метательное копье короче и легче, чем колющие копья. Оружие обычно металось непосредственно перед тем, как воины, обнажив ручное оружие, вступали в ближний бой. Как только отряд вступал в бой, воины из задних шеренг обрушивали свои копья на врагов поверх голов своих товарищей. По этой причине мы рассматриваем метательные копья как оружие ближнего боя, а не как стрелковое оружие. Они могут использоваться как пехотой, так и конницей, но к ним применяются различные правила, как отмечено ниже.

“Принужденные сражаться врукопашную, воины тотчас же схватывались за мечи. Тогда произошло великое кровопролитие.”

– Квинт Курций Руф, История Александра Великого

- Пехота, вооруженная метательными копьями, может сражаться двумя шеренгами в первом раунде каждого боя. Это означает, что они могут сражаться двумя шеренгами и когда атакуют сами, и когда они подвергаются вражеской атаке, в отличие от колющих копий, которыми можно сражаться из двух шеренг, только будучи неподвижными. Вооруженная копьем модель из второй шеренги может сражаться, если модель, расположенная непосредственно перед ней сражается с врагом со стороны ее фронта. Учтите, что этим можно воспользоваться, только если модель из передней шеренги сражается исключительно со стороны фронта – воин из второй шеренги не может сражаться, находясь за моделью, которая участвует в бою со стороны своего фланга, даже если при этом она также сражается и с фронта. Обратите внимание, что хотя копья метаются в противника, мы предполагаем, что отряды получают припасы или иным образом восполняют свои запасы копий по мере продвижения, поэтому пехота, вооруженная метательными копьями, может продолжать использовать их на всем протяжении игры – они не заканчиваются!
- В первом раунде каждого боя конница, вооруженная метательными копьями, может перебросить любые броски на попадание, которые промахнулись с первой попытки. Это представляет всадников, метнувших свои копья и добивающих врага ручным оружием, если копье не смогло поразить цель. Это перебрасывание не применяется, если в этот ход всадники атакуют или контратакуют, двигаясь в или через труднопроходимую местность.
- В первом раунде каждого боя пехота в рассыпном строю, вооруженная метательными копьями, может перебросить любые броски на попадание, которые промахнулись с первой попытки. Это представляет застрельщиков, метнувших свои копья и добивающих врага ручным оружием, если копье не смогло поразить цель.



Тяжелое Метательное Копье

Обычное метательное копье было главным многоцелевым оружием, но некоторые войска носили тяжелые версии, которые были более эффективны при метании, и могли без труда пробивать щиты и доспехи. Они более сложны и трудоемки в изготовлении, и требуют больше металла для своего производства по сравнению с другими копьями или дротиками. Испанцы использовали очень тяжелое копье, сделанное из железа, называемое «саунион», которое, вероятно, повлияло на развитие римского «пилума» с его длинным металлическим наконечником и утяжеленным древком. Некоторые варварские племена периода миграции также использовали тяжелые метательные копья, включая «ангон» франков. Мы также рассматриваем аналогичным образом тяжелые метательные топоры, которые, например, использовали викинги. Поэтому когда в дополнениях к Warhammer Древние Битвы или армейских листах включаются тяжелые метательные топоры, к ним применяются те же самые правила.

- Пехота, вооруженная тяжелыми метательными копьями, может сражаться двумя шеренгами в первом раунде каждого боя. Это означает, что они могут сражаться двумя шеренгами и когда атакуют сами, и когда они подвергаются вражеской атаке, точно так же, как описано для метательных копий. При этом применяются те же самые пояснения.
- Пехота, вооруженная тяжелыми метательными копьями, добавляет +1 к своему показателю Силы (S) в первом раунде каждого боя. Это представляет смертоносную пробивную мощь тяжелого метательного копья.
- В первом раунде каждого боя пехота в рассыпном строю, вооруженная тяжелыми метательными копьями, может перебросить любые броски на попадание, которые промахнулись с первой попытки. Это представляет застрельщиков, метнувших свои копья и добивающих врага ручным оружием, если копье не смогло поразить цель.

Колющее Копье

Копья могут различаться по длине и весу в зависимости от своего предназначения. Эта категория описывает копье, служащее для нанесения колющих ударов, не выпуская его из рук, и которое является основным оружием воина. Это оружие, как правило, имеет около 10 футов (3 м) в длину, а иногда может быть еще более длинным. Они могут использоваться как пехотой, так и конницей, но к ним применяются различные правила, как отмечено ниже. Колющие копья – весьма распространенное оружие античности и средневековья, которым вооружена значительная часть войск в наших армиях. К знаменитым примерам вооруженных этим способом войск относятся Греческие Гоплиты и Сакский Фирд.

- Пехота, вооруженная колющими копьями, сражается двумя шеренгами, воины из второй шеренги выставляют вперед свое оружие между сражающимися спереди товарищами. Поэтому вооруженной копьем модели из второй шеренги позволено сражаться, если находящаяся непосредственно перед ней модель сражается с врагом со стороны своего фронта. Это преимущество применяется, только когда отряд неподвижен, и когда модели из передней шеренги сражаются исключительно со стороны своего фронта. Если вооруженный копьями отряд атакует, то вторая шеренга не может сражаться в этот ход. Это означает, что пехота, вооруженная колющими копьями хороша в обороне, поскольку она сражается двумя шеренгами, когда враг атакует ее с фронта, но когда она атакует сама, сражаться будет только одна шеренга. Обратите внимание, что модели должны сражаться исключительно со стороны фронта, чтобы модели из стоящей позади шеренги также смогли сражаться. Воины второй шеренги не могут сражаться, если впереди стоящая модель участвует в бою со стороны фланга, даже если она также участвует в бою с фронта.
- Конница, вооруженная колющими копьями, получает бонус +1 к Силе, когда она атакует или контратакует на открытой местности. Например, если значение Силы владельца 3, то в момент атаки его полная Сила будет 4. Этот бонус применяется, только когда всадник атакует или контратакует, и только во время фазы Ближнего Боя этого хода. Обратите внимание, что атака должна быть на открытой местности. Если всадник атакует или контратакует через или в труднопроходимую местность, то этот бонус не применяется.





Пика

Пики – чрезвычайно длинные копья, длиной порядка 16 футов (5 м), а по некоторым древним источникам 20 футов (6 м) или еще больше. Хотя мы используем современное слово «пика», это оружие было стандартным вооружением македонской пехоты Александра Великого и эллинистических армий Диодохов на протяжении нескольких веков до завоевания Римом востока. В этих армиях это оружие известно как «сарисса», а вооруженные пиками воины всем известны как «фалангиты», потому что они сражаются, будучи построенными в «фалангу».

Благодаря большой длине, это оружие позволяет сражаться воинам из задних шеренг. Отряд оцетинивался выставленными вперед наконечниками пик нескольких передних шеренг, и большинство врагов оказывалось поражено до того, как у них появлялась возможность вступить в бой. Хотя пике необходимо было держать двумя руками, у большинства воинов также были щиты или баклеры, прикрепленные к предплечью и частично поддерживаемые ремнем, поэтому мы позволяем пикинерам нести щиты.

- Пехота, вооруженная пиками, сражается двумя шеренгами, воины из второй шеренги выставляют вперед свое оружие между сражающимися спереди товарищами. Поэтому вооруженной пикой модели из второй шеренги позволено сражаться, если находящаяся непосредственно перед ней модель сражается с врагом со стороны своего фронта. Обратите внимание, что вооруженные пиками войска могут сражаться из двух шеренг независимо от того, двигаются ли они или нет, в отличие от войск, вооруженных колющими копьями.
- Из-за экстраординарной длины их оружия, пехота, вооруженная пиками всегда бьет первой, сражаясь исключительно со стороны фронта, независимо от относительных значений Инициативы (I), и даже если враг атаковал в этот ход. Когда вооруженные пиками войска сражаются друг с другом, применяются обычные приоритеты. Т.е. атаковавшая сторона в этот ход бьет первой, а при отсутствии атакующих первыми наносят удары войска с более высоким значением Инициативы (I). Обратите внимание, что как и для участия в бою второй шеренги, этот бонус относится только к моделям, сражающимся исключительно со стороны фронта, но не к моделям, у которых враг имеется, например, одновременно с фронта и тыла.

Когда Тит Фламинин увидел, что его войска не в силах выдержать наступление фаланги, что солдаты на левом крыле отеснены назад, причем часть их перебита, другая мало-помалу отступает, и что надежду на счастливый исход поддерживает только правое крыло, он быстро повернул в эту сторону.

Полибий, Всеобщая История, Киноскефалы

Контос

Контос – очень длинное копье, которое несут всадники. Это – кавалерийский эквивалент пехотной пикой. Контос настолько длинный, что для его использования требуются обе руки, что затрудняет для всадника управление лошастью и уклонение от ударов противника. Всадники, вооруженные контосами, не могут нести полноразмерные щиты, но некоторым разрешается иметь маленькие щиты или баклеры, прикрепленные к предплечью, как обозначено в соответствующих армейских листах и дополнениях к Warhammer Древние Битвы.

“Тут и обнаружилось превосходство Александровых воинов; они были... вооружены тяжелыми копьями с древками из кизила.”

– Арриан, Поход Александра

- Конница, вооруженная контосом, получает бонус +1 к Силе, когда она атакует или контратакует на открытой местности. Например, если значение Силы владельца 3, то в момент атаки его полная Сила будет 4. Этот бонус применяется, только когда всадник атакует или контратакует, и только во время фазы Ближнего Боя этого хода. Обратите внимание, что атака должна быть на открытой местности. Если всадник атакует или контратакует в или через труднопроходимую местность, то этот бонус не применяется.
- Конница, вооруженная контосом, всегда бьет первой в бою с войсками, вооруженными более коротким оружием, сражаясь исключительно со стороны фронта, независимо от относительных значений Инициативы (I). Контос длиннее любого другого оружия, кроме пикой. Когда вооруженные контосами войска сражаются друг с другом, применяются обычные приоритеты. Т.е. атаковавшая сторона в этот ход бьет первой, а при отсутствии атакующих первыми наносят удары войска с более высоким значением Инициативы (I). Обратите внимание, бой должен проходить на открытой местности. Если всадник сражается в труднопроходимой местности, то этот бонус не применяется.

Ланс

Взятый на перевес ланс – это самое мощное оружие ударной конницы, в особенности средневековых конных рыцарей. Несущие их войска разрушительны во время атаки. Из-за своей длины и веса ланс мало пригоден в продолжительной схватке, поэтому после первоначальной атаки считается, что всадник сражается либо торцом своего ланса, либо берется за меч или другое ручное оружие.

- Конница, вооруженная лансами, получает бонус +2 к Силе, когда она атакует или контратакует на открытой местности. Например, если значение Силы владельца 3, то в момент атаки его полная Сила будет 5. Этот бонус применяется, только когда всадник атакует или контратакует, и только во время фазы Ближнего Боя этого хода. Обратите внимание, что атака/контратака должна быть на открытой местности. Если всадник атакует или контратакует в или через труднопроходимую местность, то этот бонус не применяется.



ДОСПЕХИ

Кроме застрельщиков и некоторых вооруженных стрелковым оружием войск, которые предпочитают действовать на расстоянии, избегая ближнего боя, почти все войска носят различные доспехи или щиты, чтобы отражать удары противника. Как мы уже знаем, доспехи влияют и на движение модели, и на ее спас-бросок на защиту, и большинство соответствующих правил проиллюстрировано на примерах. В этом разделе мы рассмотрим все типы доспехов и щитов и дадим справочное резюме.

Спас-Броски за Доспехи

У моделей, носящих доспехи или щиты, есть бросок на защиту доспехами, который игроки по привычке именуют спас-броском за доспехи или просто спас-броском – в любом случае речь идет об одном и том же. Это – базовая вероятность избежать или нивелировать ранение, нанесенное врагом, как уже было объяснено в правилах. Например, модель, носящая легкие доспехи, может спастись при выпадении на кубике 6, а модель, носящая тяжелые доспехи, удачно защищается при выпадении 5 или 6, и так далее.

Спас-бросок кавалерийских моделей всегда на один «пункт» выше, чем у эквивалентной пехоты, например, всадник, носящий легкие доспехи спасается при выпадении 5 или 6, а всадник в тяжелых доспехах спасается на броске 4, 5 или 6, и так далее.

Бонусы к защите Доспехами

Когда войска сочетают различные типы доспехов со щитами, их спас-бросок обычно повышается на «один пункт», хотя и не всегда, как будет объяснено ниже. Так модель, носящая легкие доспехи и щит, имеет спас-бросок 6 + 1 пункт, т.е. спасется при выпадении на кубике 5 или 6. При этом модель без спас-броска за доспехи от «нет спас-броска» при повышении на «один пункт» за наличие щита получает защиту 6. Если у лошади есть свои собственные доспехи, то всадник получает дополнительный бонус к своему спас-броску, как отмечено ниже.

Дополнительный пункт к защите за наличие щита или конского доспеха когда-то учитывается, а когда-то нет в зависимости от типа щита или конского доспеха и типа получаемых ударов. Например, за матерчатые конские доспехи, добавляется +1 пункт к защите от ран, причиненных в рукопашном бою, но не от ран, причиненных стрелковым оружием. По этой причине стоит рассматривать бонусы к спас-броску на защиту доспехами за щиты и конские доспехи с точки зрения бонусных пунктов, поскольку существует бесчисленное множество возможных комбинаций различных видов доспехов и щитов. Поэтому в последующих описаниях мы приводим спас-броски за доспехи с точки зрения бросков кубика, а бонусы за щиты и конские доспехи – с точки зрения бонусных «пунктов» к броску кубика.



Максимальное Значение Защиты

Максимальный спас-бросок за доспехи (совокупный от влияния доспехов воинов, щитов и конских доспехов) будет 3, 4, 5 или 6 для пехоты и конницы на бездоспешных животных, и 2, 3, 4, 5 или 6 для конницы на животных в доспехах. Спас-броски никогда не могут быть лучше, чем эти значения, независимо от наличия каких-либо модификаторов или дополнительных щитов или доспехов. Автоматической защиты не существует! Если иначе эти максимумы могли бы быть превышены за счет каких-то комбинаций доспехов и щитов, на это будет указано в следующих правилах. Имейте в виду, что эта защита уменьшается при попадании из некоторого стрелкового оружия и попаданиями в ближнем бою, наносимых с большой силой как уже было объяснено в правилах.



Обременение

Войска, которые носят много доспехов, получают штраф к своей базовой скорости движения, как объяснено в правилах движения. Проще всего запомнить правило:

- Пехота со спас-броском за доспехи, 4+ (за исключением сочетания легких доспехов со щитами любых видов) -1 дюйм
- Конница со спас-броском за доспехи 3+ без учета конского доспеха -1 дюйм
- Конница в металлических конских доспехах, независимо от спас-броска за доспехи -1 дюйм.

Таким образом, у всадника в тяжелых доспехах со щитом будет спас-бросок 3, 4, 5 или 6, поэтому он получает штраф к движению -1 дюйм. Этот же всадник на лошади в конских доспехах имеет спас-бросок 2, 3, 4, 5 или 6 и получает штраф к движению -2 дюйма.

Без Доспехов

У некоторых войск вообще нет защитного вооружения или же они носят только шлем или имеют минимальную защиту, предоставляемую их одеждой. Фактически это не является какой-то особой категорией доспехов, это – просто состояние по умолчанию для войск, которым недостает защитного вооружения, но войска без доспехов могут получить спас-бросок за доспехи, если они несут щиты или баклеры, либо едут на лошадях или верблюдах. Поэтому ради полноты картины мы включили сюда эту категорию.

- У пехоты без доспехов нет спас-броска. Заметьте, что хотя модель и не имеет доспехов, если у нее будет щит, то она получит за него бонус +1, что даст ей спас-бросок 6, т.е. она все еще может добавлять бонусные «пункты» защиты.
- У конницы без доспехов есть спас-бросок 6, представляющий преимущество от езды верхом.

Легкие Доспехи

Мы делаем сильное различие между войсками в легких доспехах, и войсками, защищенными тяжелыми доспехами. Легкие доспехи представляют войска, которые носят нагрудник или панцирь из металла, ткани или кожи, усиленный металлическими, костяными или роговыми пластинами или чешуйками. Такие войска могут носить или не носить шлемы, хотя большинство все-таки их носило. Воины могут носить кольчуги, чешуйчатые или пластинчатые доспехи, которые в некоторых случаях защищают руки и опускаются ниже талии. Это – наиболее типичная экипировка для большинства войск ближнего боя и является «легкой» только по сравнению с более тяжело вооруженными войсками.

- У пехоты, носящей только легкие доспехи, спас-бросок за доспехи 6.
- У конницы только в легких доспехах спас-бросок за доспехи 5 или 6.

Тяжелые Доспехи

Тяжелые доспехи представляют более существенный и обременяющий тип защитного вооружения, чем базовые легкие доспехи. У защищенных тяжелыми доспехами воинов, как правило, есть панцирь или нагрудник, подобно описанному для легких доспехов, плюс дополнительная экипировка, такая как шлем, поножи, поручи и дополнительное усиление для плеч или груди. Их доспехи также могут защищать бедра, такие как кольчуги, доходящие до колен.

- У пехоты, носящей только тяжелые доспехи, спас-бросок за доспехи 5 или 6.
- У конницы, носящей только тяжелые доспехи, спас-бросок за доспехи 4, 5 или 6. Он может быть увеличен до 3, 4, 5 или 6 путем добавления щита. Заметьте, что добавление большого щита не даст дальнейшего повышения защиты – 3, 4, 5 или 6 является наилучшим уровнем защиты для конницы без конских доспехов.

Катафрактные Доспехи

Катафрактные доспехи – предельно тяжелая форма доспехов конных воинов античности. Слово «катафракт» означает «закрытый», и применяется к всадникам в доспехах, покрывающих их с головы до пят. Обычно они сочетают металлические пластины и кольчугу, либо могут быть сделаны из роговины, ламеллярных пластин или перекрывающихся чешуек. Их доспехи настолько совершенны, что катафракты не нуждаются в щитах, и хотя некоторые из них носили маленькие баклеры, мы рассматриваем их как часть доспехов, и поэтому они не учитываются отдельно. Такой тип всадника был характерен для некоторых восточных армий, но позже этот комплекс вооружения был перенят их врагами, так они появились в поздних эллинистических и римских армиях. Войска, носящие катафрактные доспехи, также подчиняются специальным правилам для катафрактов, описанным на стр. 104.

- У конницы, носящей катафрактные доспехи со щитом или без щита любого вида спас-бросок за доспехи 3, 4, 5 или 6.



Неполные Латные Доспехи

Во время позднего средневековья качество защитного вооружения было улучшено, и мы именуем эти поздние и более эффективные виды доспехов «латными», чтобы отличить их от более ранних типов. Мы различаем полные и неполные латные доспехи – неполные являются смесью кольчуги и одеваемых поверх нее лат, которые не образуют полный комплект. Для конных воинов они эквивалентны катафрактным доспехам, поэтому всадник получает тот же самый спас-бросок за доспехи, а относительно щитов применяются те же самые пояснения.

- У пехоты, носящей только неполные латные доспехи, спас-бросок за доспехи 4, 5 или 6. Он может быть увеличен до 3, 4, 5 или 6 путем добавления щита. Заметьте, что добавление большого щита не даст дальнейшего повышения защиты – 3, 4, 5 или 6 является наилучшим уровнем защиты для пехоты.
- У конницы, носящей неполные латные доспехи со щитом или без щита любого вида спас-бросок за доспехи 3, 4, 5 или 6.

Полные Латные Доспехи

Полные латные доспехи – наиболее совершенная форма нательных доспехов, состоящая из сочлененных металлических пластин, полностью покрывающих тело владельца с головы до пят. В случае с конницей это не дает им дополнительного преимущества перед более ранними формами доспехов, но во время позднего средневековья рыцарям было свойственно сражаться спешными, что отражало изменения в тактике в пользу пеших войск. Чтобы представить это, пехота в полных латных доспехах получает улучшенный спас-бросок, в то время как защита конницы эквивалентна таковой для катафрактов и всадников в неполных латных доспехах. И пехоте, и коннице не нужны щиты, а при наличии щитов никакие бонусы не применяются.

- У пехоты и конницы, носящих полные латные доспехи со щитом или без щита любого вида спас-бросок за доспехи 3, 4, 5 или 6.

Щит

Большинство войск ближнего боя несет щиты, предоставляющие им дополнительную защиту. Чтобы отразить это, мы добавляем бонус к спас-броску за доспехи войскам, экипированным подобным образом. Мы различаем три типа щитов: щиты, большие щиты и баклеры. Как уже было сказано, есть некоторые типы доспехов, где добавление щита не имеет никакого значения. Как Вы можете увидеть, взглянув на таблицу внизу, этим исключением являются доспехи, которые дают спас-бросок 3 или лучше. В иных случаях войска могут извлекать выгоду от ношения того или иного типа щитов, хотя следует помнить, что войска, владеющие оружием, которое требует для его использования в бою обеих рук, также не могут использовать свои щиты, например, воины с двуручными топорами или алебардами.

- Войска, использующие щиты, добавляют +1 бонусный «пункт» к своему спас-броску за доспехи.

“Шлем они одевают ради личной защиты, но щит – ради общественной пользы.”

– Демарат, Царь Спарты, процитированный Плутархом

Большой Щит

Большой щит – это щит, служащий, чтобы прикрыть значительную часть тела щитоносца, и зачастую он перекрывался со щитами воинов справа и слева. Иногда эта опция предоставляется войскам из-за их манеры сражаться, а не из-за того, что их щиты реально большие, чтобы сформировать непроницаемую массу, защищенную перекрывающимися щитами.

- Войска, использующие большие щиты, добавляют +2 бонусных «пункта» к своему спас-броску за доспехи. Заметьте, что они не могут увеличить защиту модели выше максимумов, как уже было сказано, поэтому в некоторых случаях использование больших щитов может и не принести никакой выгоды, по сравнению с использованием щитов обычного размера или баклеров.

РЕЗЮМЕ ДОСПЕХОВ

Тип Доспехов	Защита Пехоты	Защита Конницы
Нет	Нет	6
Легкие	6	5 или 6
Тяжелые	5 или 6	4, 5 или 6
Катафрактные	–	3, 4, 5 или 6*
Неполные Латные	4, 5 или 6	3, 4, 5 или 6*
Полные Латные	3, 4, 5 или 6*	3, 4, 5 или 6*

* Со щитом или без щита – наличие щита не дает никакого бонуса к спас-броску воина на защиту доспехами.





Павеза

В некоторых армиях, особенно во многих армиях средневековья, вооруженным стрелковым оружием войскам было свойственно защищаться разновидностью очень большого щита, называемого павезой. Иногда она вешалась на спину несущего ее воина, а иногда подпиралась специальной опорой и перемещалась помощником. Павеза обеспечивает очень хорошую защиту от вражеской стрельбы, но слишком велика и громоздка для применения ее в ближнем бою.

- Войска, использующие павезу, добавляют +2 бонусных «пункта» к своему спас-броску за доспехи при обстреле с фронта. В иных обстоятельствах и в ближнем бою никаких бонусов не полагается. Заметьте, что она не может увеличить защиту модели выше максимума, как уже было сказано, поэтому в некоторых случаях использование павез может и не принести никакой выгоды, по сравнению с использованием щитов обычного размера или баклеров

“Быстро Аякс подходил, пред собою несущий, как башню, медный щит семикожный.”

– Гомер, Илиада

Баклер

Баклер – это очень маленький щит, который предпочитали легковооруженные войска, в рядах которых было много свободного места, чтобы отскочить в сторону от летящих снарядов или укрыться от врага. Поэтому застрельщики получают большую выгоду от использования баклеров по сравнению с обычными построенными отрядами. Модели, несущие баклеры в сочетании с тяжелыми доспехами, не уменьшают своей скорости.

- Пехота и конница в рассыпном строю, использующие баклеры, добавляют +1 бонусный «пункт» к своему спас-броску за доспехи.
- Другие войска, использующие баклеры, добавляют +1 бонусный «пункт» к своему спас-броску за доспехи только в ближнем бою, но он не спасает от ран, полученных от стрельбы.

Металлические Конские Доспехи

Лошади и верблюды могут быть защищены конскими доспехами (бардингом), который мог быть изготовлен из обитого материала или из металлических или роговых чешуй, закрепленных на тканевой основе, либо из металлических пластин или ламеллярных секций. Мы различаем два типа конских доспехов: металлические и более легкие матерчатые, которые мы рассмотрим отдельно. Металлические конские доспехи часто упоминаются в дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах просто как «конские доспехи», но также могут быть описаны как чешуйчатые или пластинчатые конские доспехи. Кроме того, конские доспехи обоих видов могут быть либо «полными», покрывая все животное, либо «половинными», защищая лишь переднюю половину животного.

- Конница, оснащенная полными металлическими доспехами, добавляет +1 бонусный «пункт» к своему спас-броску за доспехи.
- Конница, оснащенная половинными металлическими доспехами, добавляет +1 бонусный «пункт» к своему спас-броску за доспехи, когда обстреливается с фронта или сражается в ближнем бою со стороны фронта, но не спасает от попаданий во фланг или тыл.

Матерчатые Конские Доспехи

Матерчатые конские доспехи изготавливались из подбитой ткани или войлока и были значительно легче, чем металлические доспехи. Однако они по-прежнему предоставляют определенную степень защиты, особенно в ближнем бою, что отражено в наших правилах. Отметьте, что матерчатые конские доспехи всегда упоминаются как таковые в различных армейских листах, в то время как термин «конские доспехи», употребляемый сам по себе относится к металлическим конским доспехам.

- Конница, оснащенная полными матерчатыми доспехами, добавляет +1 бонусный «пункт» к своему спас-броску за доспехи, но только в ближнем бою.
- Конница, оснащенная половинными матерчатыми доспехами, добавляет +1 бонусный «пункт» к своему спас-броску за доспехи, когда сражается в ближнем бою со стороны фронта, но не дает дополнительной защиты от попаданий во фланг или тыл.

РЕЗЮМЕ БОНУСОВ ЗА ЩИТЫ И КОНСКИЕ ДОСПЕХИ

Тип Щитов/Конских Доспехов	Бонус	Примечание
Щит	+1	–
Большой Щит	+2	–
Павеза	+2	Только от фронтальных попаданий от стрельбы
Баклер	+1	Только в ближнем бою, если не застрельщики
Полные Металлические Конские Доспехи	+1	–
Половинные Металлические Конские Доспехи	+1	Только от фронтальных попаданий
Полные Матерчатые Конские Доспехи	+1	Только в ближнем бою
Половинные Матерчатые Конские Доспехи	+1	Только от фронтальных попаданий в ближнем бою



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА



Эпоха Античности и Средневековья – это продолжительный и изменчивый исторический период, а различные мировые культуры этой эпохи имеют весьма существенные различия. Военное дело претерпевало изменения, поэтому мы порой хотим, чтобы наши войска вели себя по-разному от одной эпохи к другой, и от одной культуры к другой. Правила Warhammer Древние Битвы достаточно гибки и позволяют легко вносить изменения и дополнения, которые отразили бы такие различия. Все эти правила затрагивают поведение войск, и мы называем их **«специальными правилами»**. Некоторые специальные правила применяются достаточно широко, поскольку они основаны на свойствах человеческой натуры – обычно мы описываем их как **«специальные правила психологии»**. Другие специальные правила касаются организации или тактики войск, поэтому мы именуем их **«специальными правилами формаций»**.

Все дополнения к Warhammer Древние Битвы, посвященные определенным историческим конфликтам, вводят свои собственные специальные правила. Они отражают интерпретацию автора того, как сражались участвовавшие в этих войнах армии. Как правило, они отражают существенные различия между армиями и культурами, охваченными именно этим дополнением. Специальные правила, разработанные для одного дополнения, не обязательно будут совместимы со специальными правилами, разработанными для другой книги. Иными словами, правила, служащие для того, чтобы внести специфику в сражения эпохи Фараонов, не всегда могут успешно работать в сочетании с правилами, отражающими методы военного дела турок-османов. Дополнения служат в первую очередь для тех, кто хочет проводить игры, основанные на реальной истории, и незначительные изменения в тактике или вооружении в некоторых ситуациях могут привести к искажению баланса.



Когда игроки собирают армии, используя одно из дополнений к Warhammer Древние Битвы, то применяются специальные правила, описанные в этом дополнении. Некоторые правила могут противоречить общим правилам психологии или правилам формаций, приведенным здесь. Однако имейте в виду, что многие из дополнений были изначально написаны для первой редакции Warhammer Древние Битвы, и изменения в базовых правилах игры иногда влияют на способ, каким отыгрывается специальное правило.

Представленные в этом разделе правила отражают закономерности человеческого поведения, такие как страх и ненависть, или представляют тактические методы, появляющиеся на всем протяжении истории, например, вымученные войска. Они встречаются во многих армейских листах для игры Warhammer Древние Битвы и могут считаться общими или универсальными специальными правилами, и они имеют общее применение.

Игроки, являющиеся поклонниками особого исторического периода, разумеется, могут для себя придумывать свои собственные специальные правила. Собственно, это – именно то, что задумывали авторы оригинальных правил, и то, что более детально удалось реализовать авторам различных дополнений. И нет ничего, что бы помешало Вам сделать то же самое, разумеется, если Ваши противники одобряют Ваши идеи.



ПРАВИЛА ПСИХОЛОГИИ

Мы называем специальные правила, основанные на особенностях человеческого поведения, правилами психологии. Они могут быть применены ко всему разнообразию войск на протяжении античного и средневекового периодов и вне их.

Страх

Некоторые войска описаны как вызывающие страх у других, а другие войска описаны как испытывающие страх в некоторых обстоятельствах или при столкновении с определенным противником. Правила Страх представляют естественную реакцию на чрезвычайную опасность, пугающую ситуацию или причудливых существ.

Тест на Страх – это тест на Лидерство, схожий с тестом на Панику, описанным на стр. 69. Бросьте 2D6 и сложите выпавшие значения. Если результат окажется выше показателя Лидерства (Ld) отряда, то тест провален. Если результат – меньше или равен значению Лидерства (Ld) отряда, то тест пройден.

1. Если отряд атакован врагом, которого он боится, то он должен пройти тест на Страх, чтобы определить, преодолел ли он свой страх. Пройдите тест сразу после объявления атак и ответных реакций, когда будет определено, что атакующие находятся в пределах дистанции.

Если тест провален, то отряд автоматически бежит, при условии, что атакующий противник превосходит его численностью. Если отряд не превзойден численностью, то он будет сражаться как обычно, но должен выбрасывать 6-ки на попадание в первом раунде последующего боя, а также выбрасывать 6-ки на попадание при стрельбе в атакующего противника, если он «стоит и стреляет» или «стреляет и бежит».

Заметьте, что проходить тест на Страх не нужно, если отряд уже выбрал бегство в качестве реакции на атаку. Ведь, так или иначе, отряд бежит! Однако тест необходим в случае реакции «стрелять и бежать», поскольку он определит, будет ли отряд стрелять перед тем, как обратится в бегство.

2. Если отряд хочет атаковать противника, которого он боится, то он должен пройти тест на Страх. Этот тест проводится после объявления атак, но до объявления ответных реакций.

Если тест провален, то отряд не может атаковать, он остается неподвижен и не может стрелять в этот ход. Атака отменяется и ответные реакции на нее не делаются.

3. Отряд, побежденный в ближнем бою, автоматически становится разгромленным, если он превзойден численностью противником, которого он боится. Проходить тест на Разгром не нужно – отряд разгромлен автоматически, и никакие модификаторы или специальные правила, влияющие на прохождение теста на Разгром, не применяются. Если побежденный отряд не превзойден численностью вызывающим у них страх противником, то он проходит тест на Разгром, как это обычно было бы сделано в бою против любого другого противника. Обратите внимание, что это правило применяется независимо от успешного прохождения первоначального или иного теста на Страх – отряд автоматически становится разгромленным, будучи побежденным врагом, который вызывает у него страх и превосходит численностью.



Ужас

Ужас – экстремальная версия страха, проявляющаяся перед лицом врага и в еще более тревожных и ужасающих ситуациях. Практически единственным общим для всех примером является слон, но правила также предназначены для учета редких и чрезвычайных ситуаций и противников, таких как вызывающих ужас Нафатунов (метателей зажигательных снарядов, эффект от применения которых схож с нападком!).

Если отряд испытывает ужас, то он автоматически испытывает и страх, и к нему также применяются все правила, описанные для страха. Однако не нужно проходить два теста из-за одного и того же противника/ситуации, достаточно пройти только один тест на Ужас, и если этот тест пройден, то тест на Страх автоматически считается пройденным также.

Тест на Ужас проходится точно так же, как и тест на Страх. Бросьте 2D6 и сложите выпавшие значения. Если результат окажется выше показателя Лидерства (Ld) отряда, то тест провален. Если результат – меньше или равен значению Лидерства (Ld) отряда, то тест пройден.

1. Отряд должен пройти тест на Ужас в начале своего хода, если в пределах 8 дюймов от него имеется враг, вызывающий ужас. Этот тест проходят только один раз во время сражения. Независимо от того, пройден тест или нет, отряд не должен проходить его снова.

Если тест провален, то отряд автоматически обращается в бегство, как если бы он был разгромлен в бою или убежал бы в виде реакции на атаку.

2. Если отряд атакован вызывающим ужас врагом или хочет атаковать вызывающего ужас противника, то он должен пройти тест на Ужас. Этот тест проводят сразу после объявления атак и ответных реакций. Пешие отряды должны проходить этот тест только один раз за битву. Прочие отряды должны проходить этот тест каждый раз, когда они пытаются атаковать или подвергаются атаке вызывающего ужас врага.

Если тест провален, то отряд автоматически обращается в бегство, как если бы он был разгромлен в бою или убежал бы в виде реакции на атаку.

Ненависть

Некоторые войска описываются как испытывающие ненависть ко всем или к определенным врагам. Человеческая история полна вражды, нетерпимости и ненависти по причине культурных и религиозных различий, подпитывая собой долгие и жестокие войны, и перерастая в длительную взаимную неприязнь, которая изводит нас и по сей день. Ведомые ненавистью воины скорее будут сражаться насмерть, чем побегут от презираемого ими противника. Правила ненависти отражают это следующим образом:

1. Войска, ненавидящие своих противников в ближнем бою, проходят любые тесты на Разгром с показателем Лидерства (Ld) 10, т.е. с максимально возможным значением. Этот показатель модифицируется на результат боя как обычно. Обратите внимание, что в ситуациях, когда отряд, проиграв бой, автоматически стал бы разгромленным без прохождения теста, испытывающие ненависть к врагу войска так же будут разгромлены автоматически. В данном случае тот факт, что они ненавидят своего противника, не имеет значения, поскольку тест на Лидерство не проводится. Например, если отряд уменьшился до менее чем пяти моделей, если их враг – атакующая варварская дружина, которая превосходит их численностью, и так далее.
2. В первом раунде каждого ближнего боя войска, испытывающие ненависть к своему противнику, могут перебросить любые неудачные броски на попадание в ненавистного врага, как показано ниже. Заметьте, что это применяется только в первом раунде каждого боя, независимо от того, атакует ли отряд или он сам атакован противником, и представляет отряд, вымещающий на врага всю свою ненависть. В последующих раундах этого же боя бонус не применяется – их ярость постепенно иссякает!
3. Войска, которые сражаются в бою с ненавистным противником, должны преследовать его, когда тот разгромлен и бежит. Они не могут попытаться избежать преследования, пройдя тест на Лидерство. Если они сражаются в оборонительной позиции, они могут отказаться от преследования подобно любым другим отрядам – хотя они и ненавидят своего противника, они не настолько глупы!



Отряд воинов-варваров, возглавляемый Шаманом, вступает в бой с отрядом римской пехоты. Отряд варваров бросает шесть кубиков на попадание (два за Шамана и четыре за остальных воинов передней шеренги).

Для попадания им нужны четверки, и только три первоначальных броска оказались успешными. Поскольку отряд подчинен правилу ненависти, он может перебросить три неудачных броска. В этом случае один из повторных бросков оказался успешен, в итоге отряд наносит четыре попадания.



Безумие

Некоторые экстраординарные воины могут впасть в безумие, оказавшись во власти урагана разрушения, когда они забывают о собственной безопасности ради участия в бешеной мясорубке. Часто эти взбешенные воины пребывают в наркотическом опьянении или трансе и доводят себя до безумия зловещим пением и леденящими кровь воплями.

1. Обезумевшие воины обязаны атаковать, если враг находится в пределах досягаемости в момент объявления атак. У игрока нет выбора в этом вопросе – отряд автоматически объявляет атаку.
2. Обезумевшие воины не могут выбрать в качестве реакции на атаку «бежать» или «стрелять и бежать».
3. Обезумевшие воины сражаются в ближнем бою с +1 дополнительной атакой. Поэтому воины с 1 Атакой (А) в профиле будут наносить 2 удара, а те, у кого 2 Атаки, будут наносить 3 удара и так далее.

4. Обезумевшие воины всегда должны преследовать вражеский отряд, который разгромлен в бою и обращается в бегство, если они в состоянии это сделать. Они не могут попытаться избежать преследования, и будут преследовать всегда, когда для этого есть возможность, даже если они сражаются в оборонительной позиции.
5. Обезумевшие войска всегда должны следовать за вражеским отрядом, сдавшим позиции в бою, если они в состоянии это сделать. Они не могут отказаться двигаться следом за противником в ситуациях, когда это иначе разрешено, например, сражаясь в оборонительных позициях.
6. Обезумевшие войска не должны проходить тесты на Панику. Они не могут впасть в панику.
7. Взбешенные войска не должны учитывать никакие иные специальные правила психологии, описанные в этом разделе, то есть они не могут быть подвержены *страху* или *ужасу*, а также они не могут испытывать ненависть или быть упорными. Однако они могут, и часто это делают, вызывать *страх* или *ужас* у своих врагов, и, надо сказать, небезосновательно!
8. Обезумевшие войска должны по-прежнему проходить тесты на Разгром, будучи побеждены в ближнем бою. В случае разгрома их безумие автоматически прекращается и все правила для безумия прекращают применяться. Отряд бежит так же, как любой другой отряд. Если отряду впоследствии удастся сплотиться, он больше не будет считаться обезумевшим. Их неудержимая жажда крови была выбита из них.



Воин Ицен

Инсубры и бои шли в битву в штанах и в легких, накинутых сверху плащах. Что касается гезатов, то самоуверенность и смелость их были так велики, что они сбросили с себя и эту одежду и, обнаженные, только с оружием в руках, стояли в передних рядах войска.

Как только копьеметатели согласно обычному порядку выступили из римских легионов вперед и начали битву метким и частым метанием дротиков, передние нагие воины, не ожидавшие такого нападения, испытывали большие неудобства и трудности. Дело в том, что галльский щит не может прикрывать воина, а при большом росте галлов дротики тем вернее попадали в неприкрытые части тела. Наконец, вследствие дальнего расстояния и множества падающих на них дротиков они увидели, что не могут совладать с копьеметателями; одолеваемые ранами и безвыходностью положения, некоторые из них в безумной ярости кидались на врага и сами обрекали себя на смерть.

Полибий, Всеобщая История, Теламон



Упорство

Упорные войска – необыкновенно стойкие, они будут продолжать сражаться даже в тех ситуациях, когда другие войска не выдержали бы и обратились в бегство. Это могут быть профессиональные воины, закаленные в боях наемники или непреклонные фанатики, – они все могут считаться упорными. Такие войска уверены в своих силах и не теряют самообладания, когда другие войска побеждены или бегут. Следующие правила применяются к упорным отрядам, которые включают не менее пяти моделей. Отряды, уменьшившиеся до менее чем пяти моделей, автоматически перестают быть упорными.

1. Упорные войска не должны проходить тест на Панику, если в пределах 4 дюймов от них в начале хода бегут дружеские войска, как описано на стр. 70. Но они по-прежнему должны проходить тест на Панику в иных ситуациях, где его прохождение требуется.
2. Если упорные войска проигрывают раунд боя и проваливают свой тест на Разгром, то вместо бегства они **сдают позиции**. Они могут сделать это только один раз. В следующий раз, провалив тест на Разгром, они обращаются в бегство как другие войска. Обычно отряд сдает позиции, только если он превосходит численностью своего врага, по меньшей мере, 2:1. Если упорные войска превосходят численностью своего врага 2:1, они могут **сдать позиции** подобно любым другим отрядам. Это не засчитывается в счет «бесплатной» **сдачи позиций**, поскольку в данной ситуации они не были бы вынуждены бежать. См. правила для сдачи позиций на стр. 66.
3. Если упорные войска проигрывают раунд боя против врагов, которые автоматически разгромили бы их без теста на Разгром, то они проходят тест, чтобы определить, что произойдет далее. Это может потребоваться в бою с противником, который, например, вызывает *страх* или *ужас*, или если враг – атакующая варварская дружина или конница со свирепой атакой. В этих случаях мы отдаем решение этих вопросов на откуп броску кубика, который определит, какое правило имеет приоритет.

Бросьте кубики. При выпадении 1, 2 или 3 упорные войска становятся разгромленными без прохождения теста на Разгром – упорный отряд не может сдать позиции, как описано выше, поскольку он не проваливал тест на Разгром. При выпадении 4, 5 или 6 упорный отряд должен пройти тест на разгром обычным способом и в случае неудачного результата сдать позиции, как объяснено выше.

Упорство отряда зависит от его уверенности в себе. Даже если они Сдают Позиции по своему специальному правилу 2, они все еще пользуются правилом 1. Они остаются Упорными до тех пор, пока не обратятся в бегство в бою, с этого момента они теряют веру в себя, перестают считаться Упорными и безвозвратно теряют вся выгоды этого правила.



ПРАВИЛА ФОРМАЦИЙ

Мы называем специальные правила, основанные на организации войск или тактических методах, правилами формаций. Их часто связывают с определенными типами войск или определенным защитным вооружением, например, правила для фаланги и катафрактов. Они также могут быть связаны с особыми историческими эпохами, и поэтому не обязательно будут применяться повсеместно, как это имеет место в случае с правилами психологии. Следующие примеры достаточно распространены, чтобы их включили сюда, и позволяют дать общее представление о том, как они работают.

“Тогда наставник построил их в круговое построение.”

– Махабхарата

Ненадежные (Союзники и Наемники)

Это правило также упоминается как специальное правило «союзники и наемники» в дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах. Говоря в целом, оно относится к колеблющимся союзникам и наемным войскам, которым не хватает верности долгу. Так что не все союзники или наемники являются ненадежными.

Ненадежные союзники и наемники не могут использовать показатель Лидерства (Ld) генерала при прохождении тестов на Лидерство. Они не получают выгоды от армейского знамени, ни в виде бонуса к результатам боя, если знамя помещено в отряд, ни в виде перебрасывания, которое обычно позволяет вблизи армейского знамени. Обратите внимание, что некоторые из дополнений к Warhammer Древние Битвы определяют исключения из этих правил.

Игрок, армия которого включает ненадежных союзников или наемников, должен бросить D6 за каждый ненадежный отряд в начале своего первого хода в игре. Если выпало 2 или более, ничего особого не происходит и отряд будет двигаться и сражаться как обычно на всем протяжении сражения. При выпадении 1 отряд становится непослушным, недовольным или иным образом проявляет агрессию в первый ход игры, как отмечено ниже, и должен затем проходить тест в начале каждого последующего хода, пока не выбросит 2 или более. Как только на кубике выпадет 2 или более, никаких дальнейших тестов не требуется. Отряды, выбросившие 1, подпадают под влияние следующих правил:

1. Отряд не будет двигаться, если только не связан какими-либо правилами обязательных перемещений, такими как бегство, или движением в виде реакции на вражескую атаку, такой как, например, «бежать» или «контратаковать».
2. Отряд не будет стрелять, за исключением стрельбы в виде реакции на вражескую атаку, такой как, например, «стоять и стрелять».
3. Если отряд вступил в бой, на него сразу же прекращают распространяться эти правила, как если бы он прошел свой тест в начале хода. Поэтому с этого момента он будет сражаться как обычно.



Засада

Любые отряды со специальным правилом засады не обязаны выставляться на поле боя на виду противостоящего игрока во время расстановки армий. Вместо этого их можно разместить на поле битвы скрытно, а их местоположение обозначается на карте. Отряд может быть в тайне выставлен на поле боя в любом месте, которое находится вне поля зрения вражеских войск и вне пределов части стола, на которой противостоящий игрок расставляет свою армию (т.е. вне зоны расстановки противника).

Если игрок не желает выставлять засадные отряды скрытно или если для этого нет возможности, такие отряды могут быть выставлены обычным способом в зоне расстановки игрока после того, как будут выставлены все остальные войска. Т.е. они могут воспользоваться преимуществом быть выставленными последними, после того, как вражеские войска займут свои позиции.

Скрытые отряды могут быть выставлены на стол в начале любого последующего хода игрока, и после этого они могут двигаться, стрелять и сражаться как обычно.

Скрытые отряды должны быть сразу же выставлены на стол после того, как враг окажется в таком положении, где бы он мог их увидеть. Скрытые отряды также должны быть сразу же выставлены на стол, если враг движется в пределах 8 дюймов от их позиции. Как только положение скрытого отряда будет раскрыто, он будет рассматриваться подобно любому другому отряду на столе. Будучи выставленным на свой ход, он может действовать как обычно с этого момента последовательности хода.

Скрытые отряды могут игнорировать любые тесты или обязательные реакции, которые иначе вытекали бы из каких-либо специальных правил психологии, описанных выше. Например, они не должны проходить тест на Лидерство, если рядом окажется вызывающий ужас противник.

Скрытые отряды должны учитывать специальные правила формаций, поэтому игрок может быть вынужден пройти тесты для отрядов, которые скрыты от его противника. Например, варварская дружина все еще должна в начале каждого хода проходить тест, чтобы определить, понесется ли она вперед.

Катафракты

Катафракты – всадники в очень тяжелых доспехах, которые обычно вооружены контосами и ездят на лошадях, которые также снабжены доспехами. Вы можете заметить, что «катафрактные доспехи» также являются категорией доспехов для этих войск, как описано в разделе «Оружие и Доспехи» на стр. 96.

1. Катафракты – конница сомкнутого строя – они сражаются в сомкнутом построении (см. стр. 14).
2. Катафракты атакуют или движутся на марше, уменьшая скорость своего движения вдвое, если они поворачивают. Поэтому отряд, который обычно атакует на 12 дюймов, уменьшает свое атакующее движение до 6 дюймов, если в начале атаки он совершает поворот. Это отражает как обременение доспехами, так и маломаневренное и очень плотное построение.
3. Катафракты не могут контратаковать в виде реакции на вражескую атаку. Считается, что они слишком медлительны и слишком плотно построены, чтобы иметь возможность эффективно отреагировать подобным образом.
4. Катафракты, вооруженные контосами, могут сражаться в ближнем бою двумя шеренгами таким же образом, как описано для пехоты, вооруженной пиками. Однако этот бонус не применяется, если катафракты атаковали в этот ход. Атакующие катафракты вместо этого получают бонус за шеренги, как описано ниже.
5. Катафракты могут учесть бонус за шеренги до +2 при подсчете результатов боя, если они атаковали в этот раунд боя. Обычно только пехота может получать бонус за шеренги, как описано в базовых правилах (см. стр. 60), но катафракты также могут воспользоваться этим бонусом в момент атаки или контратаки при наличии у них достаточного количества шеренг.

Обратите внимание, что катафракты во время атаки получают бонус к результатам боя за шеренги, а в ином случае они могут сражаться двумя шеренгами. В обоих случаях они извлекают выгоду от глубины своего построения.



Бегущие с Колесницами

Бегущие с колесницами – рассыпные пешие отряды, которые сражаются подле и совместно с колесницами. Войска со специальным правилом бегущих с колесницами двигаются и сражаются следующим образом.

1. Модели бегущих с колесницами в рассыпном строю рассматриваются сохраняющими свой строй, если они образуют связанную группу с моделями из своего собственного отряда или с моделями колесниц. Обратите внимание, это означает, что некоторые модели отряда могли бы находиться с одной стороны от модели колесницы, а другие модели с другой стороны. Обычно застрельщикам не разрешается нарушать свой строй, отдаляясь друг от друга более чем на 2 дюйма, но в случае с бегущими с колесницами они могут это делать, пока они остаются связанными посредством моделей колесниц, находясь от них в пределах 2 дюймов. Это также позволяет бегущим с колесницами занимать промежутки между колесницами или двигаться через них, а также атаковать сквозь эти промежутки в ближнем бою, оставляя колесницы.
2. Колесницы могут атаковать через отряд бегущих с колесницами даже при том, что промежутки между отдельными моделями бегущих с колесницами могут быть недостаточно широкими, чтобы позволить колеснице пройти сквозь них. Колесницы могут даже атаковать врага, который уже участвует в ближнем бою с бегущими с колесницами – просто сдвиньте модели бегущих с колесницами, чтобы образовать достаточно широкие промежутки, через которые бы колесницы смогли войти в контакт с противником. Заметьте, что отряды колесниц все еще должны быть в состоянии видеть своего врага, чтобы атаковать его таким способом. Они могут видеть сквозь промежутки между бегущими с колесницами, но, очевидно, что они не смогут увидеть врага, если бегущие с колесницами выстроились в бою, закрыв собой противника.

При этом в первых четырех шеренгах пусть стоят контоносцы, ведь у их контосов вытягиваются большие и сужающиеся наконечники. И притом впереди стоящие пусть имеют эти контосы для защиты с тем, чтобы, если будут приближаться к ним враги, то примерно на уровне груди коней поместить наконечники контосов; а второстоящие также и те, кто из третьей и четвертой шеренги пусть выставят для метания контосы, как придется, с тем, чтобы и коней испугать, и наездника убить, а когда в щит, в катафракту, в панцирь вонзится контос и из-за большой мягкости наконечника загнется, тогда ездок сделается бесполезным. Поочередно пусть стоят шеренги копьеносцев. А девятой за ними пусть будет шеренга пехотинцев-лучников.

Арриан, Диспозиция против Аланов

Смешанное Построение

Некоторым отрядам позволено включать в себя по-разному вооруженные войска. Например, в передней шеренге могут быть воины, вооруженные копьями, а в задней шеренге – войска, вооруженные луками. В других отрядах спереди могут быть воины в более хороших доспехах, а позади них – в менее. Эти случаи оговорены в различных дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах.

1. Если смешанное построение включает войска и сомкнутого строя, и разомкнутого строя, то весь отряд считается находящимся в сомкнутом строю. В таком смешанном отряде все воины сражаются в сомкнутом строю.
2. Если смешанное построение включает войска с различными значениями Лидерства (Ld), то применяется показатель Лидерства (Ld) того типа войск, которых в отряде больше, а в случае их равного количества применяется самый высокий показатель.
3. Если смешанное построение включает войска, к которым применяются различные правила психологии или правила формаций, то ко всему отряду применяются правила, относящиеся к тому типу, которого в отряде больше. Иногда в смешанном построении сочетаются Упорные войска, и войска, таковыми не являющиеся. Когда такой отряд должен использовать правило для Упорных войск впервые во время игры, бросьте D6; при выпадении 1-3 нервный и трусливый ропот из задних рядов подавляет настрой лучших воинов, и отряд не считается Упорным; при выпадении 4-6 пример передних шеренг заразил стоящих позади, и отряд считается Упорным. Результат этого теста сохраняется на всю игру.
4. Если смешанное построение включает лучников в задних шеренгах, то отряд может использовать правило массовой стрельбы даже тогда, когда в его передней шеренге нет лучников (см. стр. 45). В смешанном построении самая близкая к фронту шеренга лучников всегда стреляет в полном составе, а из следующих за ней шеренг стреляет только половина лучников.
5. Смешанное построение, в котором в передней шеренге нет лучников, но они имеются в задних шеренгах, может ответить на атаку реакцией «стоять и стрелять», используя массированную стрельбу, как описано выше.
6. Смешанное построение может включать войска с различными спас-бросками за доспехи. При получении попаданий от стрельбы для бросков на защиту используется спас-бросок большинства моделей в отряде. Если количество по-разному оснащенных защитным вооружением моделей равно, используется наилучшее значение. Хотя используется наилучшее значение для всех бросков на защиту, потери удаляются поочередно из числа по-разному оснащенных моделей. Получая первую потерю в отряде, всегда удаляйте сначала наименее защищенного воина, а затем чередуйте воинов с более хорошими и с менее хорошими доспехами. Это означает, что при наличии изначально равного количества по-разному вооруженных войск, продолжит применяться наилучшая защита по мере удаления потерь.
7. Сражаясь в ближнем бою, отряд всегда несет потери среди моделей, соприкасающихся с противником независимо от их вооружения и доспехов. Если вражеские модели потенциально могут сражаться более чем с одним видом воинов, то важно определить, кто с кем будет сражаться до того, как бросить кубики.
8. Командиры, знаменосцы и музыканты должны быть удалены в виде потерь, если они – последние модели своего типа, а не последние модели в отряде.



Вымущтрованные

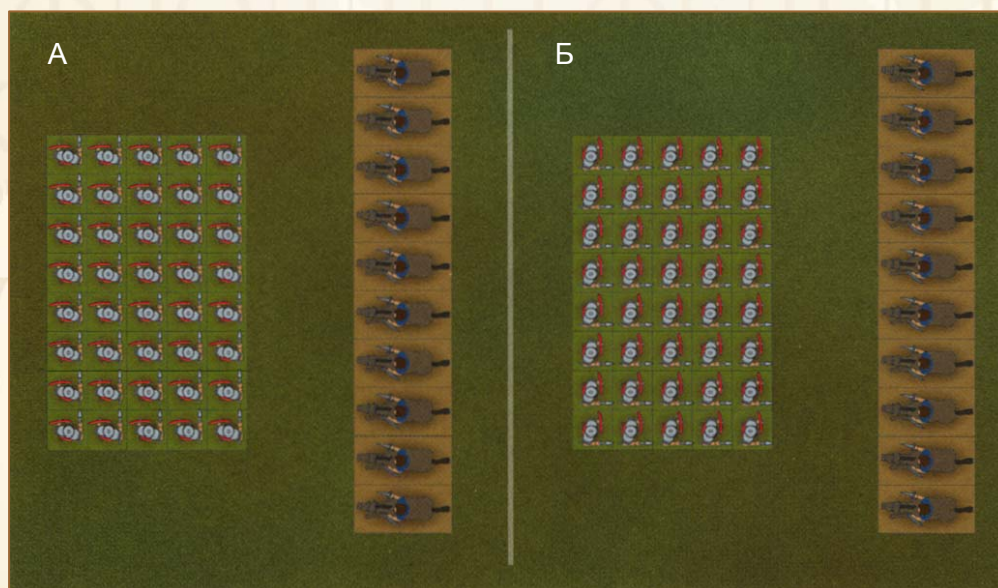
Вымущтрованные войска обучены выполнять маневры и сражаться в прочном и строгом построении, в результате чего они могут перестраиваться быстрее, применяя такие способы передвижения, которые не доступны для других войск.

1. Вымущтрованные войска могут совершать специальный маневр – разворот налево или направо. Он похож на маневр разворота кругом, за исключением того, что отдельные модели разворачиваются налево или направо, т.е. на 90° , а не на 180° . В результате отряд, построенный в линию глубиной в две шеренги, станет колонной шириной в две подставки, которая теперь направлена влево или вправо относительно изначальной линии. Командиры, знаменосцы и музыканты встают с фронта отряда во время маневра, подобно тому, как описано для отрядов, разворачивающихся кругом. Отряд тратит четверть своего движения на разворот направо или налево, подобно отрядам, совершающим разворот кругом. Вымущтрованные войска в разомкнутом строю могут выполнить два таких маневра без штрафа, так же, как и в случае с разворотом кругом – см. стр. 22.
2. В начале своего движения вымущтрованные войска могут выполнить один из следующих маневров без штрафов. Это правило применяется, только когда они выполняют эти маневры в начале своего движения – они не могут, например, переместиться на половину своего движения, выполнить бесплатный маневр, и затем переместиться на оставшуюся часть движения. К маневрам, которые могут быть выполнены без штрафа, относятся разворот кругом (обычно занимающий четверть движения) и смена построения путем добавления или сокращения одной или двух шеренг (обычно занимает половину движения за шеренгу). Обратите внимание, что отряд, совершающий бесплатный маневр подобным образом, все еще считается движущимся, даже если он после этого вообще не будет двигаться. Это может повлиять на его стрельбу, либо давая штраф к броску на попадание от стрельбы во время движения, либо из-за того, что некоторое оружие не может использоваться движущимися войсками, например, арбалеты.

3. Вымущтрованные войска могут двигаться на марше и изменять построение во время одной фазы Движения. Обычно отряды, движущиеся на марше, не могут изменять построение (см. стр. 27).
4. Вымущтрованные войска могут по желанию изменить построение в начале своей атаки. Обратите внимание, что этот отряд в маршевой колонне не может перестроиться в линию и атаковать, потому что отрядам в маршевой колонне запрещено объявлять атаки. Точно так же отряд, который объявил атаку, не может перестроиться в маршевую колонну во время атаки, поскольку отряды в маршевой колонне не могут атаковать.
5. Вымущтрованные войска могут выполнить маневр перестроения без прохождения теста на Лидерство, пока в 8 дюймах от них нет никакого противника. Если в пределах 8 дюймов есть враг, применяются обычные правила – см. стр. 23.
6. Вымущтрованные войска могут отказаться от преследования противника, который разгромлен в бою и обращен в бегство, либо от следования за побежденным противником, который сдает позиции. Отряду не нужно проходить тест на Лидерство в этих случаях, чтобы отказаться от преследования или следования за противником.
7. Вымущтрованные войска могут выйти из боя, не проходя тест на Лидерство, если скорость движения противника, с которым они сражаются, не превышает их собственную скорость. Если враг быстрее, чем они, то для выхода из боя они должны пройти тест, как обычно – см. стр. 40.
8. Вымущтрованные отряды могут сдать позиции добровольно, когда они успешно проходят тест на Разгром. Для этого им не нужно иметь подавляющего перевеса, как это требуется для отрядов, которые не проходят тест на Разгром и в ином случае обратились бы в бегство – см. стр. 66.
9. Вымущтрованные войска могут расступиться, образуя промежуток между рядами, чтобы избежать атаки серпоносных колесниц, как описано в правилах для серпоносных колесниц – см. стр. 115.

(А) Римская пехота, построенная в пять рядов в ширину и восемь шеренг в глубину, рискует быть атакованной во фланг отрядом варварской конницы.

(Б) Римский отряд тратит четверть своего движения на разворот направо. Теперь он готов встретить атаку конницы лицом к лицу, вместо того, чтобы стоять к атакующим флангом.





Искусные Всадники

Это правило представляет особенно искусных всадников, которые могут использовать свое стрелковое оружие на галопе.

1. Искусные Всадники не получают штраф к броску на попадание за стрельбу во время движения. Просто проигнорируйте этот штраф – см. стр. 46.

“У монголов заведено, чтобы каждый воин в сражении имел шестьдесят стрел; тридцать маленьких – метать и тридцать больших с железными широкими наконечниками.”

– Марко Поло

Притворное Бегство

Некоторые профессиональные войска, главным образом, вооруженные стрелковым оружием, могут уходить от своего противника, якобы обращаясь в бегство, разворачиваясь в последний момент, чтобы снова оказаться лицом к лицу с удивленным и несколько обескураженным противником. Не трудно догадаться, что это требует определенной смелости и скоординированности действий.

1. Войска с этой способностью могут в качестве реакции на атаку неприятеля со стороны фронта обратиться в **притворное бегство**. Притворное бегство осуществляется подобно реакции «бежать и стрелять» или «бежать», за исключением того, что отряд не впадает в неконтролируемое бегство, а лишь симулирует его. Обратите внимание, что отряд может совершать притворное бегство только от врага, атакующего его во фронт.
2. Когда отряд совершает притворное бегство, переместите его прочь от неприятеля точно так же, как если бы он «бежал» или «стрелял и бежал».
3. Если с отрядом входит в контакт атакующий противник, то он немедленно разворачивается и вступает в бой, как будто он объявил в качестве реакции на атаку «держать позицию». Отряд остается в том же самом построении, что и до притворного бегства, и направлен лицом к врагу. Противник все еще атакует и сохраняет все обычные преимущества, вытекающие из атаки.
4. Если отряд удалился от атакующего противника, он разворачивается к нему лицом в конце своего движения. Отряд остается в том же самом построении, что и до притворного бегства и направлен лицом к врагу. В этой ситуации вражеская атака терпит неудачу, уменьшая движение отряда до его базовой скорости движения.
5. В ситуациях, когда отряд со способностью к притворному бегству атакован врагом, который вызывает у него страх или ужас, отряд не должен проходить тест на Страх, если он хочет использовать притворное бегство и его базовая скорость движения выше, чем у атакующего его вражеского отряда. В ином случае отряд может выполнить притворное бегство, только пройдя тест на Страх или Ужас, а провалив этот тест, отряд может только бежать.

Превосходные Лошади

В определенные периоды истории, народы, имевшие в своем распоряжении целые табуны лошадей превосходных пород, могли пользоваться этим преимуществом перед своими врагами. Это правило отражает данное преимущество, позволяя такой коннице развивать большую скорость движения.

1. Конница с этим правилом добавляет 1 дюйм к своей базовой скорости движения, это увеличение пропорционально учитывается при удваивании или утраивании скорости движения. Т.е. они увеличивают значение своей характеристики Движения (М) на +1.



Турецкий Конный Лучник



Свирепая Атака (Первая Атака)

В некоторых дополнениях к Warhammer Древние Битвы эта специальная способность также описана как «Первая Атака». Так что «свирепая атака» и «первая атака» – это просто разные названия одного и того же правила. Эта специальная способность относится только к обозначенным конным отрядам, включающим не менее пяти моделей в начале первого раунда боя. Если количество моделей в отряде сокращается до меньшего значения до атаки, в том числе в результате получения потерь, вызванных стрельбой при реакции «стоять и стрелять», то в этом случае они не могут извлечь выгоду из своей свирепой атаки. Отряд с этой специальной способностью получает существенное преимущество, когда атакует в первый раз за игру – он шокирует врага свирепостью своего натиска! Это требует приложения больших усилий, поэтому лошади и воины слишком устают, чтобы извлекать выгоду после первой атаки.

“Ведь на коне франк неодолим и способен пробить даже вавилонскую стену.”

– Анна Комнина

1. Если отряд атакует или контратакует в первый раз за игру, то его враг автоматически становится разгромленным без теста на Разгром, при условии, что свирепые атакующие выиграют последующий бой. Обратите внимание, что это относится только к первой атаке или контратаке отряда за игру, и касается результатов только первого раунда боя. Также есть некоторые исключения и особые случаи, описанные ниже.
2. Если атакуемый враг – застрельщики, то они всегда становятся разгромленными, как описано выше, независимо от того, атаковали ли свирепые атакующие в игре ранее или нет. То есть в случае с вражескими застрельщиками правило свирепой атаки продолжает применяться на всем протяжении игры.
3. Если первым атакованным или контратакованным противником в битве были застрельщики, способность к свирепой атаке продолжает применяться. В бою с застрельщиками отряд не тратит способность к свирепой атаке, и сохраняет специальную способность до тех пор, пока отряд не атакует или контратакует противника, не являющегося застрельщиками.
4. Если первая атака отряда в игре преуспела в разгроме побежденного противника автоматически по каким-то иным причинам, например, если враг уменьшен до менее чем пяти моделей, или если он боится атакующих, то способность к свирепой атаке сохраняется точно так же, как описано для боя с застрельщиками.
5. Иногда отряд со свирепой атакой атакует отряд, который автоматически проходит тест на Разгром без прохождения теста, например, Упорный отряд. В таком случае бросьте кубик, чтобы определить, какие правила имеют приоритет – см. правило для Упорных войск.
6. Войска, побежденные в бою свирепым атакующим, могут использовать правило Сдачи Позиций, только если они превосходят атакующих численностью 2:1.

Ополченцы

Войска, обозначенные как «ополченцы» – это плохо обученные и не горящие желанием сражаться на поле боя воины. Возможно, они были принудительно призваны в ряды войска, или это вчерашние гражданские лица, вооруженные самым дешевым и доступным оружием.

1. Ополченцы испытывают страх перед вражескими отрядами, которых они не превосходят численностью, по меньшей мере, 2:1, за исключением застрельщиков и бегущих войск.
2. Ополченцы не могут совершать иные маневры, кроме поворота, а если они поворачивают, то расстояние их движения делится на два.
3. Пешее ополчение в сомкнутом строю не получает обычный бонус к результатам боя +1 за сомкнутый строй.
4. Ополченцы не могут использовать показатель Лидерства (Ld) генерала, когда он находится в пределах 12 дюймов от отряда. Обратите внимание, что они все еще могут извлекать выгоду из Лидерства генерала или любого другого персонажа, если тот присоединяется к отряду.
5. Если ополченцы разгромлены в бою, то они могут вынудить пройти тест на **Панику** близлежащие дружеские отряды в обычной манере, см. стр. 70. Однако отряды, которые сами не являются ополчением, всегда могут перебросить неудачный тест на Панику, проходимый в результате разгрома ополченцев.

Легкие Войска

Некоторые войска обозначены как «легкая пехота» или «легкая конница» в различных дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах. Это представляет умение воинов приспособливаться – они могут сражаться как плечом к плечу в построенных рядах, так и в рассыпном строю подобно застрельщикам.

1. Войска, обозначенные как «легкая пехота» или «легкая конница» могут сражаться либо как застрельщики, либо как отряд в разомкнутом строю. Они должны действовать либо одним, либо другим из этих способов на всем протяжении битвы. Если они были выставлены как застрельщики, то они всю игру должны сражаться как застрельщики, а если они выставлены как отряд в разомкнутом строю, то они всю игру должны сражаться как построенный отряд в разомкнутом строю.

Из гоплитов он первыми поставил против македонской пехоты около 30 000 эллинских наемников, а по обеим сторонам их около 60 000 так называемых кардаков; это были тоже гоплиты.

Остальное множество легковооруженных и гоплитов, построенных по племенам бесполезно глубоким строем, стояло за эллинами-наемниками и варварской пехотой. Говорят, что у Дария войска было всего около 600 000.

Арриан, Поход Александра



Массированная Конница

Массированная конница – всадники ближнего боя, которые обычно несут копыта или лансы, и полагаются на силу своего удара и поддержку следующих за ними всадников.

1. Массированная конница – конница сомкнутого строя – она сражается в сомкнутом построении (см. стр. 14).
2. Массированная конница атакует или движется на марше, уменьшая скорость своего движения вдвое, если она поворачивает. Поэтому отряд, который обычно атакует на 14 дюймов, уменьшает свое атакующее движение до 7 дюймов, если в начале атаки он совершает поворот. Это отражает их маломаневренное очень плотное построение.
3. Массированная конница может учесть бонус за шеренги до +2 при подсчете результатов боя, если она атаковала или контратаковала в этот раунд боя. Обычно только пехота может получать бонус за шеренги, как описано в базовых правилах (см. стр. 60), но массированная конница также может воспользоваться этим бонусом в момент атаки или контратаки при наличии у нее достаточного количества шеренг.

Парфянская Стрельба

Название этой тактики произошло от парфян, чьи конные лучники произвели столь сильное впечатление на римские легионы. Она обычно используется армиями, которые включают большое количество мобильной, вооруженной стрелковым оружием конницы. Скачущие всадники, оказавшись на дистанции поражения, открывали огонь, затем разворачивались, и, быстро скача мимо или прочь, продолжали стрелять, крутясь в седле. Такой отряд был неуловим для более медленных войск, и они испытывали на себе шквальный огонь сменяющих друг друга стреляющих всадников.

1. Только конные отряды в рассыпном строю и вооруженные луками, короткими луками или дротиками могут использовать Парфянскую Стрельбу.
2. Войска с этой способностью могут двигаться в пределах своей базовой скорости движения сразу же после того, как они отстрелялись в своей фазе Стрельбы.

Смешанное Оружие

Войска, вооруженные смешанным оружием, могут перебросить один раз любой неудачный бросок на попадание в первом раунде боя. Смешанное оружие определяется как смесь ручного оружия, такого как мечи, топоры или короткие копыта, с дротиками, поэтому они могут метать их в фазе Стрельбы.





Фаланга

Фаланга — специальное построение, обычно связываемое с греками и армиями Александра Македонского и государств Эллинистической Эпохи. Она является построенным отрядом воинов ближнего боя, вооруженных либо длинными колющими копьями, либо пиками. Это — огромное боевое построение, но им нелегко маневрировать. Поздние фаланги пикинеров в какой-то степени выходили из этой ситуации за счет высокого профессионализма и дисциплины Эллинистических армий. Мы учитываем это в ряде дополнительных правил и исключений, которые относятся к таким поздним разновидностям фаланги.

Правила Движения

Следующие базовые правила относятся ко всем отрядам фаланги. Существующие исключения и особые случаи будут отмечены позже. Обратите внимание, что эти правила относятся к отрядам даже тогда, когда они больше не считаются построенными в фалангу.

1. В начале игры отряд должен быть построен в «фалангу». Фаланга — это построение, содержащее, по меньшей мере, 12 моделей, и в глубину имеет не менее двух шеренг. Ширина ее обязательных шеренг должна быть не менее четырех моделей (т.е. это минимум, который обычно дает право на получение бонусов за сомкнутый строй и дополнительные шеренги) и ширина ее фронта должна превышать ее глубину не менее чем на одну модель.
2. Единственные маневры, позволенные отрядам с правилом фаланги, это перестроение и поворот. Фаланга не может изменять построение или разворачиваться кругом, за исключением случаев, когда это предусмотрено для некоторых ее типов (см. «Типы Фаланги» на странице напротив).
3. Пытаясь перестроиться, отряды с правилом фаланги получают штраф -1 к значению своего Лидерства (Ld), независимо от того, имеется ли в пределах 8 дюймов от них враг (см. стр. 23).
4. Фаланга атакует или движется на марше, уменьшая скорость своего движения вдвое, если она поворачивает. Поэтому отряд, который обычно атакует на 8 дюймов, уменьшает свое атакующее движение до 4 дюймов, если в начале атаки он совершает поворот.

Правила Формации Фаланги

Следующие правила относятся к отрядам, построенным в фалангу. Эти правила не применяются, если фаланга сражается в бою, потеряв свои обычные бонусы к результатам боя за сомкнутый строй или дополнительные шеренги, как описано на стр. 61. Заметьте, что к таковым относятся, например, отряды, сражающиеся в труднопроходимой местности или атакованные во фланг. Однако мы делаем исключение из этого перечня для слонов, в случае с которым следующие правила продолжают применяться несмотря на то, что боевые бонусы за дополнительные шеренги и сомкнутый строй будут потеряны (см. стр. 121).

1. Вся вражеская стрельба в фалангу со стороны фронта получает штраф -1 к броску на попадание.
2. Когда вооруженная копьями фаланга атакует, она может сражаться двумя шеренгами со стороны фронта в первом раунде боя, игнорируя обычное правило, что вооруженные колющими копьями войска не могут атаковать сражаться из второй шеренги. Обратите внимание, что вооруженные пиками войска могут сражаться из двух шеренг со стороны фронта независимо от того, атакуют ли они или нет, поэтому для них особого правила не требуется.
3. Противник, сражающийся с фронтом фаланги в ближнем бою, получает штраф к броску на попадание. Этот штраф -2, если враг — конница или легкие колесницы, и -1, если это пехота, тяжелые колесницы или слоны.
4. Противник, атакующий фалангу во фронт, теряет любой бонус к силе, который дает его оружие во время атаки, как, например, конница, вооруженная колющими копьями или лансами.
5. Конница, атакующая фалангу во фронт, теряет любые бонусы или выгоды, обычно предоставляемые правилами формаций во время атаки. Ни один из этих бонусов не применяется во время атаки на фалангу с фронта. Например, конные отряды со **свирепой атакой** мало того, что не получают от этого никакой выгоды, так они еще и расходуют свою свирепую атаку впустую!

Греческая Фаланга из 15 воинов атакует отряд персидской пехоты из 25 воинов. Хотя греки существенно превзойдены численности, они могут во время атаки сражаться двумя шеренгами, что позволяем им бросить 10 D6!





Правила Типов Фаланги

Следующие исключения и дополнительные правила учитывают различные разновидности фаланг и дополняют правила обычной фаланги. Это: Обученная Фаланга, Македонская Фаланга, и Средневековая Фаланга. Кроме того, любой тип фаланги может быть вымуштрованным или ополчением, к которым относятся дальнейшие правила, приведенные здесь.

1. Обученная Фаланга. Если отряд – обученная фаланга, то он может совершать разворот кругом обычным способом.

2. Македонская Фаланга. Если отряд – македонская фаланга, то он может выполнять маневры разворот кругом или изменение построения обычным способом.

3. Средневековая Фаланга. Чтобы иметь возможность классифицировать свое построение как фалангу, у средневековой фаланги должно быть, по крайней мере, три шеренги шириной не менее четырех моделей, а не две шеренги, как у стандартной фаланги.

I) Средневековая фаланга может выполнять маневры разворот кругом или изменение построения обычным способом.

II) При стрельбе в средневековую фалангу противник не получает штраф -1 к попаданию. Заметьте, что это представляет большую уязвимость построения к стрелковому огню из-за его дополнительной глубины.

III) Средневековая фаланга может строиться в специальное построение «каре», «круг» или «еж» во время перестроения. В таком построении воины отряда направлены лицом во все стороны – разверните модели вбок или назад, чтобы они стояли в направлении фланга и тыла отряда. Теперь все стороны фаланги будут считаться «фронтом» построения. Отряд не может двигаться, будучи построенным в каре, пока он не перестроится в другое построение. Отряд в каре может учесть максимум +1 дополнительную шеренгу при подсчете бонусов к результатам боя.

4. Вымуштрованные. Любой вид фаланги также может быть вымуштрованным, сочетая правила для вымуштрованных войск с правилами фаланги. Вымуштрованная фаланга не обязана выставляться построенной в фалангу в начале игры. Вымуштрованная фаланга может выполнять любые маневры, позволенные отрядам, фалангой не являющимися, включая разворот налево и направо, специально разрешенный вымуштрованным войскам. Штрафы, применяемые за поворот во время атаки и движения на марше, не относятся к вымуштрованной фаланге. См. правила для Вымуштрованных отрядов на стр. 106.

5. Ополченцы. Любой вид фаланги также может быть ополчением, сочетая правила для ополченцев с правилами фаланги. Обратите внимание, что когда фаланга ополченцев совершает поворот во время любого движения, его движение всегда будет уменьшаться вдвое, поскольку ополченцы ополовинивают свою скорость, если не перемещаются строго вперед. См. правила для Ополченцев на стр. 108.





Стена Щитов

Стена щитов – специальное построение, связанное со средневековыми армиями, которые включали массу войск, вооруженных копьями и щитами. Стена щитов – компактное оборонительное построение, формирующее буквально стену из щитов, представляющую серьезную преграду для противника. Возможность отрядов формировать стену щитов обозначена в соответствующих армейских листах, но заметьте, что не менее половины воинов в передних шеренгах таких отрядов должна нести щиты, чтобы иметь право на применение этого специального правила.

1. Построенный отряд с этим специальным правилом может сформировать стену щитов в своей фазе Движения вместо перемещения. Формирование стены щитов является специальным маневром, который занимает все доступное отряду движение.
2. Сформировав стену щитов, отряд будет считаться находящимся в этом построении до тех пор, пока не начнет двигаться по любой причине, либо пока не будет разбит в ближнем бою. Однако стена щитов сохраняется, когда отряд в стене щитов следует за противником, который Сдал Позиции в бою. В любом из этих обстоятельств построение в стену щитов нарушается, и прекращает оказывать какое-либо воздействие, пока не будет заново сформировано в следующей фазе Движения, как описано выше. Обратите внимание, что отрядам, уже участвующим в бою, не разрешается двигаться, и поэтому они не могут сформировать стену щитов, пока продолжается бой.
3. Любой противник, атакующий стену щитов с фронта, обстреливая ее из стрелкового оружия, или нанося удары в ближнем бою, получает штраф -1 к броску кубиков на попадание.
4. Если отряд со способностью стены щитов вооружен стрелковым оружием, то он может сформировать стену щитов и стрелять в этот же ход. Он считается двигавшимся, поскольку выполнял этот маневр.

Ветераны

Ветераны – самые опытные и лучшие войска в армии, ядро воинов, которых можно бросить в гущу сражения или оставить в качестве отважного арьергарда, если события будут разворачиваться не лучшим образом. Мы даем этим войскам «второй шанс», позволяя им один раз за сражение перебросить кубики, чтобы отразить их безграничную надежность. Игрок, таким образом, может избежать неудачи в критический момент, или получить шанс осуществить нечто необычное в отчаянный момент.

1. Один раз во время сражения отряд ветеранов может перебросить все свои кубики на попадание либо во время стрельбы, либо в ближнем бою. Игрок отказывается от всех прежних выпавших результатов, включая любые успешные попадания, и бросает все кубики на попадание заново. Результаты второй партии бросков принимаются, даже если они оказываются хуже изначальных, так что выбирайте момент тщательно! Помните, это можно сделать только один раз за битву.

“Вот тогда лишь и вспыхнул настоящий бой, бой между достойными противниками, одинаково вооруженными, равными и воинским опытом, и воинской славой.”

– Ливий, Война с Ганнибалом





Варварская Дружина

Правила варварской дружины применяются к племенным воинам, которые сражаются в бесформенных массах или группах, в отличие от регулярных войск, которые обучены и, возможно, даже вымуштрованы, чтобы выполнять маневры и повиноваться приказам. Мы также применяем эти правила к некоторым плохо обученным отрядам ополчения или толпам граждан: в обоих случаях это – отряды, испытывающие серьезный недостаток в формальном обучении и у них могут быть проблемы при попытке выполнить сложный приказ. Варварские дружины – не обязательно плохие бойцы, ими могут быть храбрые и стойкие воины – большинство варваров сражается как варварские дружины, и они, без сомнения, являются опасными противниками, не испытывающими недостатка ни в храбрости, ни в решительности. Варварские дружины особенно опасны во время атаки, когда их масса и решительность могут сокрушить врага. Однако когда события развиваются не так, как надо, варварские дружины испытывают нехватку военной подготовки или дисциплины, чтобы эффективно отреагировать. Их трудно сплотить, если они впадают в панику или будут разгромлены.

1. Варварские дружины, которые иначе не связаны какими-либо правилами обязательных перемещений (например, бегством) должны проходить тест в начале каждого хода, чтобы определить, остаются ли они под контролем. Бросьте D6 за каждую варварскую дружину. При выпадении 2, 3, 4, 5 или 6 отряд остается под контролем, не подвергаясь дальнейшему воздействию. При выпадении 1 отряд, потеряв дисциплину, ринется вперед.

Отряды, ринувшиеся вперед, должны атаковать ближайшего видимого врага, если тот находится в пределах досягаемости атаки. Если ближайший видимый враг не достижим для атаки по какой-либо причине, варварская дружина должна атаковать следующего по удаленности видимого противника в пределах досягаемости атаки. Если нет видимого противника в пределах досягаемости атаки, то варварская дружина движется к ближайшему видимому врагу, перемещаясь, по меньшей мере, на свое полное базовое расстояние движения, если это возможно. Это движение совершается во время Обязательных Перемещений фазы Движения. Игрок по желанию может перемещать отряд и быстрее, если тот в состоянии это сделать, например, двигаясь на марше. Если путь отряда блокируют другие отряды или непроходимая местность, то он перемещается насколько сможет, прежде чем остановиться. Если на его пути окажутся дружеские застрельщики, то отряд проложит свой путь через них. Если варварская дружина не сможет полностью пройти то место, где находились застрельщики, то любые модели застрельщиков, оказавшиеся на их пути, должны быть поставлены позади них, сдвинувшись на минимально необходимое расстояние. Заметьте, что для этого враг все еще должен быть видимым через отряд застрельщиков, поскольку варварская дружина ринется только к тому врагу, которого она может видеть.

Наши по данному сигналу атаковали врага с таким пылом и с своей стороны враги так внезапно и быстро бросились вперед, что ни те, ни другие не успели пустить друг в друга копий. Отбросив их, обнажили мечи, и начался рукопашный бой. Но германцы, по своему обыкновению, быстро сомкнулись и приняли направленные на них римские мечи.

Юлий Цезарь, Записки о Галльской Войне

Варварская дружина, которая сдала позиции в предыдущий ход, по-прежнему должна пройти тест, чтобы определить, ринется ли она неудержимо вперед, чтобы попытаться атаковать видимого врага, если это возможно. Это отменяет обычное правило, которое запрещает отряду, сдавшему позиции, атаковать на следующий ход (см. стр. 66).

2. Если варварская дружина атакует и побеждает своего противника в первом раунде ближнего боя, то все вражеские отряды автоматически становятся разгромленными и обращаются в бегство без теста на Разгром, если варварская дружина превосходит неприятеля численностью. Когда с каждой из сторон в бою участвуют несколько отрядов, сопоставляется численность всех варварских дружин одной стороны и всех врагов с другой, чтобы определить, превзойден ли противник численностью. Например, варварская дружина из 32 моделей не превосходит численностью два вражеских отряда по 24 модели, поскольку их общая численность будет 48 моделей. Если варварская дружина не превосходит численностью побежденный отряд, то это правило не применяется, и побежденный отряд должен пройти тест на Разгром как обычно.
3. Если варварская дружина атакует или контратакует вражеский отряд и разгромит его в первом раунде боя, то варварская дружина обязана преследовать. У игрока нет выбора в этом вопросе и он не может проходить тест, чтобы отказаться от преследования. Воины выходят из-под контроля и преследуют своего бегущего противника.
4. Варварские дружины в сомкнутом строю громоздки, и поэтому получают штраф к движению в некоторых ситуациях. Если такая варварская дружина атакует или совершает какое-либо обязательное перемещение, в том числе рвется вперед, как описано выше, бежит и т.д., то эти штрафы не применяются. В иных обстоятельствах, если варварская дружина помимо движения строго вперед выполняет иное движение, включая какие бы то ни было маневры, то скорость ее движения уменьшается вдвое. Например, варварская дружина, идущая на марше на 8 дюймов, сократила бы свою скорость до 4 дюймов, если бы при этом она еще и поворачивала.
5. Варварские дружины, построенные в глубокие построения, повышают значение своего Лидерства (Ld), чтобы отразить уверенность массы. Большинство варварских дружин имеет низкий показатель Лидерства (Ld) в своем профиле и полагается на свою многочисленность, что отражается повышением Лидерства (Ld) при наличии дополнительных шеренг. Варварская дружина, построенная, по меньшей мере, в четыре модели в ширину, добавляют +1 к значению своего Лидерства (Ld) за каждую шеренгу численностью не менее четырех моделей позади первой. Максимальный бонус, который можно получить таким образом, +3 для пехоты в сомкнутом строю и +2 для конницы и пехоты в разомкнутом строю. Лидерство (Ld) может быть увеличено максимум до 10. Варварская дружина теряет свой бонус к Лидерству за шеренги в тех же самых обстоятельствах, в каких она потеряла бы свой бонус за шеренги к результатам боя.
6. Если к варварской дружине присоединяется персонаж, то она может присовокупить свой бонус к Лидерству (Ld) персонажа, если персонаж также подчиняется правилам для Варварских дружин. В ином случае этого делать нельзя, и следует использовать либо Лидерство персонажа, либо Лидерство отряда. Используя Лидерство (Ld) находящегося неподалеку Генерала, варварская дружина может присовокупить свой бонус к Лидерству Генерала (Ld), если Генерал также подчиняется правилам для Варварских дружин. В ином случае этого делать нельзя, и следует использовать либо лидерство Генерала, либо Лидерство отряда.



КОЛЕСНИЦЫ



Колесницы получили широкое распространение в конце Бронзового века, особенно среди таких армий, как армии египтян Нового Царства и хеттов, где они выполняли многие функции, в том числе в более позднее время присущие коннице. С развитием эффективной верховой езды колесницы постепенно стали вытесняться конницей, пока почти полностью не вышли из использования в военном деле к концу 2-го века до н.э. Однако бритты и пикты все еще колесили по полям в своих колесницах, когда римляне вторглись на Британские острова в 1-м веке н.э. А в течение нескольких столетий после этого колесницы по-прежнему оставались элементом военного дела ирландцев.

Существовали колесницы всевозможных форм и размеров – от легких, проворных боевых платформ до громоздких фургонподобных монстров, переполненных воинами. В игровых целях следует разграничивать два вида колесниц: легкие и тяжелые. Кроме того, мы отдельно рассматриваем такой специфический вид колесниц, как серпоносные колесницы некоторых поздних Эллинистических армий – это разновидность тяжелой колесницы, преобразованной в управляемый снаряд одноразового действия.

Легкие колесницы имеют облегченную конструкцию, запряжены двумя лошадьми, а их экипаж обычно состоит из двух человек. Они служат для быстрого перемещения и могут считаться «подобными коннице» согласно своей роли на поле боя. Тяжелые колесницы имеют более прочную конструкцию, запряжены, по меньшей мере, двумя лошадьми, но чаще четырьмя, и везут не менее двух членов экипажа, а зачастую еще больше. Они могут принимать форму просто мобильных боевых платформ, дающих защиту своему экипажу, либо могут сражаться примерно как громоздкая тяжелая конница – атакуя массой, врываясь в ряды противника. Серпоносные колесницы представляют собой развитие этого последнего типа тяжелых колесниц, в которых экипаж сокращен до единственного возницы, а сами колесницы снабжены многочисленными шипами, серпами и лезвиями. Серпоносные колесницы служат для сокрушения вражеских формирований и внесения смятения в ряды противника. Возница обычно направлял свою колесницу на врага, разогнался до высокой скорости, а затем прыгивал перед практически неизбежным фатальным столкновением. Трудно себе представить, чтобы такая профессия была особо популярна среди античных воинов.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Модель колесницы и ее экипаж рассматривается как единый элемент – практически так же, как лошадь и всадник рассматриваются как единый элемент с одним профилем характеристик. В дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах имеются соответствующие профили для колесниц конкретных армий, так же, как это сделано для других войск. Ниже приведен типичный пример.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Легкая Колесница	8	4	4	3	4	1	4	2	8

Численность

Многие из наших правил игры обращаются к «численности» моделей в отряде воинов, например, при определении факта численного превосходства для целей прохождения тестов на Страх или сдачи позиций, и для определения минимального размера для сплочения отряда или учета его в качестве построенного. Хотя мы рассматриваем колесницу как единственную модель, мы признаем, что она часто везет более одного воина, поэтому в целях подсчета численности считается, что каждая модель колесницы равна количеству членов экипажа, которых она везет, то есть одна легкая колесница с командой их двух человек учитывается как «два» воина.

Страх и другие Правила Психологии

Колесницы вызывают страх у вражеской пехоты, которая поэтому должна проходить соответствующие тесты, как было объяснено в правилах для Страх в разделе «Специальные Правила» на стр. 100.

Во всех иных отношениях колесницы рассматриваются подобно коннице в целях применения правил Психологии из раздела «Специальные Правила».

ЭСКАДРОНЫ

За исключением серпоносных колесниц, являющихся особым случаем, который будет описан позже, колесницы организованы в отряды, по меньшей мере, из трех моделей, называемые «эскадронами». У эскадрона колесниц может быть командир, знаменосец и музыкант, точно так же, как у других отрядов, и они должны находиться в отдельных колесницах.

Эскадроны колесниц в игровых целях рассматриваются как построенные отряды. Они сражаются будучи построенными в ряды и шеренги, но поскольку они не получают выгоды от борьбы в строю глубиной более одной линии, именно такой строй и предпочитает большинство игроков.

Тяжелые колесницы строятся, соприкасаясь друг с другом краями подставок, аналогично отрядам построенной пехоты и конницы. Отряд может развернуться, выполнив поворот подобно построенным отрядам, либо он может изменить свое направление, совершив разворот кругом точно так же, как другие построенные отряды – см. раздел «Движение» стр. 22.

Серпоносные колесницы всегда организованы в отряды из одной единственной модели, но во всех иных отношениях они двигаются и маневрируют подобно тяжелым колесницам.

Рассеянные Группы

Легкие колесницы могут формировать построение, точно так же, как описано для тяжелых колесниц. Альтернативно они могут быть сформированы в **рассеянную группу**, как описано ниже. Независимо от того, как организованы колесницы, они считаются построенным отрядом. Переход от одного вида построения в другой требует, чтобы отряд совершил маневр перестроения.

Эскадроны легких колесниц, действующие в виде рассеянной группы, образуют неровную линию или массу, в которой модели не соприкасаются друг с другом и не отстоят от группы более чем на 2 дюйма. Во время движения эскадрона каждая модель колесницы перемещается отдельно и может поворачивать или вращаться вокруг своей оси без штрафа к расстоянию движения. Это делает отряды легких колесниц чрезвычайно мобильными и гибкими. Обратите внимание, что это правило, по сути, аналогично тому, что описано для застрельщиков.

Серпоносные Колесницы

Серпоносные колесницы всегда организованы в отряды из одной единственной модели, но во всех иных отношениях они двигаются и маневрируют, как описано для тяжелых колесниц. В отличие от других колесниц, серпоносные колесницы не рассматриваются как построенные отряды. Это означает, что они не извлекают обычной выгоды, которую имеют построенные отряды, например, атакуя вражеский отряд во фланг, или в отношении различных тестов на Панику.



Эскадрон из трех колесниц собирается атаковать вражескую пехоту. Они формируют единственную линию, все модели в которой соприкасаются друг с другом подставками, и все три модели способны вступить в бой.



ДВИЖЕНИЕ

Колесницы неспособны преодолевать препятствия или двигаться через труднопроходимую местность, поэтому для них такие области на поле боя рассматриваются как непроходимые, за исключением того, что они могут пересекать реки через мосты или вброд и могут двигаться по дорогам или тропам, что и следовало ожидать. Если обстоятельства вынуждают колесницу двигаться в труднопроходимую местность или через препятствие, бросьте D6 за каждую колесницу, которая обязана переместиться таким образом. Тяжелая или серпоносная колесница разрушается при выпадении на кубике 1, 2 или 3, а легкая колесница – при выпадении 1. Это может произойти в различных ситуациях, чаще всего, если колесница в бою обращается в бегство, и это бегство приводит ее в местность, в которую она обычно не может войти.

Обратите внимание на то, что, поскольку колесницы неспособны преодолевать препятствия, они не могут занимать оборонительную позицию позади препятствия и они не могут атаковать через препятствие противника, который занял оборонительную позицию. Для колесниц эти препятствия непроходимы.

Колесницы могут двигаться на марше с двойной скоростью, так же как пехота или конница. Они могут совершать быстрый марш, если построены в колонну шириной в одну модель и, по крайней мере, в две модели в глубину. Серпоносные колесницы являются исключением, когда они движутся на марше, они не удваивают свою скорость, а добавляют вместо этого +D6 к своей базовой скорости движения.

Серпоносные колесницы имеют очень низкую маневренность, не в последнюю очередь из-за обременения дополнительной защитой и вооружением, и поэтому их движение сокращается до половины скорости, если модель перемещается иначе, кроме непосредственного движения вперед по прямой линии.

Эскадроны легких колесниц, перемещающиеся как рассеянная группа, не могут соприкоснуться с другими моделями колесниц во время движения, независимо от того, принадлежат ли они к тому же самому эскадрону или нет. Они должны сохранять свое рассеянное построение, но во всем остальном отдельные модели могут перемещаться, как того требуется. Это правило практически аналогично тому, что описано для застрельщиков (см. стр. 76).

РАНЕНИЯ

Каждая колесница вместе со своими лошадьми и экипажем, рассматривается как единая модель в целях стрельбы, ближнего боя, и т.д., аналогично лошади и всаднику. Модель колесницы может перенести либо одну, либо несколько ран прежде, чем она будет удалена как потеря, в зависимости от типа колесницы.

Если колесницы могут перенести две или более раны, то ранения наносятся в расчете на эскадрон в целом. Например, если показатель Ран (W) у колесниц равен двум, то как только отряд получит две раны, удаляют одну колесницу, вместо того, чтобы делить эти раны по одной на две отдельные колесницы. Точно так же, если колесницы разрушаются в труднопроходимой местности, это не снимает ран, которые уже накопил эскадрон, поскольку всегда считается, что раны причиняются эскадрону в целом.

КОЛЕСНИЦЫ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Колесницы в бою отыгрываются точно так же, как и другие войска. Так, модели колесниц сражаются с врагом, соприкасающимся с передней, боковыми или задней стороной их подставки, нанося удары в порядке инициативы, а в случае атаки атакующий бьет первым.

Оружие и Бонусы за Оружие

С учетом некоторых исключений, колесница считается вооруженной тем оружием, которое несет ее экипаж, и оно рассматривается как оружие конницы. Так, если экипаж колесницы вооружен колющими копьями, то применительно к колющим копьям используют правила для конницы, а не для пехоты.

Если экипаж колесницы вооружен различным оружием, то для нанесения ударов в ближнем бою колесница использует то оружие, которое несет большая часть ее экипажа. Когда количество по-разному вооруженных членов экипажа равно, игрок может выбрать между ними.

Выравнивание Легких Колесниц в Бою

Когда легкие колесницы действуют в рассеянных группах, может обнаружиться, что отдельные модели не в состоянии достигнуть врага в момент атаки. Точно так же отдельные модели могут оказаться вне досягаемости от врага, который атаковал их эскадрон, а затем выровнялся с ближайшими колесницами отряда. В этих случаях, как и в последующих раундах боя, модели колесниц вступают в контакт с противником точно так же, как было описано для застрельщиков – см. раздел «Застрельщики» на стр. 77.

Таранные Попадания

Тяжелые и серпоносные колесницы во время атаки наносят автоматические таранные попадания своим целям, представляя воздействие врезающейся во вражеские ряды колесницы. Заметьте, что эти попадания наносятся, только когда колесницы атакуют, и просто добавляются к общему количеству нанесенных попаданий, наносимых колесницей в последующем бою. Кубики на ранения бросаются за все нанесенные попадания как обычно. Таранные попадания учитываются как наносимые в первом раунде боя и участвуют в определении результата боя в этот ход.

Когда атакует тяжелая колесница, она автоматически наносит D3 дополнительных таранных попаданий в первом раунде боя. Чтобы получить результат броска D3, просто разделите на два выпавшее на D6 значение – 1 или 2 учитываются как 1; 3 или 4 учитываются как 2; а 5 или 6 учитываются как 3.

Когда атакует серпоносная колесница, она автоматически наносит D6+2 дополнительных таранных попаданий в первом раунде боя. Например, если выпало 3, то наносится 5 попаданий, а если выпало 6, то 8 попаданий и так далее.

Если серпоносная колесница атакует, и при броске на таранные попадания у нее выпало 1, то она выживает в столкновении и сможет продолжить сражаться в следующих раундах боя, при условии, что врагу не удалось ее уничтожить.

Если серпоносная колесница атакует, и при броске на таранные попадания у нее выпало 2 или более, она уничтожается и удаляется из игры как потеря. Это, безусловно, наиболее вероятная участь для серпоносной колесницы!

Гибель серпоносной колесницы в результате столкновения не вызывает прохождения теста на панику у дружеских войск, поскольку они ожидают, что это может произойти!



Колесницы Против Фаланги

Если колесницы атакуют фалангу с фронта, пикинеры бьют до нанесения колесницей таранных попаданий и прочих ударов, поскольку пики всегда бьют первыми из-за своей длины. Если колесницы будут уничтожены до того, как они нанесут свои удары, они потеряют возможность сражаться, и поэтому не смогут нанести таранные попадания.

Серпоносные Колесницы Против Вымуштрованных Войск

Некоторые армии содержат превосходно обученных и организованных воинов, которых мы именуем вымуштрованными войсками – они описаны в разделе Специальные Правила на стр. 106. Вымуштрованным войскам позволено разомкнуть ряды, образуя проход для атакующих серпоносных колесниц, чтобы те могли пройти сквозь их строй, не нанося ущерба. Нет необходимости реально перестраивать вымуштрованные отряды для демонстрации этих проходов, достаточно будет лишь представить их наличие. Данное размыкание рядов ни как не влияет на построение отряда в игровых целях.

Войска могут попытаться разомкнуть свои ряды, позволяя пройти сквозь себя серпоносной колеснице, только будучи атакованными с фронта, если они еще не участвуют в ближнем бою, и при условии, что они не атакованы серпоносной колесницей и другим отрядом в одно и то же время.

Чтобы сделать это, атакованный отряд сначала должен выбрать реакцию «держат позицию», то есть он не может «стоять и стрелять» или реагировать как-то иначе. Затем отряд должен пройти тест на Панику (Ld), как описано для тестов на Панику и Психологических тестов – см. стр. 69 и стр. 100. Если отряд был атакован несколькими серпоносными колесницами, пройдите только один тест – результат будет действителен для всех.

Если тест провален, отряду не удалось разомкнуть ряды перед атакующей колесницей, чтобы она смогла пройти через него, и он вступает с ней в бой, как уже было описано.

Если тест пройден успешно, колесница перемещается прямо сквозь отряд и помещается с другой его стороны, оставляя между собой и отрядом стандартный промежуток в 1 дюйм. Не имеет значения, если это движение превысит максимальное расстояние движения колесницы – просто переместите колесницу на расстояние, необходимое, чтобы освободить место, занимаемое вражеским отрядом. В этом случае боя не происходит.

КОЛЕСНИЦЫ И СТРЕЛЬБА

Как уже было описано для ближнего боя, оружие, которое использует экипаж колесницы, рассматривается подобно оружию кавалерийской модели. Если экипаж колесницы вооружен стрелковым оружием, то каждый вооруженный соответствующим образом член экипажа стреляет один или два раза в зависимости от того, какое у него оружие. Каждый член экипажа, вооруженный луком, коротким луком, легким арбалетом, дротиками или дартами может стрелять дважды. Член экипажа, вооруженный другим стрелковым оружием, может стрелять только один раз.

Член экипажа, вооруженный арбалетом, может стрелять, даже если колесница двигалась, несмотря на то, что арбалетчикам обычно запрещено двигаться и стрелять в один и тот же ход. Однако учтите, что это не распространяется на иное оружие, из которого запрещено стрелять во время движения.

Когда колесница движется, ко всем ведущим стрельбу членам экипажа применяется обычный штраф к броску на попадание. Помните, что, хотя во время проведения стрельбы принято учитывать количество и вооружение отдельных членов экипажа, во всем остальном колесницу рассматривают как единое целое, которое «стреляет».

Колесницы как Цель для Стрельбы

Обратите внимание, что в движущиеся легкие колесницы особенно трудно попасть, и стрельба по ним ведется со штрафом -1 к броску на попадание, как уже было описано в разделе «Стрельба» на стр. 46. Хотя эти колесницы и сражаются в рассеянных группах, они не являются застрельщиками, поэтому дополнительный штраф к стрельбе по рассыпному строю не применяется.

Как правило, колесницы не являются большими целями для стрельбы, и любые исключения будут оговорены в соответствующих дополнениях к Warhammer Древние Битвы.

СПАС-БРОСОК ЗА ДОСПЕХИ

У колесниц есть спас-бросок за доспехи, основанный на доспехах, которые носит их экипаж, примерно как в случае с кавалерийской моделью. Когда у отдельных членов экипажа имеется защитное вооружение разного уровня, для колесницы берется спас-бросок за доспехи наиболее защищенного члена экипажа.

Этот спас-бросок за доспехи на два пункта лучше, чем у эквивалентной пехоты, так, экипаж без доспехов имеет спас-бросок 5 или 6, экипаж в легких доспехах имеет спас-бросок 4, 5 или 6, экипаж в легких доспехах со щитами имеет спас-бросок 3, 4, 5 или 6, и так далее. Наилучший возможный спас-бросок 3+ для колесниц с бездоспешными лошадьми, и 2+ для колесниц с лошадьми в конских доспехах, то есть аналогично тому, что описано для конницы.

БЕГСТВО КОЛЕСНИЦ

Когда колесницы бегут или преследуют, имейте в виду, что для них являются непроходимыми преградами препятствия и труднопроходимая местность, через которые другие войска могли бы убежать.

Когда легкие колесницы разгромлены в бою и обращаются в бегство, или если они бегут в результате теста на Панику или по какой-либо иной причине, то их начальная скорость движения уменьшается и составляет 2D6 дюймов, вместо 3D6 дюймов, типичных для отрядов, обладающих такой же скоростью движения. Это представляет тот факт, что колеснице сложно быстро развернуться, чтобы убежать! Обратите внимание, что это правило применяется только во время начального движения, когда отряд обращается в бегство, но не во время последующего движения бегущих. Тяжелые колесницы не получают этот штраф, поскольку они и так движутся медленнее, и поэтому ограничены расстоянием в 2D6 дюймов для бегства и преследования.



СЛОНЫ



Слоны были уникальной особенностью военного дела на востоке, пока Александр Великий не столкнулся с ними в Индии и не включил несколько слонов в свою армию. После этого они приобрели популярность у Эллинистических монархов, и должны были сыграть важную роль в кампаниях карфагенского полководца Ганнибала в его битвах против римлян.

Слоны были наиболее эффективны в использовании против войск, сталкивающихся с ними впервые, когда их размер, внешний вид и причудливый трубный рев превращали их в глазах врагов в невероятных чудовищ. Как только воины «привыкали» к слонам и узнавали об их слабостях, польза от слонов уменьшалась, хотя их по-прежнему можно было выставлять ради достижения различных целей, например, чтобы защитить фланги от вражеской конницы.

Для военного дела были пригодны два вида слонов, известных в античности: индийский слон, который знаком нам и сегодня, и подвиды африканского лесного слона, которые в настоящее время либо очень редки, либо вообще вымерли, в зависимости от рассматриваемого подвида. Так или иначе, лесной слон был намного меньшим существом по сравнению хоть с индийским слонем, хоть с большим африканским слонем, который обитает в Африке в наше время. В античности индийский слон ценился выше, так как более подходил для войны, и их приобретение представляло собой большую трудность.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поскольку слоны очень велики, и при этом они могут везти много членов экипажа, мы рассматриваем слона и экипаж отдельно. У слона есть свой собственный профиль характеристик, а у членов экипажа, соответственно, свои. Модель слона рассматривается как единый отряд вместе с его экипажем. Каждый слон всегда выступает в качестве отдельного отряда – они не образуют больших формирований из нескольких слонов.

У слонов всегда есть погонщик, называемый «махает», который сидит на шее слона позади его ушей и, как может, направляет животное. Кроме того, слоны везут воинов, которые либо сидят на его спине, либо едут в специальной башне. Ниже приведен типичный профиль, демонстрирующий, как эти вещи работают. Обратите внимание, что в этом примере Навык Стрельбы (BS) махаута указан равным нулю – он слишком занят, чтобы стрелять или сражаться!

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Индийский Слон	6	4	0	7	6	6	3	4	5
Махаут	4	3	0	3	3	1	3	0	7
Воин	4	4	4	3	3	1	3	1	8

Хотя в иных отношениях мы рассматриваем слона и экипаж отдельно, но если слон убит, то считается, что весь его экипаж также погибает. Возможно, слон упал, придавив их своей тушей!

Лидерство

Как и в случае с конницей, Лидерство (Ld) слона как отряда всегда берется из профиля наездника или, в нашем случае, махаута. Если махаут слона был убит, что иногда происходит, как будет описано позже, то с этого момента используется собственное Лидерство (Ld) слона.

Численность

Многие из наших правил игры обращаются к «численности» моделей в отряде воинов, например, при определении факта численного превосходства для целей прохождения тестов на Страх или сдачи позиций.

Число моделей в слоновьем отряде всегда равно значению характеристики Ран (W) слона. Обратите внимание, что этот показатель не уменьшается по мере получения сломом ранений во время битвы. Всегда берется изначальное значение из профиля характеристик. Количество членов экипажа не учитывается; для определения численности отряда используется только значение Ран (W) самого слона

Размер Слонов

Слоны настолько высоки, что они могут быть замечены и обстреляны поверх голов находящихся между стрелками и сломом войск. Они могут также быть замечены через невысокие препятствия, такие как низкие стены или живые изгороди, но леса и здания по-прежнему блокируют линию видимости, как и в случае с иными отрядами.

Для стрельбы слоны считаются большими целями, и стреляющий по слонам получает модификатор +1 к броску на попадание.

Страх и другие Правила Психологии

Слоны вызывают *страх* у пехоты и *ужас* у конницы и колесниц. Слоны влияют не только на противника, даже ваша собственная пехота испытывает *страх* перед слонами, а конница и колесницы – *ужас*!

Некоторые войска, считаются привыкшими к слонам и либо не испытывают перед ними страх в случае с пехотой, либо испытывают перед ними страх вместо ужаса в случае с конницей и колесницами. Эти случаи обозначены в различных дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах.

Африканские слоны всегда испытывают *страх* перед индийскими слонами. Это происходит из-за того, что индийские слоны более крупные и более страшные, чем их меньшие собратья.

Кроме страха африканских слонов перед индийскими, отряды слонов не подвержены *страху*, *ужасу* или воздействию какого-либо иного правила психологии, описанного в разделе «Специальные Правила».

Паника

Отряды слонов не впадают в панику, как описано в разделе «Паника» на стр. 69. Любые тесты на Панику, которые потребовались бы иным войскам, просто игнорируются. Слоны не могут быть обращены в бегство в результате паники.

Пирр, расставив между слонами множество метателей дротиков и стрелков из лука, стремительно двинул на врага плотно сомкнутый строй. Римляне не могли уклониться в сторону и ударить с фланга, как в предыдущем сражении, и встретили противника на равнине лицом к лицу, стремясь скорее отбросить тяжелую пехоту, пока не подошли слоны... Ему принес успех главным образом мощный натиск слонов, ибо против них воинская доблесть была бессильна.

Плутарх, Сравнительное Жизнеописание Пирра



ДВИЖЕНИЕ

Слоны могут свободно поворачивать или вращаться вокруг своей оси, поскольку они движутся точно так же, как отдельные модели легких колесниц или персонажей, и им не нужно выполнять маневры, как описано для построенных отрядов воинов.

Если модель слона перемещается строго вперед, то она движется со своей обычной скоростью движения, при необходимости уменьшенной на соответствующие штрафы местности. Если слон движется каким-либо иным способом, разворачиваясь во время движения в разные стороны, то скорость движения слона уменьшается вдвое.

Слоны – неуклюжие животные, поэтому им не разрешается двигаться на марше. Обратите внимание, что нехватка проворства не мешает слонам бросаться в атаку с удвоенной скоростью движения, подобно прочим войскам.

Атака Слонов

Коннице и колесницам не позволяется атаковать слонов, а, будучи сами атакованными слонами, они могут в виде реакции только «бежать» или «стрелять и бежать», даже если они успешно прошли необходимый тест на *страх* или *ужас*. Заметьте, что это применяется даже тогда, когда войска привыкли к слонам, как описано выше.

СЛОНЫ В БОЮ

В ближнем бою сражается и слон, и его экипаж. Слон наносит удары по своим характеристикам, а экипаж сражается с учетом своих характеристик и оружия. Они должны быть отыграны отдельно.

Когда дело доходит до сражения со слоном, вражеские модели используют Владение Оружием слона (WS) при определении необходимого значения для нанесения попадания. Затем любые нанесенные попадания распределяются случайным образом между слоном и экипажем, как показано в таблице ниже. Бросьте кубик за каждое нанесенное попадание.

БРОСОК D6

КТО ПОРАЖЕН

1, 2, 3 или 4

Слон

5 или 6

Экипаж

Отыграйте попадания в слона и экипаж, и определите наносимые ранения как обычно. Сделайте любые соответствующие спас-броски для экипажа. У слона есть спас-бросок за доспехи 4+ от ранений, полученных от стрельбы или в бою, но только причиненных со стороны фронта. Он может быть улучшен до 3+ при наличии у слона доспехов (бардинга). Необходимо отмечать получаемые слоном раны до того момента, пока максимальное количество ранений не будет достигнуто, после чего слон будет убит. Любые погибшие члены экипажа удаляются, но не беспокойтесь, если Вы физически не можете удалить их модели – вполне допустимо просто отмечать, сколько членов экипажа было убито.

Когда попадания наносятся экипажу, мы всегда предполагаем, что сначала попадания получают воины, и лишь в самом конце – махаут. Махаут получает попадание только тогда, когда все прочие члены экипажа убиты.

Оружие и Бонусы за Оружие

С учетом некоторых исключений, оружие, используемое экипажем слона, рассматривается как оружие конницы. Так, экипаж слона, вооруженный колющими копьями, применительно к колющим копьям использует правила для конницы, а не для пехоты.

Если экипаж слона вооружен различным оружием, то отыграйте бой для каждого типа отдельно.

Экипаж слона может наносить удары во все стороны от края подставки модели слона.





Боевые Бонусы

Если в бою участвует слон, то никакие отряды с любой из сторон не получают ни бонусов за шеренги, ни бонусов за сомкнутый строй при определении результатов боя. Беспорядок, вызванный слонем, нарушает сплоченность всех отрядов, и ввергает битву в стадию яростной свалки.

Обратите внимание, что кроме отмены описанных бонусов к результатам боя, слоны не отменяют специального правила Фаланги, которое позволяет отрядам сражаться из нескольких шеренг, или специальное правило Варварской Дружины, которое позволяет отрядам повышать значение своего Лидерства (Ld) за дополнительные шеренги. Затрагиваются только описанные боевые бонусы.

Бой и Бешенство Слонов

Слоны ни при каких обстоятельствах не бегут из боя. Если слон проигрывает раунд боя, то он не проходит тест на Разгром, а впадает в бешенство. Животное выведено из себя болью от ран и суматохой боя. Имейте в виду, что слоны также могут прийти в бешенство в результате обстрела. По этой причине мы рассмотрим правила бешенства слонов, то, как они при этом двигаются, и как реагируют на другие войска, как дружеские, так и вражеские, – в отдельном разделе – см. стр. 122.

СЛОНЫ И СТРЕЛЬБА

Как уже было описано для ближнего боя, оружие, которое использует экипаж слона, рассматривается подобно оружию кавалерийской модели. Если экипаж слона вооружен стрелковым оружием, то каждый вооруженный соответствующим образом член экипажа стреляет один или два раза в зависимости от того, какое у него оружие. Каждый член экипажа, вооруженный луком, коротким луком, легким арбалетом, дротиками или дартами может стрелять дважды. Член экипажа, вооруженный другим стрелковым оружием, может стрелять только один раз.

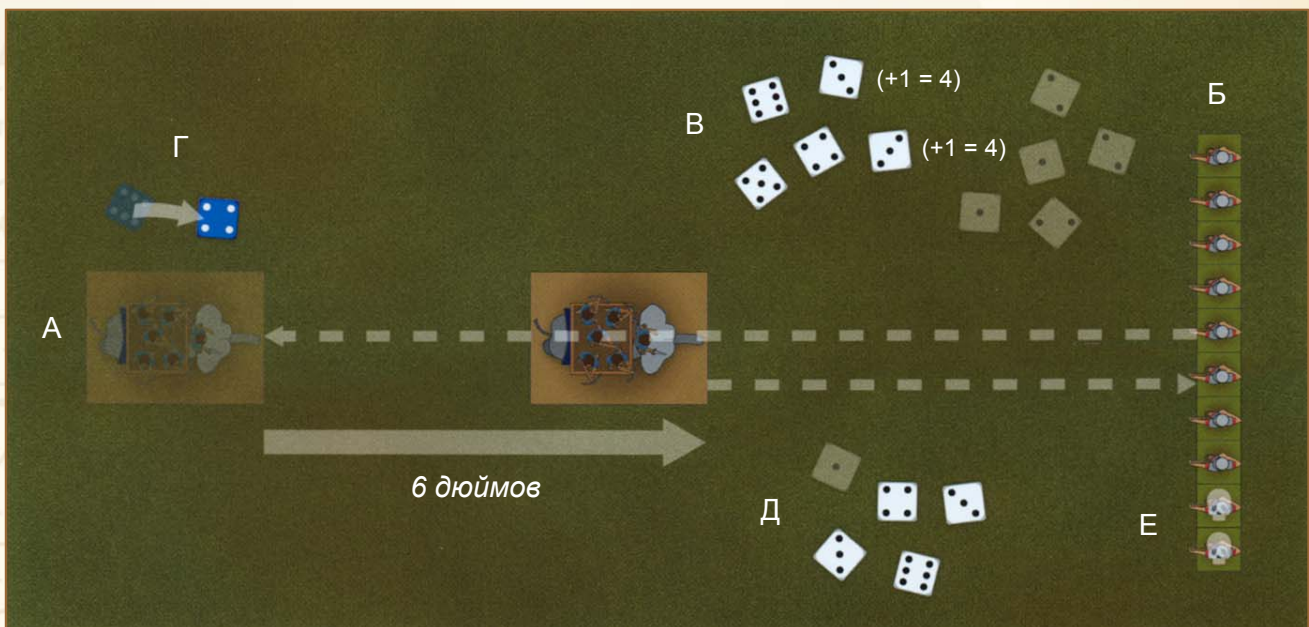
Член экипажа, вооруженный арбалетом, может стрелять, даже если слон двигался, несмотря на то, что арбалетчиком обычно запрещено двигаться и стрелять в один и то же ход. Однако учтите, что это не распространяется на иное оружие, из которого запрещено стрелять во время движения.

Когда слон движется, ко всем ведущим стрельбу членам экипажа применяется обычный штраф к броску на попадание.

Слоны как Цель для Стрельбы

При стрельбе по слону стреляющий отряд совершает броски на попадание обычным способом, не забывая добавлять +1 к шансу попасть, поскольку слон – большая цель. Затем любые попадания в цель распределяются случайным образом между слонем и экипажем точно так же, как уже было описано для ближнего боя.

Слоны, получившие раны от стрельбы, могут прийти в бешенство, как описано на следующей странице.



В слона, экипаж которого вооружен арбалетами (А), стреляет отряд лучников (В). У лучников есть 10D6 на попадание, с +1 к каждому броску из-за размера слона. Для попадания им необходимо выбросить 4-ки, лучники попали в 5 целей (В). Позже эти попадания становятся 2 ранами, причиненными слону (Г).

Теперь очередь экипажа слона, он движется на 6 дюймов и стреляет во врага из своих арбалетов. Поскольку стрелять могут пять членов экипажа, игрок бросает 5D6. Им нужны 3-ки и они попадают в 4 цели (Д). Позже эти попадания становятся 2 ранами, причиненными лучникам (Е).



БЕШЕНСТВО СЛОНОВ

Слоны склонны внезапно приходить в бешенство, если они ранены или если шум сражения становится для них нестерпимым. Чтобы отразить это, слоны потенциально могут прийти в бешенство в следующих ситуациях:

1. Слон получает одну или более ран от стрельбы во время фазы Стрельбы вражеского игрока. Пройдите тест на Бешенство в конце фазы.
2. Махаут слона убит. Пройдите тест на Бешенство в конце фазы Стрельбы, если махаут погиб от стрельбы, либо сразу же, если махаут убит в ближнем бою.
3. Слон проигрывает раунд ближнего боя. В этом случае проходить тест не нужно – слон приходит в бешенство автоматически!
4. Африканский слон, который в иных обстоятельствах вынужден был бы бежать, провалив тест на Страх при виде индийского слона, не обращается в бегство, а вместо этого впадает в бешенство.

Тест на Бешенство Слона

Тест на Бешенство – это бросок 2D6 на Лидерство (Ld) подобно тесту на Панику или Психологическим тестам. Тест на Бешенство необходимо пройти, если слон ранен или если убит махаут. При этом используется показатель Лидерства (Ld) махаута, если тот еще жив, в ином случае используется Лидерство (Ld) слона. Поскольку у слонов очень низкое значение Лидерства (Ld), то после гибели махаута они будут приходить в бешенство чаще.

Если тест не пройден (выпало больше, чем значение Лидерства), то слон приходит в бешенство.

Если участвующий в ближнем бою слон пройдет тест на Бешенство в связи со смертью своего махаута, то он продолжит сражаться, пока не придет в бешенство или пока его противники не будут разгромлены и не побегут. После боя он сразу же бросится преследовать бегущих противников. После этого, либо если махаут погиб не в ближнем бою, слон остается неподвижным до конца игры, если не взбесится от дальнейшей стрельбы или не вступит в другой бой, в котором он будет действовать, как описано выше.

Махаут слона убит в бою. Игрок – владелец слона вынужден пройти тест на лидерство, чтобы предотвратить бешенство. Ему нужно выбросить 5 или меньше на 2D6, но у игрока выпало 7 – тест провален!

Затем игрок перемещает Слона на 2D6 дюймов прочь от боя. В результате бешеный слон врывается в дружеский отряд!

Движение Взбесившегося Слона

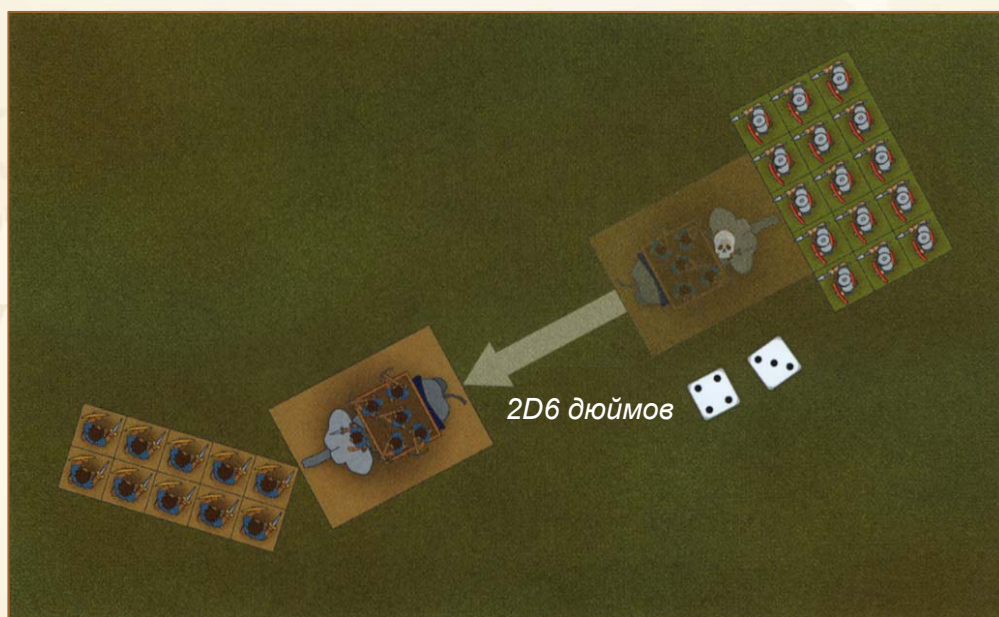
Когда слон приходит в бешенство в ближнем бою, он разворачивается от своих мучителей и в бешенстве несется на 2D6 дюймов прочь от них, подобно бегущему отряду. В иных ситуациях слон сразу же перемещается в бешенстве на 2D6 дюймов в направлении, определяемом броском кубика Сноса (см. описание этого специального кубика в разделе «Артиллерия» на стр. 127). Если на кубике Сноса выпадет «Попал» («HIT») то слон движется в направлении, обозначенному стрелкой на лицевой стороне кубика. Впоследствии слон движется на 2D6 дюймов в этом же направлении во время Обязательных Перемещений своей фазы Движения.

Как только направление движения бешеного слона было установлено, то он несется по прямой в этом направлении каждый ход. Единственной вещью, которая может заставить бешеного слона отклониться от этого курса, является непроходимая местность. Чтобы обойти непроходимую местность, он должен случайным образом сменить направление. Бросьте кубик Сноса снова, чтобы увидеть, по какому пути пойдет слон.

Придя в бешенство, слон уже не может быть остановлен. Он не может сплотиться. Слоны, которые покидают поле боя, удаляются из игры и не возвращаются (хвала богам!).

Слоны, которые приходят в бешенство в ближнем бою, не считаются бегущими, даже притом, что их движение весьма напоминает бегство. Противник не может преследовать, даже если он выиграл бой.

Если на пути бешеного слона окажутся войска любой из сторон, то он их атакует. Какие-либо выжившие члены экипажа не обязаны участвовать в бою, если они этого не хотят. Слон продолжит сражаться с находящимися перед ним войсками, пока таковые там имеются. Если враг разгромлен и бежит, то бешеный слон будет преследовать их на 2D6 дюймов, а затем продолжит движение в бешенстве в этом же направлении в последующие ходы. Если бешеный слон проиграет бой, то он в бешенстве понесется из боя, как описано выше.





Артиллерия



В этом разделе представлены правила для различных видов боевых машин, включая камнеметы, катапульты и примитивные пушки. Конечно, не всем армиям доступны эти чудеса технологии, и зачастую подобные устройства было гораздо полезнее использовать статично при штурме или продолжительной осаде, чем в полевом сражении. Мы ограничимся теми видами машин, которые более вероятно можно было бы встретить в сражении, и отошлем читателей к нашему дополнению «Осады и Завоевания», где более подробно изложены правила относительно их участия в осадах.

БАТАРЕИ

Единственное артиллерийское орудие может быть выставлено как отряд из одного орудия плюс его расчет. Если армия включает более одного орудия одинакового типа, они могут формировать большие отряды, называемые батареями. Орудия в пределах батареи должны быть выставлены в свободной группе, отделенными друг от друга промежутками не более 5 дюймов, наподобие застрельщиков и легких колесниц. Орудия одного вида, выставленные в пределах 5 дюймов в начале игры, автоматически формируют батарею на всем протяжении игры.



ЧИСЛЕННОСТЬ

Многие из наших правил игры обращаются к «численности» моделей в отряде воинов, например, при определении факта численного превосходства для целей прохождения тестов на Страх или сдачи позиций, и для определения минимального размера для сплочения отряда или учета его в качестве построенного. Мы рассматриваем каждое артиллерийское орудие равным по численности количеству членов обслуживающего его расчета. Члены расчета отделены от своего орудия, так что, как Вы уже, наверное, догадались, нужно просто подсчитать количество моделей.

ПРАВИЛА ДЛЯ АРТИЛЛЕРИИ

Все виды артиллерийских орудий во многих отношениях рассматриваются аналогично, например, у всех у них есть расчеты, они могут быть вовлечены в бой, они могут быть обстреляны и так далее. Подобные общие правила приведены ниже:

Расчет

Члены расчета всегда ставятся на индивидуальные подставки и во многих ситуациях рассматриваются отдельно от своего орудия. Например, если члены расчета обращены в бегство, то они бросаются наутек и бегут, бросив свое орудие. Они не рассматриваются как неотъемлемая часть орудия, как, например, экипаж колесницы.

Членам расчета не разрешается добровольно покидать свое орудие, если только они не бегут, или если они перемещаются, чтобы стать членами расчета другого орудия. Они не могут атаковать противника, а будучи атакованными находясь вне своих машин они всегда будут бежать.

Модель персонажа по желанию может присоединиться к артиллерийскому орудю или батарее. Если персонаж присоединяется к батарее, его нужно определить к конкретному орудю – это позволяет соответствующим образом распределить потери от стрельбы по батарее. Модели персонажей, присоединившиеся к батареям, не могут управлять орудием или заменить членов расчета. Персонажи, которые присоединились к артиллерии, не подвержены повреждениям в результате поломки оружия – у них хватает ума держаться на расстоянии!

Артиллерия как Цель для Стрельбы

Все виды артиллерийских орудий рассматриваются аналогично при обстреле. При стрельбе по артиллерии выстрелы направлены на конкретное артиллерийское орудие или на батарею в целом, и попадания случайным образом распределяются между расчетом и орудием. По сути, это – то же самое, что уже было описано для слонов (см. стр. 121). Обратите внимание, что особо крупные орудия могут классифицироваться как «большие цели», то есть, если они в высоту или ширину более 10 дюймов, то стрелки добавляют +1 к своим броскам на попадание.

БРОСОК D6

КТО ПОРАЖЕН

1, 2, 3 или 4

Орудие

5 или 6

Расчет

Если персонаж присоединился к артиллерийскому орудю, то он может быть поражен стрельбой, если попадания наносятся по расчету. Распределите случайным образом попадания между персонажем и членами расчета. Например, если имеются два члена расчета и один персонаж, бросьте D6: значения 1, 2, 3 или 4 указывает, что поражен член расчета, значение 5 или 6 указывает, что вместо этого был поражен персонаж (шанс 1 из 3).

Во время ближнего боя противник может наносить удары по любым моделям, с которыми он соприкасается, будь то само орудие, члены расчета или персонажи, как и в случае с любыми другими отрядами.

В ближнем бою Владение Оружием (WS) артиллерийского орудия равно 0, поэтому оно получает попадания автоматически. Если все модели расчета были убиты или отогнаны, и у артиллерийского орудия больше не осталось защищающей его obsługi, то орудие автоматически уничтожается, как только получит попадание.

После распределения попаданий бросьте соответствующие кубики на ранение для орудия или расчета, сделайте спас-броски и при необходимости отметьте полученные раны. Конечно, в буквальном смысле невозможно «ранить» неодоушевленную боевую машину, но в данном случае мы используем слово «ранение» для обозначения накапливаемых повреждений самого орудия.

Эффект от Повреждений и Потерь Расчета

Если артиллерийское орудие получило «раны» или если оно потеряло некоторое количество членов расчета, то есть вероятность, что оно не сможет выстрелить в этот ход. Чтобы произвести выстрел, игрок должен бросить D6 и получить значение большее, чем сумма накопленных орудием «ран» и потерь расчета. Например, если машиной получена одна «рана» и она потеряла одного члена расчета, то для стрельбы необходимо значение 3 или больше.

Орудие, у которого не осталось запаса «ран», считается уничтоженным и удаляется из игры, либо, если хотите, можете оставить его на месте в виде обломков, так или иначе оно более не может стрелять. Орудие, у которого вообще нет расчета, также неспособно стрелять, но батареи могут автоматически передать расчет от одной машины к другой, чтобы продолжить стрельбу.





Реакции на Атаки

Если артиллерийское орудие атаковано противником, то ее расчет может либо «держат позицию», либо «бежать», но не может «стоять и стрелять» или «стрелять и бежать». Эти реакции запрещены артиллерийским расчетам просто потому, что их орудие слишком тяжелое и медленное. Если атакована батарея, то вся батарея должна объявить одинаковую реакцию, подобно любому другому отряду.

Держать позицию. В ближнем бою артиллерийский расчет автоматически размещается около своего орудия так, чтобы иметь возможность сражаться. Если была атакована батарея, то все расчеты и любые присоединившиеся персонажи перемещаются для вступления в бой в пределах максимального расстояния, равного базовому расстоянию движения. Модели, неспособные сразу вступить в бой, достигают места боя во время Реорганизации Шеренг этого хода, разумеется, при условии, что отряд артиллерии достаточно удачно сражался и не был уничтожен или разгромлен!

Бежать. Члены расчета бегут, бросая свое орудие. Атакующие могут остановиться, достигнув орудия, нанести по нему удар и разрушить его, либо они могут проигнорировать орудие и пройти прямо через него, чтобы уничтожить расчет, который они пытаются догнать.

Бегство из Боя

Если расчет разгромлен и бежит из ближнего боя, то он бросает свое орудие на произвол судьбы. Противник будет преследовать расчет, если игрок не сдержит отряд посредством прохождения теста на Лидерство (Ld) – см. стр. 63. Преследователи могут пройти прямо через артиллерийское орудие, не причиняя ему вреда, которое во время преследования не является для них помехой.

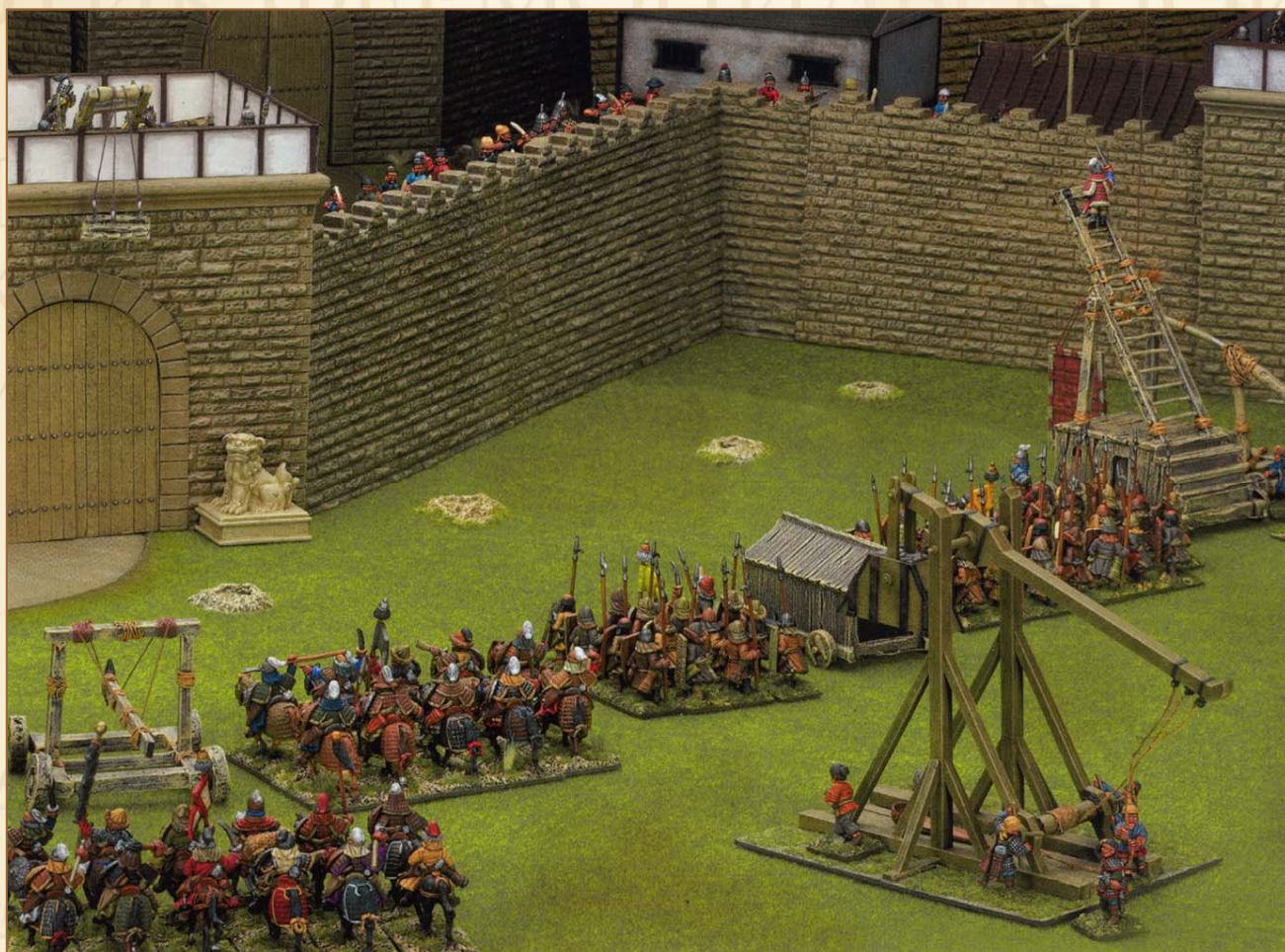
Брошенные Машины

Любые члены расчета разрушенных артиллерийских орудий могут присоединиться к расчету других артиллерийских орудий, либо, если хотите, они могут стать расчетом брошенной машины. Мы не делаем различий между разными видами артиллеристов. Все расчеты способны обслуживать все типы артиллерии в Вашей армии. По Вашему желанию расчет может оставить одно артиллерийское орудие, чтобы стать членами расчета другого.

В случае батареи, расчеты при необходимости могут переводиться от одного орудия к другому автоматически. Например, в батарее из трех машин Вы можете вообще бросить одну машину, если имеющихся в наличии членов расчета недостаточно для ее комплектации, либо можете перебросить к ней несколько членов расчета от других машин так, чтобы у всех был шанс выстрелить.

Членам расчета, которые перемещаются от одного артиллерийского орудия к другому, не разрешается атаковать противника, а, будучи атакованными, сами они должны бежать.





КАМНЕМЕТЫ

Камнеметы в основном известны как баллисты, но существует множество их разновидностей, включая мангонелы, механизмы с противовесом и даже машины, приводимые в действие командами воинов, дергающих за веревки. Мы рассмотрим три базовых размера машин: основные камнеметы, большие камнеметы и очень большие камнеметы. Крупные машины вряд ли найдут место в типичной полевой армии, но мы должны сделать скидку с учетом честолюбивых командующих!

Характеристики

Камнеметы — неодоушевленные предметы и поэтому их профиль минимален. Члены расчета рассматриваются отдельно, и, соответственно, у них есть свой собственный профиль — типичные значения показаны ниже. Эти показатели даны в качестве примеров, в дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах содержатся соответствующие профили для артиллерии конкретных армий, а также указывается, сколько членов расчета обслуживает каждое орудие.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Камнемет	0	0	0	7	6	3	0	0	—
Расчет	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Движение

Камнеметы могут двигаться, только если это полевые орудия с колесами, в этом случае их можно перемещать с базовой скоростью их расчета по открытой местности. Если какие-то члены расчета убиты, то скорость камнемета снижается пропорционально числу оставшихся членов расчета. Камнеметы обычно не перемещаются после расстановки, поскольку на самом деле они в этом не нуждаются благодаря своей дальности, которой достаточно, чтобы покрыть большую часть поля боя. Если все же они двигаются, то в этот ход они не могут стрелять.

Стрельба из Камнемета

Проведите стрельбу из камнеметов во время фазы Стрельбы перед обычной стрельбой из луков и т.п. Причина того, что мы вначале стреляем из камнеметов, состоит в том, что при стрельбе необходимо предположить дистанцию до цели, поэтому предпочтительно это сделать до того, как будут проверены измерения дистанций для других стрелков, таких как лучники.

Камнеметы используют специальный шаблон — круг диаметром 3 дюйма с отверстием в центре диаметром 1 дюйм, как показано на стр. 215. Вам нужно будет изготовить этот шаблон из картона, пластика или чего-то подобного.



Чтобы выстрелить из камнемета, сначала разверните модель в направлении выбранной цели, а затем объявите, на какое расстояние Вы бы хотели запустить снаряд из машины. Максимальная дальность, которая может быть заявлена – 48 дюймов. Вы должны сделать это без проведения измерений, то есть необходимо на глаз предположить, как далеко находится цель. Как только Вы объявили свое предположение, поместите шаблон прямо впереди камнемета на этом расстоянии.

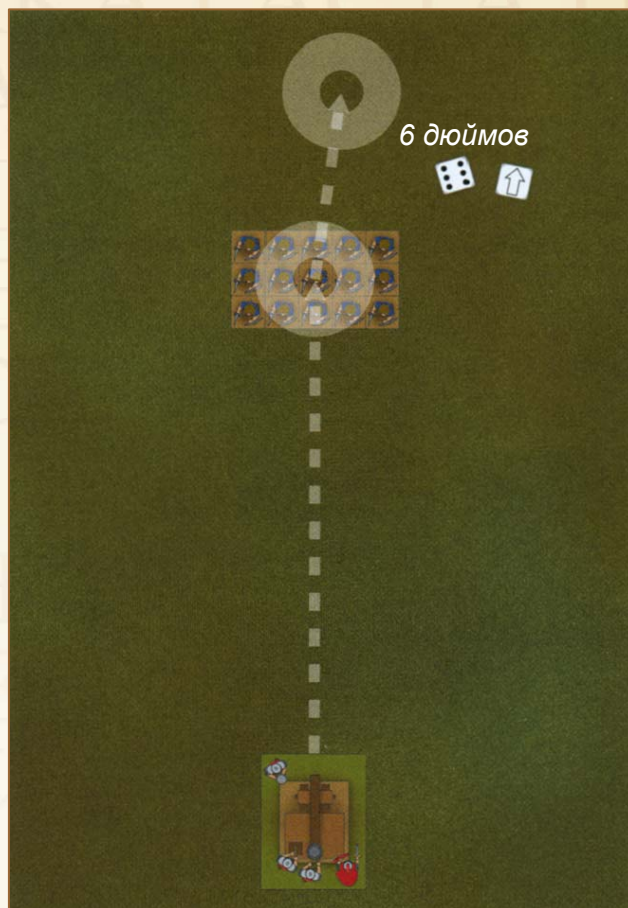
Снаряд либо приземлится точно там, где Вы предположили, либо отклонится от курса. Чтобы это определить, бросьте два специальных кубика: **Артиллерийский кубик** и **кубик Сноса**. Описание этих кубиков смотрите ниже.

Если на Артиллерийском кубике выпала «Осечка» (MISFIRE), то выстрела не произошло и игрок должен бросить кубик по таблице Осечек, чтобы выяснить, что же случилось с его артиллерийским орудием.

Допустим, орудие не дало осечки. Тогда при выпадении на кубике Сноса «Попал» (HIT) снаряд угодил точно в цель, и числа, выпавшие на Артиллерийском кубике, игнорируются. Если же на кубке Сноса выпала стрелка, то числа на Артиллерийском кубике обозначают, что снаряд снесен в сторону на указанное расстояние в направлении, определенном стрелкой.

“Машины ... стали метать снаряды в скифов, скакавших на лошадях по берегу. Некоторые были ранены; одному снаряд пробил насквозь щит и панцирь, и он упал с лошади.”

– Арриан, Поход Александра



Этот игрок с камнеметом точно угадал расстояние до цели – выстрел должен был попасть во вражеский отряд. К сожалению, расчет при прицеливании допустил ошибку, и камень упал в 6 дюймах позади цели. Напряженный момент для тех, кто стоит сзади!

КУБИК СНОСА И АРТИЛЛЕРИЙСКИЙ КУБИК

Кубик Сноса – это кубик, размеченный стрелками с четырех сторон и словами «Попал» (HIT) с двух сторон. Когда Вы бросаете кубик, то он либо указывает направление сноса снаряда в сторону, либо обозначает, что было совершено точное попадание. Если хотите, Вы можете изготовить кубик Сноса сами, перекрасив обычный D6, либо можете купить этот кубик в магазине с товарами Games Workshop.

Артиллерийский кубик – это кубик, размеченный значениями 2, 4, 6, 8, 10 и «Осечка» (MISFIRE). Он используется для определения отклонения снаряда от намеченной дистанции, либо указания на осечку. Вы можете использовать обычный D6, умножив выпавшее значение на два, а 6 трактуя как «Осечку», или изготовить кубик сами, перекрасив обычный D6, либо можете купить этот кубик в магазине с товарами Games Workshop.



ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК КАМНЕМЕТА

D6 Результат

1 Уничтожен

Сама машина разрушена, а ее расчет убит или сильно покалечен. Удалите модель и расчет как потери.

2-3 Поврежден

В результате поломки некоторых деталей или сбой орудие временно выведено из строя. Машина не может стрелять в этот и на следующий ход.

4-6 Не Может Стрелять

Небольшая оплошность не позволила вовремя подготовить машину к стрельбе. Машина цела, но не может стрелять в этот ход.



Подсчет Потерь

После того, как будет установлено место приземления шаблона, определите нанесенный ущерб. Модель, находящаяся непосредственно под центральным отверстием шаблона, получает попадание автоматически. Заметьте, что лишь одна модель может быть поражена таким образом, и если есть сомнение, то это всегда будет модель строго под центром шаблона. Кроме того, все модели, подставки которых оказались под шаблоном, получают попадания при броске D6 на 4, 5 или 6. Бросьте кубик за каждую модель и определите количество нанесенных попаданий.

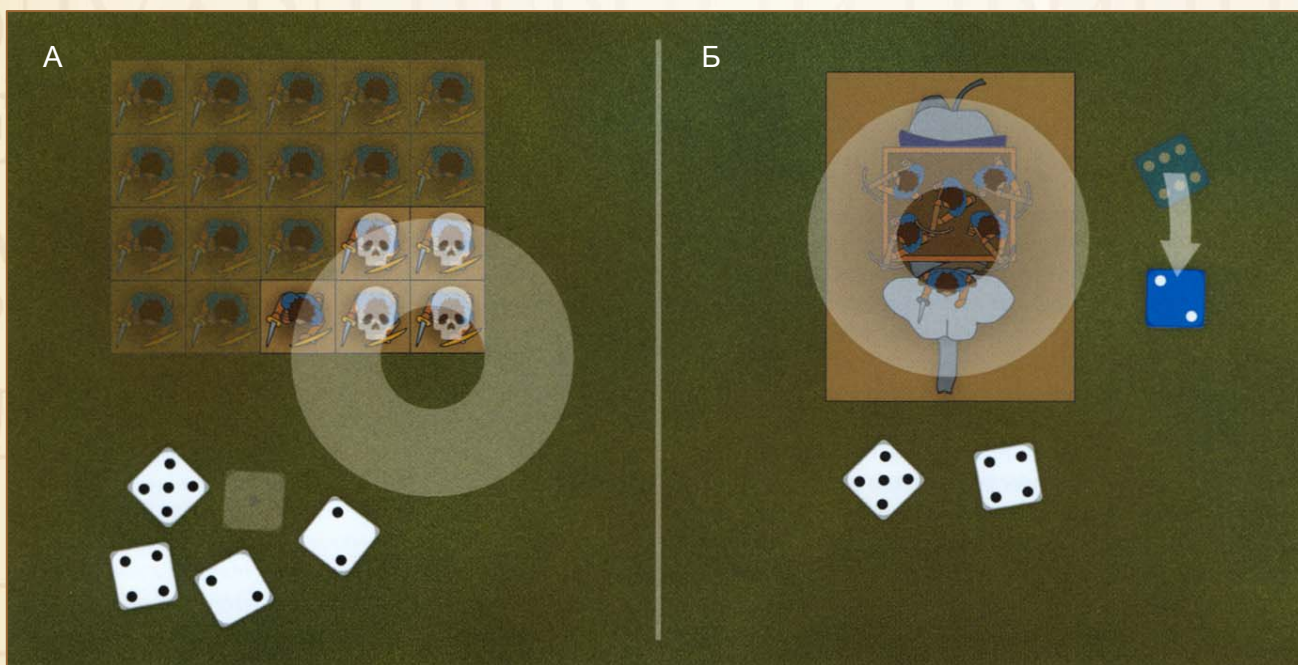
Вы должны исходить из здравого смысла, чтобы определить, находятся ли модели под шаблоном, или нет. Следует встать над отрядом и посмотреть сверху, чтобы получить лучшее представление. Нужно руководствоваться принципом: если центр подставки находится под шаблоном, то модель является целью и может быть поражена. Если эта центральная точка лежит вне пределов шаблона, то модель не является целью и может быть проигнорирована. Это означает, что модели, которые находятся «в основном под шаблоном», будут рассматриваться как цели, а модели, которые находятся «в основном вне шаблона» не будут. Если есть место для сомнений, обратитесь к проверенному веками способу – бросьте кубик и позвольте решить судьбе!

Когда Вы установите, сколько моделей получили попадания из камнемета, определите, получили ли они ранения обычным способом, используя Силу (S) снаряда и Стойкость (T) цели. Камнеметы настолько мощны, что спас-броски за доспехи не позволяют.

Когда камнемет наносит цели ранение, то с учетом размера и веса его снаряда, которые слишком велики, чтобы причинить лишь одну рану, бросьте кубик, и выпавшее значение покажет соответствующее количество нанесенных ран. Поскольку большинство целей может получить только одну рану, этот дополнительный этап обычно не нужен – нельзя убить человека три раза, но если у цели есть несколько ран, попадания от камнемета могут причинить ей несколько ранений за один раз. На самом деле это важно только при стрельбе в такие цели, как слоны, колесницы и другая артиллерия. Так что в подобных ситуациях бросьте кубик, установленный для данного типа камнемета, и нанесите цели выпавшее количество ран.

Показатель силы (S) камнемета и количество ран, причиняемых каждым нанесенным попаданием, приведены в таблице ниже.

Тип Камнемета	Предполагаемая Дальность	Сила	Раны	Спас-бросок
Камнемет	До 48 дюймов	6	D3	Нет
Большой Камнемет	До 48 дюймов	7	D6	Нет
Очень Большой Камнемет	До 48 дюймов	8	D6	Нет



(А) Отряд пехоты поражен из Камнемета с Силой 6. Затронуто пять моделей. Для броска на ранение нужно выбросить 2 или более, стрелявший игрок бросает пять кубиков и получает 4 попадания, сразу же убивающие воинов.

(Б) Слон получил попадание с Силой 7 из Большого Камнемета. Для нанесения ранений нужно выбросить 4 или более, стрелявший игрок бросает D6 и попадает в цель. Поскольку у слона есть несколько ран, защищающийся игрок бросает D6 и получает 4 раны!



СТРЕЛОМЕТЫ

Машины, метаящие большие тяжелые стрелы (болты) или дротики, обычно представлены в виде больших арбалетов или торсионных луков, таких как римский Скорпион. Эти машины обычно меньше в размерах, чем камнеметы, и иногда даже устанавливаются на повозки.

Характеристики

Профиль стрелометов минимален, так же как и у камнеметов. Члены расчета рассматриваются отдельно, и, соответственно, у них есть свой собственный профиль – типичные значения показаны ниже. Эти показатели даны в качестве примеров, в дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах содержатся соответствующие профили для артиллерии конкретных армий, а также указывается, сколько членов расчета обслуживает каждое орудие.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Стреломет	0	0	0	5	5	2	0	0	–
Расчет	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Движение

Стрелометы с тремя или менее членами расчета могут перемещаться с базовой скоростью своего расчета только по открытой местности. Если какие-то члены расчета убиты, то скорость стреломета снижается пропорционально числу оставшихся членов расчета. Стрелометы с более многочисленным расчетом могут двигаться, только если они снабжены колесами. Если стрелометы двигаются, то в этот ход они не могут стрелять.

Стрельба из Стреломета

Проведите стрельбу из стрелометов во время фазы Стрельбы вместе с обычной стрельбой лучников и прочих воинов со стрелковым оружием.

Чтобы выстрелить из стреломета, сначала разверните модель в направлении выбранной цели. Снаряд летит по прямой, и мы предполагаем, что он поразит первую цель на своем пути. Чтобы определить, получила ли цель попадание, бросьте D6, используя Навык Стрельбы (BS) расчета, точно так же, как в случае со стрелками из луков, арбалетов и другого стрелкового оружия (см. раздел «Стрельба» стр. 47). При стрельбе из стреломета к необходимому броску кубика на попадание применяются все обычные модификаторы, но заметьте, что за разворот орудия в направлении цели штрафы не применяются.

Подсчет Потерь

В случае промаха стрельба не имеет никакого дальнейшего эффекта. Если совершено попадание, то снаряд стреломета потенциально может пробить несколько шеренг воинов, ударяясь по очереди в каждого воина. Определите, ранен ли первый воин обычным для попадания от стрельбы способом, сопоставив Силу (S) оружия со Стойкостью (T) цели – см. раздел «Стрельба» стр. 48.

Если первая модель на пути снаряда убита, то попадание от стрельбы получает модель в следующей шеренге. Определите, убита ли вторая модель тем же способом, что и прежде, но теперь вычитите -1 из Силы оружия (S), поскольку часть энергии снаряда была

потрачена. Если эта вторая модель также убита, то снаряд попадает в модель из следующей шеренги. Снова определите, убита ли эта модель, но теперь вычитите -2 из Силы оружия. Продолжите определять потери, вычитая -1 из Силы (S) за каждую шеренгу, в которую проникает снаряд, пока он окажется не в состоянии убить цель, либо он не пройдет сквозь все шеренги.

Стреломет запускает свой снаряд с такой силой, что никакие доспехи не могут противостоять ей, поэтому спас-броски за доспехи не применяются. Кроме того, когда стреломет поражает цель, мощь оружия столь велика, что вместо нанесения лишь одной раны, бросьте кубик, и выпавшее значение покажет соответствующее количество нанесенных ран. Это аналогично тому, что уже было описано для камнеметов, и этим броском можно пренебречь для целей, у которых есть одна единственная Рана (W). Хотя это важно при стрельбе в такие цели, как слоны, колесницы и другая артиллерия. Так что в подобных ситуациях бросьте указанный кубик, и нанесите цели выпавшее количество ран.

Показатель силы (S) стреломета и количество ран, причиняемых каждым нанесенным попаданием, приведены в таблице ниже.

Артиллерия	Дальность	Сила	Раны	Спас-бросок
Стреломет	48 дюймов	5 -1 за шеренгу	D4*	Нет

*У большинства игроков, вероятно, уже есть четырехгранный кубик, либо они смогут без труда его достать. Если же у Вас нет D4, бросьте D6, а при выпадении 5 или 6 перебрасывайте до тех пор, пока не получите результат 1, 2, 3 или 4.



Стреломет прошивает три шеренги пехоты. В каждом последующем броске кубика Сила оружия уменьшается.



ПУШКИ

Огнестрельное оружие впервые появилось в восточных армиях, а с 14-го века стало использоваться и в Европе. Сначала это оружие было стационарным и его использование в значительной степени ограничивалось осадами, но оно быстро совершенствовалось, и иногда его стали устанавливать на повозки или снабжать подвижными лафетами. Мы рассмотрим здесь только относительно небольшие и мобильные орудия.

Характеристики

Профиль пушек минимален, так же как и у других типов артиллерии. Члены расчета рассматриваются отдельно, и, соответственно, у них есть свой собственный профиль – типичные значения показаны ниже. Эти показатели даны в качестве примеров, в дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах содержатся соответствующие профили для артиллерии конкретных армий, а также указывается, сколько членов расчета обслуживает каждое орудие.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Пушка	0	0	0	7	6	3	0	0	–
Расчет	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Движение

Пушки на колесах могут перемещаться с базовой скоростью своего расчета только по открытой местности. Если какие-то члены расчета убиты, то скорость камнемета снижается пропорционально числу оставшихся членов расчета. Двигавшиеся пушки, в том числе и те, которые просто разворачивались к своей цели, не могут стрелять в этот ход.

Стрельба из Пушек

Пушки стреляют в начале фазы Стрельбы. Они всегда стреляют перед обычной стрельбой лучников и прочих воинов со стрелковым оружием по той же причине, что уже была объяснена для камнеметов.

Пушки могут стрелять только строго вперед в направлении, в котором обращены их стволы. Помните, пушки не могут двигаться и стрелять в один ход, и они не могут разворачиваться к цели и стрелять в один ход, как это может неогнестрельная артиллерия.

При условии, что подходящая цель находится перед пушкой, она может стрелять. Сначала игрок объявляет, на какое расстояние он бы хотел запустить ядро из своей пушки. Максимальная дальность, которая может быть заявлена – 36 дюймов, но учтите, что ядро зачастую может улететь на расстояние больше заявленного, а, кроме того, оно еще может и отскочить на существенное расстояние после того, как приземлится. Вы должны сделать это без проведения измерений, то есть необходимо на глаз предположить, как далеко находится цель, с учетом погрешности, как отмечено ниже.

Чтобы проверить точность попадания, бросьте Артиллерийский кубик. Если выпала «Осечка» (MISFIRE), то пушка дала сбой, который может привести к фатальным результатам. Орудие не смогло выстрелить, и игрок должен бросить кубик по таблице Осечек, чтобы выяснить, что же случилось.



Если на Артиллерийском кубике выпало число, то ядро ударяется об землю на расстоянии, заявленном игроком, плюс количество дюймов, выпавшее на кубике. Например, если Вы объявили 12 дюймов и выбросили на кубике 4, то ядро приземляется в 16 дюймах от пушки. Это означает, что пушечный снаряд всегда пролетит расстояние от 2 до 10 дюймов большее, чем объявил игрок, поэтому важно нацелиться немного ближе, если Вы хотите достичь намеченной цели.

Ядро автоматически поражает модель, в которую оно попадает. Также возможно, что после удара снаряд отскочит дальше по прямой линии, ударяя одну модель в каждой шеренге на своем пути во время такого отскока. Чтобы определить, как далеко отскочит ядро, снова бросьте Артиллерийский кубик, и ядро отскочит на выпавшее расстояние. Если результатом этого «броска на отскок» будет «Осечка», то снаряд зарылся в землю и не отскочил, при этом бросать кубик по таблице Осечек не нужно. «Осечка» во время «броска на отскок» означает только то, что ядро не отскочило и не оказывает более никакого воздействия. Обратите внимание, что ядро не будет перескакивать через местность, которая обычно считается «очень труднопроходимой», через холм или подобное возвышение, — в таких случаях оно останавливается, как только входит в такую местность.

Бросок на ранение модели, пораженной ядром, совершает как обычно, используя показатели Силы (S) пушки и Стойкости (T) цели. Пораженные из пушки цели не используют спас-броски за доспехи. Как уже было описано для неогнестрельной артиллерии, пораженная цель может получить более одной раны при условии, что у нее есть несколько ран в профиле характеристик. Показатель Силы (S) пушки и количество наносимых каждым попаданием ран приведены в таблице ниже.

Артиллерия	Заявленная Дальность	Сила	Раны	Спас-бросок
Пушка	До 36 дюймов	6	D6*	Нет

“Англичане оставались на месте и палили из части имевшихся у них пушек, чтобы напугать генуэзцев.”

– Фруассар, Хроники, Битва при Креси

ТАБЛИЦА ОСЕЧЕК ОГНЕСТРЕЛЬНОЙ АРТИЛЛЕРИИ

D6 Результат

1 Уничтожена

Орудие взорвалось, а ее расчет убит или сильно покалечен. Пушка не выстрелила. Удалите модель и расчет как потери.

2 Осечка

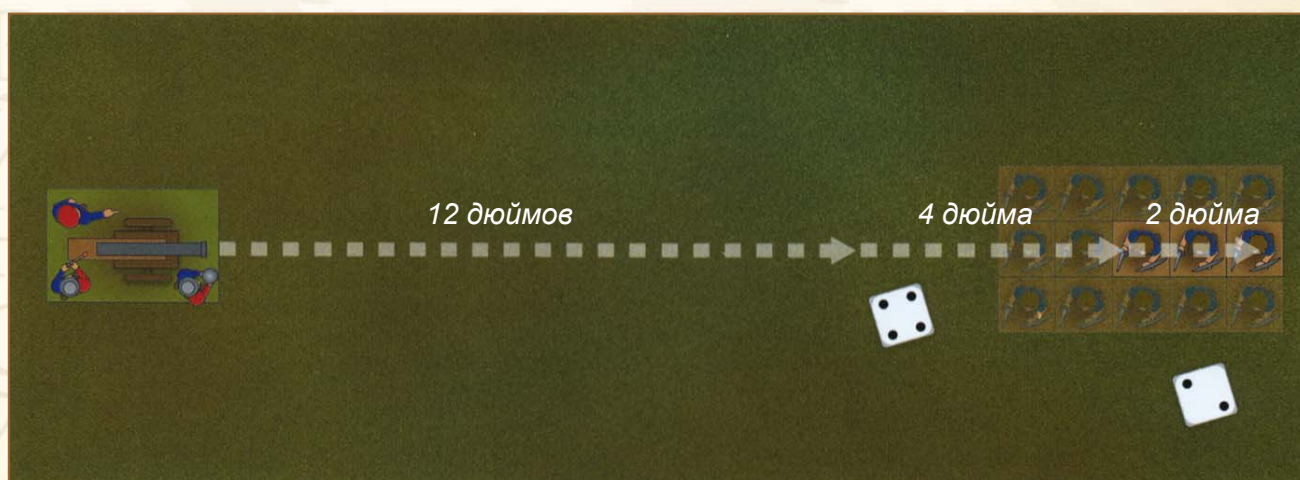
От взрыва погибает один член расчета. Удалите члена расчета как потерю. Пушка не стреляет в это ход. Выжившие члены расчета должны сразу же пройти тест на Панику, чтобы определить, не обратились ли они в бегство — см. раздел «Паника» на стр. 69.

3 Порох Отсырел

Орудие не смогло выстрелить, и члены расчета должны его перезарядить, прежде чем они смогут стрелять снова. Пушка не может стрелять в этот и на следующий ход.

4-6 Не Может Стрелять

Небольшая оплошность не позволила вовремя подготовить пушку к стрельбе. Пушка цела, но не может стрелять в этот ход.



Расчет пушки целится во фланг вражеского отряда. Игрок заявляет дистанцию в 12 дюймов, а затем бросает кубик на точность. Ядро летит на 4 дюйма дальше от пушки и приземляется во вражеский отряд. Затем ядро отскакивает и пролетает еще 2 дюйма, поразив еще две модели из вражеского отряда.



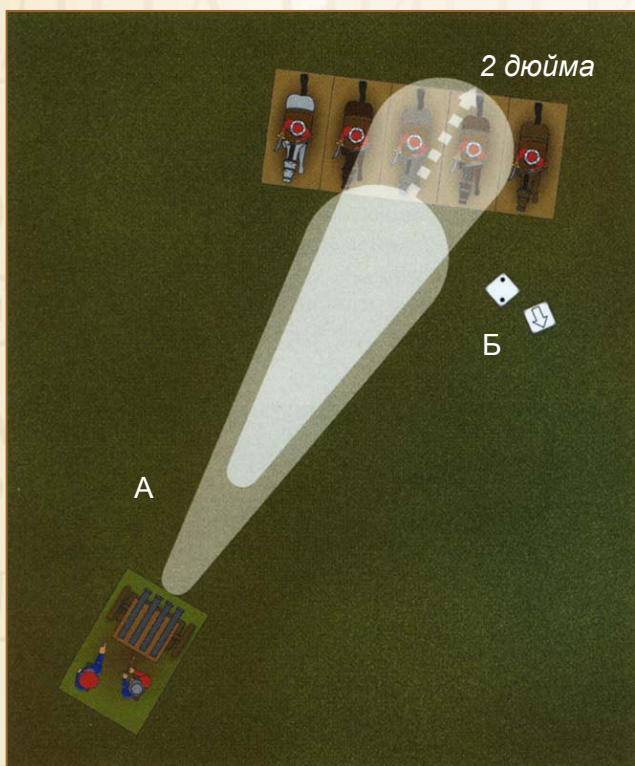
ОРГАННЫЕ ОРУДИЯ

Органное орудие – разновидность пушки, которая состоит из нескольких стволов небольшого калибра, установленных на единый лафет. Они выстреливают градом снарядов с близкого расстояния и могут быть весьма разрушительными. Их именуют «органными орудиями» из-за схожести с трубами церковного органа. Орудия этого типа обычно чаще использовались во время осад для обороны и атаки брешей, но и для тех, кто склонен использовать их в полевых сражениях, мы предоставим подходящие правила.

Характеристики

Типичные значения характеристик органных орудий приведены ниже. Члены расчета рассматриваются отдельно, и, соответственно, у них есть свой собственный профиль – типичные значения показаны ниже. Как и в случае с прочими видами артиллерии, в дополнениях к Warhammer Древние Битвы и армейских листах содержатся соответствующие профили для артиллерии конкретных армий, а также указывается, сколько членов расчета обслуживает каждое орудие.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Органное Орудие	0	0	0	4	5	2	0	0	–
Расчет	4	3	3	3	3	1	3	1	7



(А) Шаблон помещен, и две модели вражеской конницы, оказавшиеся в пределах дистанции, могут быть поражены стрельбой.

(Б) Затем стреляющий игрок выбрасывает 2 на D6, а на Артиллерийском кубике нет «Осечки». Шаблон продвигается вперед на 2 дюйма и накрывает еще две модели конницы, что означает, что четыре модели конницы могут быть поражены стрельбой.

Батарей

Органное орудие может быть сгруппировано в объединенные батареи вместе с пушками и автоматически формируют батареи, будучи выставленными в пределах 5 дюймов в начале игры. В отличие от пушек, органное орудие может «стоять и стрелять» в качестве реакции на атаку. В случае объединенных батарей из пушек и органных орудий, батарея в целом может выбрать реакцию «стоять и стрелять», но стрелять будут только органное орудие.

Движение

Органное орудие может перемещаться с базовой скоростью своего расчета только по открытой местности. Если какие-то члены расчета убиты, то скорость орудия снижается пропорционально числу оставшихся членов расчета. Двигавшиеся органное орудие, в том числе и те, которые просто разворачивались к своей цели, не могут стрелять в этот ход.

Стрельба из Органных Орудий

Органное орудие стреляет в фазе Стрельбы. Мы также позволяем органным орудиям выбрать «стоять и стрелять» в качестве реакции на атаку в фазе Движения противника. Это – исключение из общих правил для артиллерии, которые запрещают артиллерии стоять и стрелять, будучи атакованной.

Для стрельбы из органного орудия применяется специальный шаблон, показанный на стр. 215. Этот шаблон можно сделать из картона, пластика или подобного материала. Органное орудие может стрелять только строго вперед, так же, как и пушка. Поместите шаблон непосредственно перед стволами орудия, узким концом касаясь орудия, а широким концом направленным вперед и, как мы надеемся, к цели. Теперь бросьте Артиллерийский кубик и D6.

Если на Артиллерийском кубике выпала «Осечка» (MISFIRE), тогда произошел сбой. Орудие не стреляет, и игрок должен бросить кубик по таблице Осечек, чтобы выяснить, что же случилось с его органным орудием.

Если на Артиллерийском кубике «Осечка» не выпала, то он игнорируется, и шаблон перемещается непосредственно вперед на количество дюймов, выпавшее на D6. Все модели, оказавшиеся под шаблоном, как до его перемещения, так и после, потенциально могут быть поражены. Бросьте D6 за каждую модель, которая потенциально могла бы быть поражена – модель получает попадание при выпадении 4, 5 или 6. Например, если отряд из десяти моделей полностью угодил под шаблон, бросьте десять кубиков, чтобы определить, сколько из них получили попадания.

Попадания наносятся с Силой (S) 4. Обратите внимание, что поскольку орудие запускает град снарядов, то пораженные модели получают только по одной ране, а спас-броски за доспехи осуществляются как обычно с модификатором -1 за Силу, равную 4.

Артиллерия	Дальность	Сила	Раны	Спас-бросок
Органное Орудие	Шаблон + D6 дюймов	4	1	-1 (как обычно)

ЗДАНИЯ



Игроки, которые помнят первую редакцию Warhammer Древние Битвы, могут припомнить, что мы включали в нее правила для вхождения в здания и движения вокруг них, а также правила для ведения боя внутри и со стороны укреплений. Впоследствии мы издали более подробный свод правил, регулирующий эти вещи. Эти правила изложены в дополнении «Осады и Завоевания», которое мы бы рекомендовали игрокам, заинтересованным в играх этого типа. Однако в большинстве игр роль зданий весьма незначительна, поэтому мы пришли к выводу, что предпочтительнее будет более простой подход. Этот раздел правил отличается от предыдущих разделов. Здесь обсуждаются несколько методов отражения зданий в правилах, позволяющих игрокам определить, как они будут отражать здания в игре.

ЗДАНИЯ КАК ДЕКОРАЦИИ

Здания могут быть интересными элементами местности, которые повышают привлекательность поля боя, не играя существенной тактической роли. Например, несколько зданий с находящимися поблизости садами размещенные на краю стола могли бы представить предместья более крупного поселения. Точно так же линия городских стен может представить огромную столицу, которая находится за пределами стола.

Первый подход к отображению в игре зданий состоит в рассмотрении их просто как декоративных элементов, которые непроходимы для всех типов войск. С точки зрения игры это – реалистичный способ отображения битвы, если Вы предпочитаете рассматривать отряд воинов представляющим крупное формирование из нескольких сотен человек, когда отдельная модель здания обозначала бы городскую территорию, в которую не могут войти развернутые в боевые порядки войска.

Таким образом, здание и, возможно, находящиеся поблизости от него сады или огороженные участки рассматриваются как область непроходимой местности, которую войска должны обходить вокруг. Это не должно показаться чем-то унылым, особенно если местность также включает другие элементы, такие как водные пути, которые разделяют стол на отдельные зоны. Здания, рассматриваемые таким образом, также блокируют линию видимости и поэтому предоставляют возможность занять войскам такую позицию, где бы они оказались вне досягаемости для вражеской стрельбы.



ЗДАНИЯ КАК МЕСТНОСТЬ

Другой подход к использованию зданий состоит в том, чтобы рассматривать их как элементы местности. Используя этот метод, область могла бы обозначать, скажем, деревню, в пределах которой размещены два или три здания, между которыми простираются сады, надворные постройки, огороженные участки и прочие сооружения, освещающие какие-либо стороны хозяйственной или производственной деятельности. Область в целом рассматривают либо как труднопроходимую, либо как очень труднопроходимую местность, позволяя войскам перемещаться в ней так же, как по лесу или в чем-то подобном. При необходимости отдельные здания можно отодвинуть в сторону или вообще снять, чтобы позволить войскам двигаться в пределах обозначенной области. По сути, это – то же самое, что и область под руинами, когда область в целом рассматривается как тип местности, за исключением того, что здесь применяются обычные правила для труднопроходимой или очень труднопроходимой местности.

По желанию игроков области зданий или поселений могут определяться как проходимые для застрельщиков, и/или через них могут вести дороги или тропы, по которым можно проходить без препятствий. Это позволяет игрокам отражать различную плотность застроенной местности, дающую противостоящим армиям различные тактические возможности. Подробнее о местности и ее влиянии на движение см. стр. 24.



Это – достаточно хороший и практичный способ включить здания в игру, хотя некоторые игроки находят необходимость сдвигать здания, чтобы позволить перемещать войска, чем-то абстрактным! Конечно, многое зависит от типа и дизайна используемых моделей зданий. Было бы не удобно ставить войска сверху покатых хижин с их коническими крышами, но это вполне реально сделать, сражаясь среди низких зданий с плоскими крышами, распространенных на Ближнем Востоке.

ЗДАНИЯ КАК ЭЛЕМЕНТЫ ПОЛЯ БОЯ

Этот метод начинает рассматривать здания в значительной степени буквально – вот здание, войска могут войти в него, защищать его или драться за него с противником. Это – что-то вроде компромиссного варианта между рассмотрением зданий просто как области под постройками в целом и более подробной системой, описанной в книге «Осады и Завоевания». Для начала это позволит нам представить простые укрепления. Подобный компромисс мы сочли осуществимым и занимательным, хотя он и потребует определенной степени взаимопонимания между игроками, и поэтому мы бы не рекомендовали его неопытным или чрезмерно эмоциональным игрокам!

Занятие Зданий

Здания и потенциально всю область, покрытую прилегающими огороженными участками, дворами, садами, служебными постройками и т.д., рассматривают как непроходимую местность. Однако пехота может войти внутрь здания и занять его, а затем сражаться из него. Отряду, который уже соприкасается со зданием в начале своей фазы Движения, позволено занять его. Чтобы обозначать, что здание занято отрядом, возьмите несколько символических моделей отряда и поместите их в или рядом со зданием. Остальная часть отряда временно удаляется со стола. Как только отряд занял здание, он не может двигаться, пока не покинет его, что он может сделать во время Остальных Перемещений любой последующей фазы Движения, как отмечено ниже.

Здание может быть занято только одним отрядом, и отряд может занять только одно здание. Конечно, вполне допустимо, а иногда и просто необходимо две или более смежные конструкции рассматривать как одно здание. Точно так же, если у Вас имеется очень большая конструкция, может быть лучше рассматривать ее как несколько отдельных зданий; однако в целом мы стараемся избегать излишнего усложнения. Мы оставляем на усмотрение игроков принятие решений, подходящих к имеющимся у них моделям зданий, и соответствующих терпению и вкусам игроков.

Отряды, которые занимают здания, в игровых целях более не считаются построенными отрядами. Это влечет за собой различные последствия, самое важное из которых – это то, что они перестают получать бонусы к результату боя, которые обычно получают построенные отряды пехоты, как отмечено на следующей странице.

Здесь несколько римлян укрылись в часовой башне, которая предоставляет им лучший обзор поля боя.

Покидание Зданий

Чтобы покинуть здание, отряд измеряет расстояние своего движения от любого края модели здания и помещается на стол в любом подходящем построении. Поскольку это происходит во время Остальных Перемещений фазы Движения, у отряда не будет возможности атаковать в этот ход, но никаких иных штрафов не налагается только за то, что отряд покинул здание.

Примите во внимание, что, хотя отряд, покидая здание, может принять любое построение, все модели в отряде должны быть в состоянии измерить расстояние своего движения от края здания, которое они только что покинули. Потому никакая модель не может быть помещена от края здания далее, чем позволяет расстояние движения.

Стрельба из Зданий

Если отряд оснащен стрелковым оружием, он может стрелять из занимаемого им здания, пока линия видимости может быть проведена от самого здания. Мы принимаем, что до пяти моделей с каждого этажа могут стрелять из здания, то есть, пять из одноэтажного здания, десять из двухэтажного здания, 15 из трехэтажного здания и так далее.

Игроки по желанию могут договориться об изменении этого правила, но мы полагаем, что пять моделей за этаж удачно работают для большинства планировок зданий. Модели могут стрелять вокруг во все стороны, измеряя дистанцию от центра здания, а не от края. Измерение от края делает нас заложником возможных специфических форм зданий, поэтому вместо этого мы проводим измерения от центра, что сразу же устраняет подобные проблемы.

Если есть место для сомнений, как-нибудь отметьте центральную точку здания.

Отряды, Занявшие Здания

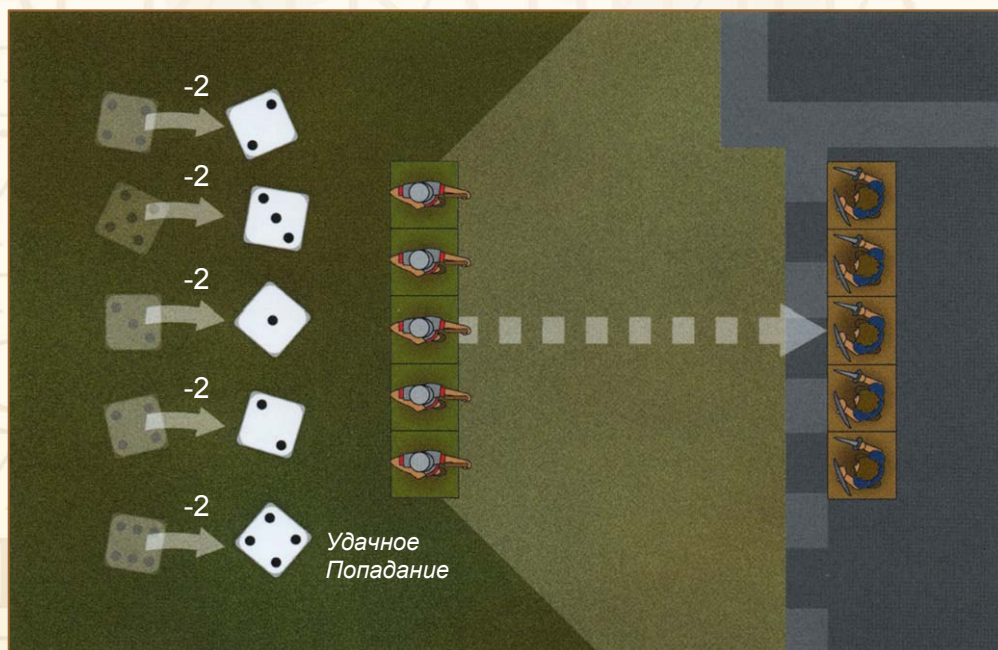
Если отряд занимает здание, то само здание становится «отрядом» с точки зрения противника. Так, противник может стрелять в отряд, если он может стрелять в здание; он может атаковать отряд, если он может атаковать здание, и само здание рассматривается как вражеский отряд в целях близости противника при движении на марше и т.д. У отряда в здании нет никакого надлежущего построения, нет ни фронта, ни флангов, ни тыла как таковых; оно стоит во всех направлениях сразу. Поскольку здание рассматривается как вражеский отряд, враг не может приблизиться к нему ближе, чем на 1 дюйм, если только он не атакует, как описано ниже.

Стрельба по Занявшему Здание Отряду

Противник может стрелять в отряд в здании. Занимающие здание войска пользуются преимуществом «прочного укрытия», поэтому применяется штраф -2 к броску на попадание. Мы не применяем +1 к попаданию в большую цель, поскольку считается, что цель — фактически войска внутри, а не само здание.

В случае шаблонного оружия, такого как камнеметы и органические орудия, будет удобно принять, что D6 моделей попадают под шаблон, если само здание попадает под шаблон. Бросьте D6, выпавшее значение означает количество пораженных моделей. В случае с пушками и стрелометами попадание наносится только одной вражеской модели, поскольку цель рассредоточена внутри здания и не построена в шеренги.

Говоря о камнеметах и пушках, мы отклоняемся в область осадной войны, где следует рассмотреть возможность повреждения самого здания. В целом мы либо игнорируем это, либо принимаем очень простое правило «три попадания в здание превращают его в груды обломков». Подобные вещи детально рассмотрены в дополнении «Осады и Завоевания», а здесь мы их более касаться не будем.



Отряд лучников выбрал целью отряд пехоты, занявший здание. Лучникам обычно нужно было бы выбросить 4+ на каждом D6 для попадания, однако каждый бросок получает модификатор -2, поскольку здания являются прочными укрытиями, это означает, что им для попадания нужно выбросить 6-ки.

В этом примере только один из этих пяти бросков кубиков на попадание оказался успешным.



Штурм Зданий

Вражеский пеший отряд может атаковать занятое войсками здание и оспорить владение им с войсками, находящимися внутри. Это называется штурм. Только отряд, который в состоянии занять здание, может штурмовать его, то есть это должен быть пеший отряд, а не конница, колесницы или что-то еще. Только один единственный пеший отряд может сражаться с занимающим здание отрядом: мы не позволяем нескольким отрядам одновременно штурмовать здание. Чтобы атаковать здание, просто рассматривайте его подобно вражескому отряду и выровняйте атакующих к тому краю здания, которого им легче всего достигнуть.

Войска, которые уже занимают здание, будучи атакованными, не могут выбрать реакцию «бежать» или «стрелять и бежать». Они должны выбрать «держат позицию» или «стоять и стрелять», если имеют соответствующее оружие. Они все еще могут быть вынуждены убежать в результате теста на Страх или Ужас, если их противник вызывает у них страх или ужас, но мы не позволяем отрядам убежать в виде реакции на атаку, когда они занимают здание.

Занимающий здание отряд, вооруженный стрелковым оружием, может «стоять и стрелять», даже если атакующие начали свое движение в пределах половины дистанции атаки. В этом случае мы предполагаем, что войска в здании достаточно подготовились, чтобы выстрелить в приближающегося противника – было бы невежливо отказать им в такой возможности. Помните, что занимающие здание ограничены пятью стреляющими моделями за каждый этаж, если не согласовано иное, когда модель это позволяет.

Когда отряд атакует занятое здание, мы предполагаем, что бой скатывается к чему-то вроде отдельных стычек. Поэтому здесь не используются правила, обычно применяемые для специфичных видов оружия, специальные правила формаций и бонусы к результатам боя за дополнительные шеренги или за сомкнутый строй. Вместо этого с каждой стороны сражается не более 10 моделей. В их число может входить командир отряда, дающий преимущество, и персонажи, присоединившиеся к отряду (их количество ограничено половиной от принимающих участие в бою моделей). В большинстве случаев проще всего будет сделать так: игрок, занимающий здание, берет десять моделей из своего отряда и выстраивает их в линию перед зданием, а затем его противник берет десять моделей из своего отряда и выстраивает их в линию напротив врага. Это устранил любые вопросы относительно того, кто с кем сражается, хотя в большинстве случаев в бой будут вовлечены только обычные войска и с ними не будет никаких проблем.

Проведите бой так, словно занимающие здание войска находятся позади обороняемого препятствия, следовательно, с применением для штурмующих штрафа -1 к броскам на попадание. Определите результаты боя, игнорируя любые бонусы за шеренги и сомкнутый строй, как уже было отмечено. Проигравшая сторона должна как обычно пройти тест на Разгром, и будучи вынужденной бежать, она обращается в бегство стандартным способом. Если отряд, занимающий здание бежит, измерьте расстояние его движения от противоположного края здания.



Если во время штурма одна из сторон бежит, то победитель автоматически вступает во владение оспариваемым зданием и занимает его. Победители не преследуют своего бегущего противника во время штурма. Если побеждает штурмующая сторона, то ее войска просто занимают здание, вытесняя из него побежденного врага.

Если побеждают занимающие здание, но при этом противник не был разгромлен и не бежит, то штурмующие отбрасываются назад, и бой завершается. Переместите штурмующий отряд так, чтобы он оказался в 1 дюйме от здания, и при необходимости приведете его в порядок. Занимающие здание войска не могут преследовать, и бой на этом прекращается. Защитники сохраняют за собой право владения зданием. Обе стороны после этого вольны действовать как обычно.

Если побеждают штурмующие, но противник не был разгромлен и не бежит, то отряд, занимающий здание вытесняется из здания и должен быть помещен не менее чем в 1 дюйме от здания с противоположной от боя стороны. Отряд может принять любое построение, словно он захотел покинуть здание в своей фазе Движения. Штурмующие войска занимают здание. Обе стороны после этого вольны действовать как обычно.

В случае ничьи, штурмующие отступают, словно победила занимающая здание сторона, за исключением того, что тест на Разгром проходить не нужно. Обе стороны после этого вольны действовать как обычно. Это сделано потому, что было бы неудобно продолжать эти поединки более одного хода подряд. К тому же такие действия в результате выглядят подходяще и драматично!

СМЕШЕНИЕ ПРАВИЛ ДЛЯ ЗДАНИЙ

Нет никаких причин, по которым все здания нужно рассматривать одинаковым образом. Часть Ваших зданий могут быть непроходимыми, в то же время другие рассматриваются как элементы местности, а какой-то особенный храм, особняк или укрепленную заставу можно было бы считать элементом поля боя. Вопрос лишь в том, игру какого типа Вы бы хотели провести. Если Вы хотите углубиться далее и отыграть захват поселения, штурм крепости или растоптать железной пятой целый город (а кто не хотел бы испытать в этом удачу?!), то мы бы настоятельно рекомендовали использовать для этого дополнение «Осады и Завоевания».





НА ВОЙНУ



Здесь мы поведем наши войска на войну в ожидании обретения славы победителей и признания на поле боя!

В этом разделе книги правил объясняется, как выбрать силы для игры и как организовать саму игру: разместить модельную местность на столе, расставить армии и определить условия победы, а именно, как определить победившую сторону!

Мы рассмотрим методы подготовки и размещения элементов местности для битвы. Иногда игроки вольны договариваться между собой и поступать взаимноудовлетворяющим способом исходя из своих пожеланий. Альтернативно может быть использован генератор, разработанный нами для определения и настройки местности.

Также мы обсудим возможности для совершения различных видов действий – смелый командующий должен быть готов противостоять врагу везде, где бы он не появился: мы должны быть готовы к нападению на наш лагерь, к набегам, засадам и попыткам неприятеля обойти наши фланги.

Наконец, мы коснемся темы победы и поражения – и хотя одни лишь боги могут даровать успех в битве (ну, или хотя бы броски кубиков) – мы рассмотрим, кого провозгласить победителем, когда для этого придет время.



НАЧАЛО ИГРЫ



Мы довольно долго объясняли правила игры, включая все правила для необычных участников боевых действий, таких как слоны и колесницы, и для специальных свойств войск от застрельщиков до фаланги. В этом разделе речь пойдет о том, как подготовить поле боя, выбрать силы и расставить армии, готовясь к началу игры.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Бой обычно ведется между двумя сторонами, каждая из которых представлена одним игроком, управляющим всей своей армией. Абсолютно приемлемо, и зачастую даже предпочтительно, чтобы с каждой стороны в игре участвовало несколько игроков. Это особенно удобно в больших сражениях, когда полезно иметь дополнительные руки, чтобы бросать кубики или передвигать отряды. Для новичков играть в одной команде рядом с кем-то, кто хорошо знает правила, будет отличным способом постигнуть игру. Это также позволяет опробовать в деле новую армию, которую Вы бы хотели начать собирать. А еще, командные игры – великолепное развлечение и отличный способ собраться с друзьями, чтобы всем вместе насладиться игрой.

В игровых целях мы исходим из того, что игра проводится один на один, но не забывайте, что это не налагает на вас никаких ограничений, и многие весело проводят время за игрой с командами из двух или трех человек с каждой стороны, сражающихся на большом столе, и засиживаясь до полуночи.

ВЫБОР СИЛ

Прежде, чем Вы будете готовы вступить в бой, Вы должны составить армию из любых имеющихся у Вас войск. Конечно, Вы могли бы просто взять всю свою коллекцию и сразаться против коллекции Вашего противника, но разве Вам захочется играть в игру, которая не сможет предоставить обоим сторонам более или менее равный шанс на победу? По этой причине мы разработали обширные серии армейских листов для игры Warhammer Древние Битвы.

Армейский лист – это список всех видов войск, доступных для конкретной армии. Так, римская армия времен Цезаря весьма существенно отличается от египетской армии Эпохи Фараонов, и каждая из них имеет свой собственный армейский лист, описывающий доступные для нее войска. Каждый армлист описывает доступные для этой армии типы



войск, их профили характеристик, доспехи и оружие, которые они несут, и специальные правила, если таковые к ним применяются. Мы включили два армейских листа в эту книгу, чтобы дать Вам общее представление о том, как они работают (см. стр. 172), все остальные армисты доступны в дополнениях. Мы не будем описывать их здесь, а отошлем читателя к нашему сайту Warhammer Historical Wargames, где Вы сможете найти подробную информацию обо всех доступных в настоящее время дополнениях, а так же онлайн-ресурсы:

www.warhammer-historical.com

Чтобы быть по возможности беспристрастными, армейские листы определяют для каждого воина «очки стоимости». Чем лучше боевые качества воина, тем выше его очки, тем дороже он так сказать «стоит». Это позволяет обоим игрокам выбрать противостоящие армии на одинаковое количество очков стоимости, скажем, на 1 000 очков каждая, и, по крайней мере, теоретически эти армии должны быть сопоставимы. В целом армии одинакового размера (под этим мы подразумеваем, что они составлены на одинаковое количество очков стоимости) будут сбалансированы относительно друг друга. Но некоторые из дополнений к Warhammer Древние Битвы предназначены для отыгрыша специфических строго исторических игр, и армии, выбранные из одного дополнения, не обязательно будут идеально сбалансированы относительно армий, выбранных из других дополнений. Вряд ли это вызовет удивление, когда речь идет об армиях, которые могут быть разделены больше чем 3 000 лет истории!

Продолжительность и Размер Игры

Опытные игроки без труда смогут завершить даже большую игру за вечер, но очевидно, что если Вы только разбавляетесь с правилами, то для этого понадобится немного больше времени. Даже при наличии больших армий, лучше начинать с небольших сил и постепенно осваивать игру.

Разумный размер сражения обеспечивается столкновением между армиями от 1 000 до 1 500 очков с каждой стороны. Такую игру большинство игроков может завершить за вечер, и это – наиболее распространенный размер игры для большинства игроков. Можно отыгрывать и меньшие сражения. Когда с каждой стороны всего 500 очков, игра будет скоротечной и может быть закончена приблизительно за час, но ее продолжительности по-прежнему достаточно, чтобы обеспечить разнообразие и интерес. Игра более чем на 1 500 очков с каждой стороны занимает немного больше времени, но опытные игроки все еще могут завершить сражение на 2 000 очков за один долгий вечер. Игра на 3 000 очков фактически займет весь день, а для более крупных сражений может потребоваться несколько дней игры, с перерывом на ночь!

Размер отыгрываемой битвы может быть ограничен количеством имеющегося места. У некоторых игроков может быть комната, в которой они смогут разложить на специальном игровом столе, не прибегая к необходимости занимать кухонный стол или изгонять семью из столовой. Однако не всем так везет, поэтому иногда нам приходится обходиться прочной поверхностью, которую можно положить поверх другого стола или даже установить на полу. В любом случае, мы рекомендуем, чтобы стол имел в глубину по возможности не менее четырех футов (120 см), и был достаточно широким, чтобы удовлетворять

размеру игры, в которую Вы бы хотели сыграть. В следующей таблице приведены рекомендуемые размеры стола для игр до 2 000 очков. Они не являются строго обязательными, но мы полагаем, что такие размеры обеспечивают достаточно места для полноценной игры, позволяя осуществлять угрозу флангам армии, которые досаждали реальным командующим древности.

Размер Армии	Ширина	Глубина
От 500 до 1 000 очков	120 см	120 см
До 1 500 очков	180 см	120 см
До 2 000 очков	240 мм	120 см

Модели

Обсуждение того, модели какого производителя выбрать, как их раскрасить и установить на подставки само по себе достойно отдельной книги. Позже мы попытаемся дать информацию об этом, чтобы ввести новичков в курс дела. Пока стоит рассказать лишь о некоторых вещах, связанных с выбором Ваших сил.

В этой книге показаны модели размера, обычно называемого «28 мм», что просто указывает на их номинальную 28-миллиметровую высоту, хотя их фактическая высота немного колеблется от производителя к производителю. Большинство поклонников Warhammer Древние Битвы играет именно такими 28-миллиметровыми армиями. Это – популярный масштаб, позволяющий аккуратно красить фигуры, а завершённые армии хорошо смотрятся и выглядят впечатляюще, будь они на поле боя или в шкафу на полке в ожидании предстоящих завоеваний. Однако это не единственный доступный размер моделей, и совершенно спокойно можно играть в Warhammer Древние Битвы моделями любого масштаба, если Вам этого хочется. Если Вы собираетесь начать собирать армию, имеет смысл выяснять, какой масштаб предпочтителен среди местных игроков. См. на стр. 12 подробнее о различных размерах моделей и требованиях к подставкам.

Говоря в целом, большинство коллекционеров захочет собрать полную коллекцию, которая бы включила войска, вооруженные и снабженные точно так же, как их исторические прототипы. Во время игры важно, чтобы модели были похожи на войска, которые они представляют, например, чтобы у щитоносцев были щиты, а у копейщиков – копья. Не столь важно, будет ли каждая отдельная модель в отряде экипирована точно в соответствии с ее предназначением, небольшое количество копейщиков, потерявших свои копья, или воинов, бросивших свои щиты, придадут отряду драматичность и любопытный внешний вид. Важно, чтобы отряды в целом выглядели подобно прототипам, которые они представляют. Это особенно стоит иметь в виду, когда Вы играете против нового противника, который, скорее всего, не так хорошо знаком с Вашей армией, как Ваши регулярные противники. Если Вы участвуете в формальном турнире, организаторы могут быть строгими в этом вопросе, чтобы избежать какого-либо недопонимания в критические моменты игры. Однако в дружеских играх большинство готово пойти друг другу на уступки и живо предположить, что вот у этого отряда конницы есть щиты или что у этих колесниц имеются дополнительные члены экипажа, хотя не стоит удивляться, что зачастую о подобных допущениях в пылу битвы можно попросту забыть!



ПОДГОТОВКА К БИТВЕ

Существуют различные виды отыгрываемых сражений – от небольших стычек до полномасштабных осад – на игровом столе могут быть представлены любые свершавшиеся в истории человечества конфликты. Многие игроки определенно захотят реконструировать реальные битвы древности. Различные дополнения к Warhammer Древние Битвы включают информацию о ходе таких боев. Здесь же нас беспокоит вопрос, как двум игрокам подготовить игровую поверхность и свои войска для игры в типовую или стандартную игру, где эти две армии выстраиваются на поле боя одна напротив другой.

1. Выберите армии на согласованное количество очков.
2. Разместите местность на поле боя.
3. Расставьте армии на поле боя.
4. Определите условия победы.
5. Начните битву.

Выбор Армий

Мы уже обсуждали, как выбирать армии на predetermined количество очков стоимости. Давайте предположим, что мы собираемся провести игру на 1 500 очков. Оба игрока выбирают войска, соответственно, из своих армейских листов так, чтобы полная стоимость каждой армии укладывалась в 1 500 очков. Играющие регулярно имеют тенденцию использовать одну и ту же расписку для большинства сражений, и у них может быть несколько расписок, подготовленных для использования против различных противников.

Размещение Местности

Большинство сражений древности в действительности велось на довольно открытом пространстве, оставляющем много места для маневра. Однако лежащая в основе местность или такие элементы местности, как леса, могли оказывать важное или даже основополагающее влияние на ход боя. Игроки вольны разместить модельные холмы, леса, деревни, ручьи и любые иные элементы местности как им нравится, воссоздавая некоторую сцену из древнего мира, реальную, либо выдуманную. Подробнее о различных методах выбора местности см. Генератор Местности на стр. 145.

Расстановка Армий

Как только местность будет установлена, игроки должны решить, как им расставить свои армии. Существует несколько различных методов, все они одинаково хороши, и игроки вправе использовать любой из этих методов, который их устраивает. Предпочтительный метод для каждого игрока заключается в том, чтобы развернуть свою армию тайно, что представляет реализацию планов, старательно составленных командующими армиями в ночь перед битвой. Такой способ упоминается как «скрытые диспозиции» и может быть достигнут путем установления поперек стола ширмы так, чтобы каждый игрок мог установить свои силы незаметно для своего противника. В качестве ширмы подойдут крышки от коробок, разложенные вдоль стола. Альтернативно, оба игрока могут нарисовать схему поля боя и обозначить на ней расположение своих отрядов, затем одновременно раскрыть свои карты и в соответствии с ними установить свои армии. Некоторые игроки экономят время и просто поочередно расставляют свои отряды на столе на виду у противника по одному отряду, сначала один игрок, затем другой, начиная с игрока, у которого больше отрядов. В целом этот

ОТОБРАЖЕНИЕ ЧИСЛЕННОГО МАСШТАБА

Как известно всем интересующимся древней историей, величайшие бои древности велись между многими десятками или даже сотнями тысяч воинов, а не несколькими сотнями людей. Подобно тому, как мы воспринимаем наши коллекции как «армии», мы должны признать, что наши отряды из 20 или 30 моделей представляют полноценное тактическое формирование, даже когда мы знаем, что численность реальной тактической единицы типично исчислялась бы сотнями воинов. Например, в римской когорте, которая примерно эквивалентна батальону 18-го или 19-го веков, было порядка 500 человек. В нашей игре мы представляем типичное тактическое формирование гораздо меньшим количеством моделей просто потому, что поступить иначе было бы непрактично. Таким образом, мы заставляем наш отряд из дюжины или около того легионеров двигаться и маневрировать подобно

своему прототипу из нескольких сотен. Мы заставляем их реагировать на угрозы флангу и происходящие неподалеку бедствия подобно крупным формированиям воинов, большинство из которых не может видеть того, что происходит с другой стороны их отряда и будут склонны распускать слухи и как следствие впадать в панику. На деле каждая модель представляет множество воинов, и если хотите, Вы можете представить ее как некоторое количество воинов, которое может быть от сотни до лишь одного человека. Разработчики игры склонны рассматривать одну пехотную модель представляющей от 10 до 30 воинов в зависимости от сражения, обычно 20. Что касается персонажей, рассматривайте их сопровождаемыми адъютантами и телохранителями, которые как бы являются составной частью их фигур.





способ хуже, поскольку игроки видят уже выставленную на стол часть вражеской армии и могут соответствующим образом отреагировать. Поэтому система «скрытых диспозиций» предпочтительнее. Более подробно о расстановке см. «Варианты Расстановки» на стр. 146.

Каждая армия должна быть выставлена полностью в пределах предназначенной для этого области, называемой **зоной расстановки**. Для битв стандартного типа, когда обе армии стоят одна напротив другой, эти зоны показаны на схеме ниже, на которой изображен пример игрового стола размером 6 x 4 фута (180 x 120 см). Как видите, противостоящие армии должны быть расставлены, по меньшей мере, в 24 дюймах от вражеской зоны расстановки и не ближе 12 дюймов к боковым краям стола. Если глубина Вашего стола соответствует рекомендуемому 4 футам (120 см), то для расстановки у Вас остается 12 дюймов.

Условия Победы

До начала сражения необходимо установить продолжительность битвы и то, как Вы будете определять победителя. Игроки по своему желанию могут договориться об игре на фиксированное количество ходов, либо до истечения согласованного количества времени, либо пока одна из армий не достигнет своей точки разгрома. Подробнее о **точке разгрома** и победных очках см. раздел «Победа» на стр. 149. Также игра сразу же завершается, если один из игроков захочет прекратить бой и объявляет о своей сдаче – тоже выход, хотя трудно себе представить, как он сможет объяснить это в сенате?

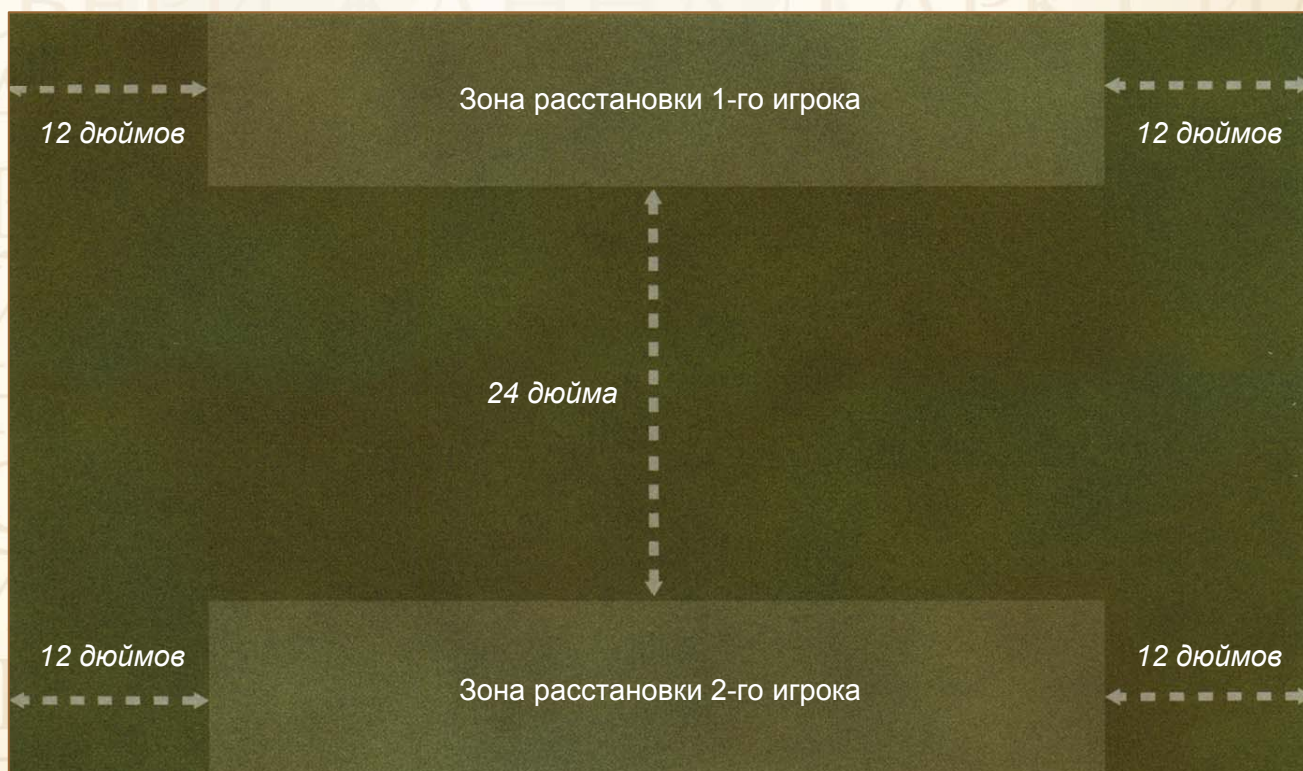
По окончании игры игроки подсчитывают Победные очки, набранные каждой стороной. Армейские очки за уничтоженных врагов, так же как и за различные другие достижения приведены в раздел «Победа» на стр. 149. Игрок, армия которого набрала наибольшее количество очков, считается победителем.

Начните Битву

После того, как будет установлена местность, выбраны и расставлены армии, и определено, до какого момента будет идти игра, наступило время начать битву. В начале игры, непосредственно перед первым ходом, обе стороны могут переместить любые отряды застрельщиков на 4 дюйма по столу. Это представляет рассыпные войска, которые рассредоточились перед армией, возможно, чтобы вступить в перестрелку со своими коллегами из противостоящего войска. Переместив соответствующим образом любых застрельщиков, каждый игрок бросает кубик, и тот, у кого выпало наибольшее значение, может выбрать, начать ли ему первый ход самому или же уступить его противнику и ходить вторым. Некоторые вариации этого порядка обсуждены в разделе «Варианты Расстановки» на стр. 146.

Карфагеняне поспешили последовать примеру врага – перешли реку и построились. На левом фланге, у самой воды, против римской конницы, Ганнибал поставил галльских и испанских всадников, на правом – нумидийских, центр же заполнил пехотой, причем в самой середине оказались галлы и испанцы, а по обе стороны от них – африканцы.

Ливий, Война с Ганнибалом





ГЕНЕРАТОР МЕСТНОСТИ

Нет никаких жестких и быстрых правил подготовки модельной местности перед битвой. Весьма распространен достаточно здравый подход, когда игроки просто договариваются, какую местность им использовать и где ее размещать.

Мы подготовили таблицу генерации местности для тех, кто захочет ее использовать. На практике мы всегда составляем для себя подобные таблицы на основе имеющейся в нашем распоряжении местности, и Вы можете поступать аналогично, но и данный пример, как скоро Вы увидите, абсолютно пригоден для использования. Не беспокойтесь, если будет сгенерирован элемент местности, которого у Вас нет, в этом случае просто перебросьте результат, пока не получите имеющийся в наличии элемент.

Генератор просто показывает, какая местность доступна. После того, как Вы определите, что это будет за местность, она должна быть размещена на столе, и для этого существует множество способов. Весьма важный момент – сделают ли сначала игроки выбор, с какого края стола они будут играть, а затем разместят местность, либо же они сперва разместят местность, а потом уже будут выбирать, с какого края стола им играть. В первом случае размещение местности является непосредственной тактической частью игры, в которой игроки будут стремиться получить преимущество. Во втором случае игроки будут стремиться создать нейтральное поле боя, которое бы не давало преимуществ или неудобств для обеих сторон. Есть один хороший способ: один игрок выставляет всю местность, а другой выбирает, с какого из длинных краев стола он будет расставлять свою армию. Этот способ очень удачен, если игра происходит на территории одного из игроков, который хочет подготовить стол для игры в ожидании прибытия своего оппонента.

Методы Размещения Местности

Обычно используется следующий метод, который, как видно, подходит для большинства целей. Сначала игроки выбирают, на каком из противоположных краев стола они будут играть. Затем игроки бросают D6, и тот, у кого выпало наибольшее значение, начинает генерировать и размещать местность. Он бросает 2D6 и сверяется с Таблицей Генерации Местности. Игрок может либо разместить выпавший элемент местности, либо «пасовать» и не размещать его вообще. Если игрок не стал «пасовать», он может разместить элемент местности на поле боя где-нибудь на своей половине стола, то есть позади воображаемой линии, проходящей через середину стола. Если это простой холм, то при желании он может быть помещен на эту ось, простираясь в обе половины стола.

После того, как первый игрок либо разместил элемент местности, либо «пасовал», его противник делает то же самое, потом снова первый игрок и так далее, пока тот или иной игрок не объявит, что он закончил. Затем его противник по желанию может сгенерировать и разместить еще один элемент местности, после чего местность более не размещается.

В целом допускается иметь на столе только одну единственную реку или ручей. Если сгенерирована вторая, то результат нужно перебросить. В подходящих случаях будет абсолютно приемлемо накладывать один элемент местности поверх другого, чтобы создать, скажем, лесистый холм или стены на склонах холма.

Как только размещение будет завершено, Вы можете начать битву, либо игроки по договоренности могут пойти на взаимные уступки, перемещая или вообще удаляя элементы местности, если есть ощущение, что так будет лучше для игры. Например, Вы могли бы позволить своему противнику убрать лес из его половины стола, если он позволит Вам изменить положение холма.





ТАБЛИЦА ГЕНЕРАЦИИ МЕСТНОСТИ (БРОСЬТЕ 2D6)

Определите место и дату битвы, которую Вы собираетесь вести. Затем определите количество элементов местности по первой нижеследующей таблице, а затем игроки выбирают эти элементы по второй таблице, поочередно бросая 2D6, пока не будет набрано полное количество элементов. Если выброшенному значению в таблице соответствует пустое значение, то местность не размещается.

Фланговой зоной (Ф) являются заключительные 18 дюймов с каждого края стола. Вы можете использовать D6, чтобы определить, с чьей стороны будет установлен элемент местности: 1-3 с Вашей стороны, 4-6 со стороны противника. Остальная часть стола является центральной зоной (Ц).

Выбор Количества Элементов Местности

Период Времени	Западная Европа	Северная/ Восточная Европа	Средиземноморье или Ближний Восток	Центральная/ Восточная Азия	Южная Азия
Войны Колесниц	2 элемента	3 элемента	2 элемента	2 элемента	3 элемента
Классическая Античность	3 элемента	4 элемента	3 элемента	3 элемента	4 элемента
0-700 гг. н.э.	4 элемента	5 элементов	3 элемента	3 элемента	5 элементов
800-1066 гг. н.э.	4 элемента	5 элементов	3 элемента	3 элемента	5 элементов
1067-1530 гг. н.э.	4 элемента	6 элементов	3 элемента	3 элемента	5 элементов

Выбор Типов Элементов Местности

Регион/ Бросок Кубика	Западная Европа	Северная/ Восточная Европа	Средиземноморье или Ближний Восток	Центральная/ Восточная Азия	Южная Азия
2	Пологий Холм (Ф)	Пологий Холм (Ф)	Пологий Холм (Ф)	Пологий Холм (Ф)	Пологий Холм (Ф)
3	Пологий Холм (Ф)	Пологий Холм (Ф)	Пологий Холм (Ф)	Пологий Холм (Ф)	Пологий Холм (Ф)
4	Лес/Сад (Ф)	Лес (Ф)	Лес/Сад (Ф)	Крутой Холм (Ф)	Лес (Ф)
5	Пересеченная местность (Ф)	Лес (Ф)	Пересеченная местность (Ф)	Пересеченная местность (Ф)	Лес (Ф)
6	Пересеченная местность (Ф)	Пересеченная местность (Ф)	Крутой Холм (Ф)		Пересеченная местность (Ф)
7	Крутой Холм (Ф)	Пересеченная местность (Ф)			Пересеченная местность (Ф)
8		Крутой Холм (Ф)			Крутой Холм (Ф)
9					
10	Пересеченная местность (Ц)	Пересеченная местность (Ц)			Пересеченная местность (Ц)
11	Пологий Холм (Ц)	Пологий Холм (Ц)		Пологий Холм (Ц)	Пересеченная местность (Ц)
12	Лес (Ц)	Лес (Ц)	Пологий Холм (Ц)	Пологий Холм (Ц)	Пологий Холм (Ц)

Примечание: Реки и ручьи могут использоваться только по согласованию между игроками. При желании в играх на Темные Века в Западной и Северной Европе Вы можете разместить небольшую реку во фланговой зоне при выпадении 9.

«Пересеченная местность» – это Труднопроходимая Местность, но она не блокирует линию видимости. Это может быть кустарник, пашня, зыбучий песок, и так далее.



ВАРИАНТЫ РАССТАНОВКИ

Стандартной рутинной для обоих игроков будет размещение своих армии в противоположных зонах расстановки в начале битвы. Это – вполне нормальный способ ведения боя, наиболее соответствующий описаниям сражений классической эллинистической и римской эпохи, о которых нам известно по сочинениям древних авторов. Иногда сражение могло быть чем-то иным, о чем мы здесь вкратце расскажем.

Арьергард

Одна большая армия преследует отступающего противника. Отступающая армия оставила арьергард, чтобы задержать наступление преследователей. В этой игре преследователи должны превосходить численностью арьергард в соотношении 3:2, например, 1 500 очков у преследователей и 1 000 очков у арьергарда.

Играющий за арьергард рисует схему игрового стола и указывает положение своих отрядов. Отряды арьергарда могут быть размещены в любом месте на своей половине стола. Затем преследователь расставляет всю свою армию в своей стандартной зоне расстановки. После этого на стол выставляются любые отряды арьергарда, видимые кому-либо из преследователей. Отряды арьергарда, которые не видимы, остаются вне стола и не выставляются до тех пор, пока они либо не становятся видимыми, либо пока игрок не захочет переместить их или вести ими стрельбу.

Нападение на Лагерь

Одна армия находится в лагере на своей половине стола. Лагерь защищен частоколом или иным образом частично укреплен защитными сооружениями, которые считаются препятствиями. Другая армия собирается напасть на лагерь. Нападающие должны превосходить численностью защитников в соотношении 3:2, например, 1 500 очков у нападающих и 1 000 очков у войск в лагере.

Защитники расставляются в своем лагере, а после них расставляются нападающие где-нибудь на своей половине стола, но не ближе 12 дюймов от лагеря.

Войско наконец было выстроено в боевой порядок, но скорее в соответствии с условиями местности, с покатою холма и с требованиями данного момента, чем по правилам военного распорядка: легионы бились с врагом в разных местах, каждый поодиночке: вышеупомянутые очень густые плетни, находившиеся между ними и неприятелями, закрывали от них горизонт.

Юлий Цезарь, Записки о Галльской Войне





Нападение с Фланга

В начале игры одной или обеим сторонам позволяется оставить до 25 % войск по очкам стоимости вне стола. Эти войска отправляются окольными путями, пытаясь выйти во фланг противостоящей армии. Расставьте остальные части армий как в стандартной игре. Если кто-то из игроков пытается совершить обходной маневр, он должен тайно записать, в обход с какого фланга он пошлет свои войска.

В начале своего третьего хода игрок, совершающий обход с фланга, бросает кубик. При выпадении 5 или 6 посланные в обход войска прибывают в этот ход, и игрок предъявляет свои секретные инструкции. Если войска не смогли прибыть на третий ход, снова бросьте кубик в начале следующего хода. Теперь посланные в обход придут при выпадении на кубике 3, 4, 5 или 6. Если войска опять не смогли прибыть, в последний раз бросьте кубик в начале пятого хода. При выпадении 1 эти войска считаются потерянными и не появляются вообще. При выпадении иного значения, обходящие с фланга войска, в конце концов, прибывают!

Как только прибывают обходящие с фланга войска, игрок помещает столько отрядов вдоль обозначенного края стола, сколько сможет. Отряды нельзя размещать в пределах 6 дюймов от конца края стола, либо более чем на 4 дюйма вглубь стола. Чтобы вместить отряды, можете при необходимости оставить их задние шеренги вне стола после изначального выставления. Отряды, которые не удалось вместить, могут вступить на поле боя на следующие ходы без дальнейшей необходимости бросать кубик. Выставленные отряды в этот ход могут двигаться и стрелять как обычно, но не могут объявлять атаки.

Обратите внимание, что обе армии могут совершить фланговый обход с одной и той же стороны стола, в этом случае посланные в обход войска займут позиции каждый на свой ход, а затем начнется побоище!

“Магон со своими нумидийцами внезапно зашел им в тыл с почти сокрушительным эффектом.”

— Ливий, Война с Ганнибалом

Резервы

В начале игры одной или обеим сторонам позволяется оставить до 25 % войск по очкам стоимости вне стола. Эти войска либо находятся в резерве, либо могут быть посланы во фланговый обход, как описано для нападения с фланга. При желании эти войска можно разделить, часть остается в резерве, в то время как другие попытаются совершить обходной маневр. Расставьте армии как в стандартной игре, оставляя резервы и обходящие с фланга войска вне стола. Игроки должны тайно записать, какие из их отрядов совершают обходной маневр и с какого фланга, и какие из их отрядов находятся в резерве.

В начале своего третьего хода игрок, который оставил войска вне стола, бросает кубик. При выпадении 5 или 6 посланные в обход войска и/или резервы прибывают в этот ход, и игрок предъявляет свои секретные инструкции. При выпадении иных значений прибывают только резервы, а посланные в обход войска задерживаются. На четвертый и пятый ходы снова бросьте кубики, чтобы определить, что же будет с обходящими с фланга войсками точно так же, как описано для нападения с фланга.

Обходящие с фланга войска помещаются точно так же, как описано выше для нападения с фланга. Резервы помещаются вдоль своего края стола в пределах 12 дюймов от середины края. Резервы в этот ход могут двигаться и стрелять как обычно, но не могут объявлять атаки, точно так же, как описано для обходящих с фланга войск.



Засада

Эта игра представляет засаду на движущуюся на марше колонну войск, где одна сторона, будучи неготовой к бою с противником, неожиданно попадает в скрытую на местности ловушку с любой стороны ее маршрута. В засаде маршевая колонна идет вдоль по тропе шириной 12 дюймов, которая простирается в длину стола вдоль края попавшего в засаду игрока и проходит через его стандартную зону расстановки. Вся местность устанавливается так, чтобы оставить этот путь свободным. Попавшие в засаду должны превосходить численностью сидящих в засаде в соотношении 3:2, например, 1 500 очков у попавших в засаду и 1 000 очков у войск в засаде.

Попавшая в засаду армия расставляется первой. Все отряды должны быть построены в колонны шириной не более трех моделей, стоя в направлении пути следования (либо влево, либо вправо – определите это случайным образом перед тем, как будет размещен первый отряд). Сидящие в засаде размещаются не ближе чем в 18 дюймах от вражеской зоны расстановки и не ближе чем в 12 дюймах от боковых сторон.

В игре «засада» сидящие в засаде всегда начинают первый ход игры. Они выбирают момент, чтобы напасть!



Кельтский Копейщик

Набег

Одна армия нападает на плохо защищенное гражданское поселение, пока другая армия мчится на помощь защитникам, чтобы перехватить и выдворить непрошенных гостей. Защитники должны превосходить численностью налетчиков в соотношении 3:2, например, 1 500 очков у защитников и 1 000 очков у налетчиков.

Защитник устанавливает деревню на своей половине стола. Налетчик расставляется где-нибудь на своей половине стола, но не ближе чем в 12 дюймах от деревни. В начале игры вся армия защитника находится вне стола, но у него есть бесплатный отряд из 12 крестьян, которые находятся непосредственно в деревне и не будут покидать ее пределы. Они вооружены импровизированным оружием и имеют профиль WS2, S3, T3, I2 и Ld6. Проиграв бой они уже не смогут сплотиться.

Армия защитников прибывает в начале определенного хода. В начале игры бросьте D6, если выпало 1 или 2 = второй ход, 3 или 4 = третий ход, а 5 или 6 = третий ход. Отряды могут прибыть с любого края или краев стола и в этот ход могут совершить движение, расстояние которого измеряется от края. Отряды не могут атаковать в тот ход, когда они прибывают.

Если крестьяне разгромлены в бою, то любые отряды налетчиков, находящиеся в этот момент в деревне бросают D6.

D6 Результат

1 Неистовство!

Преследуйте крестьян, если Вы сражались с ними, в ином случае двигайтесь непосредственно к ним, как будто преследуете врага в этом направлении. Отряд должен будет перестроиться прежде, чем сможет сделать что-нибудь еще.

2, 3 или 4 Грабеж!

Отряд начинает грабить и мародерствовать. Он должен будет перестроиться прежде, чем сможет сделать что-нибудь еще.

5 или 6 Берегись!

Если в пределах 12 дюймов есть враг, отряд удерживает свою позицию и может сражаться в ней как обычно. В ином случае отряд начинает грабить как описано выше.

Если неистовствующие и занимающиеся грабежом войска будут атакованы противником до того, как они смогут перестроиться, то они считаются бегущими.

В игре «набег» присуждаются дополнительные победные очки, как только налетчик провел ход в деревне, не встретив сопротивления (100 очков) и за каждый ход грабежа или мародерства за каждый отряд налетчика (50 очков за отряд за ход). См. раздел «Победа» на следующей странице.



ПОБЕДА

Как только игра закончится, определите победившую сторону путем подсчета победных очков, набранных каждой армией. Играя на predetermined количество ходов или промежутков времени, обычно доигрывают до конца хода. Если одна армия достигла своей точки разгрома или если один из игроков сдался, конец игры наступает сразу же, подсчитываются победные очки, а войска стоят там, где стоят.

Иногда будет достаточно очевидно, какая армия победила, и игроки могут обойтись без подсчета победных очков, если не хотят этого делать. В большинстве подобных ситуаций будет достаточно, чтобы один из игроков признал свое поражение.

В ином случае победа определяется путем победных очков, как обозначено в таблице ниже. Эта таблица

предложена для общих случаев, и нет причин, почему бы ее нельзя было расширить или приспособить для учета условий специфического сценария, будь-то основанного на исторических событиях, либо придуманного игроками. Например, наш вариант «Набега» вводит дополнительные победные очки за взятие деревни и за грабеж и мародерство.

Сторона, набравшая наибольшее количество победных очков, является победителем, а различие в счете – хороший индикатор того, насколько решающей была победа. Различие в счете лишь на 10 % или менее – незначительная победа в лучшем случае, а выигрыш в счете в два или три раза по сравнению с Вашим противником – сокрушительный разгром! Редко когда счет окажется равным, но если вдруг такое случится, то результатом будет явная ничья.

ТАБЛИЦА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

1) Каждый уничтоженный, бегущий или сбежавший со стола вражеский отряд, персонаж или модель.

Победные очки равны очкам стоимости отряда или персонажа.

Например, отряд стоимостью 325 очков принесет противнику 325 победных очков.

Обратите внимание, что отряды, модели или персонажи, которые преследовали противника за пределы стола и не вернулись на поле боя, не приносят победных очков своему оппоненту.

2) Каждый потерявший половину или более своих фигур/ранений вражеский отряд, модель или персонаж, который не уничтожен, не бежит и не сбежал со стола.

Победные очки равны половине очков стоимости отряда или модели. Модели учитываются в этих целях, когда они наберут половину или более от изначального количества ранений.

Например, слон стоимостью 180 очков, получивший 3 или более ранений при показателе ран равному 6, принесет противнику 90 очков. Обратите внимание, что если слон пришел в бешенство, он в любом случае дает половину очков, они не могут быть учтены дважды.

Победные очки за персонажа подсчитываются отдельно, даже если во время битвы он присоединился к отряду воинов. Поэтому если отряд стоимостью 325 в примере выше был уничтожен, будучи сопровождаемым персонажем стоимостью 90 очков, общее количество присуждаемых очков будет 415.

3) Каждая полная четверть стола полностью контролируемая Вашей стороной.

100 победных очков.

Разделите стол на четыре равные части, отмеряя от середины. Если в четверти находится хотя бы один из Ваших отрядов воинов, и в ней нет противника, то Вы получаете 100 дополнительных победных очков за контроль над четвертью стола. Модель персонажа, боевая машина, слон или отряд застрельщиков не могут контролировать четверть стола – это может делать только построенный отряд воинов или колесниц, насчитывающий не менее пяти фигур.

Обратите внимание, что армия, достигшая Точки Разгрома Армии считается отступающей, и поэтому она не может претендовать на контроль над четвертью стола.

4) Убитый, бегущий или сбежавший со стола вражеский Генерал.

100 дополнительных победных очков к уже полученным очкам за Генерала, который был уничтожен, бежит или сбежал со стола.

5) Каждый пришедший в бешенство Слон, но все еще остающийся на столе в конце игры.

Половина стоимости.

6) Каждое захваченное при преследовании или уничтожении знамя отряда.

100 победных очков.

7) Каждое захваченное Знамя Армии.

200 победных очков.

8) Вражеская армия достигла Точки Разгрома Армии.

500 победных очков.



ТОЧКА РАЗГРОМА АРМИИ

Установка момента, в который вся армия будет расцениваться как «разгромленная», позволяет завершить битву на основе количества уничтоженных или потерявших половину своего состава отрядов. Этот метод может использоваться сам по себе для определения окончания игры, вместо того, чтобы играть на фиксированное количество ходов, или он может быть объединен с другими методами в качестве «внезапного» завершения сражения.

Итоговый показатель разгрома армии определяется в начале игры следующим образом.

2 Очка за каждый построенный отряд или слона в Вашей армии + 1 очко дополнительно за каждый построенный отряд, стоимостью более 300 очков, согласно Вашему армейскому листу.

1 Очко за каждый отряд застрельщиков в Вашей армии +1 очко дополнительно за каждый отряд застрельщиков численностью более 15 моделей.

Это – итоговый показатель разгрома Вашей армии. Персонажи, артиллерия и серпоносные колесницы не влияют на их величину. Обратите внимание, что легкая пехота и конница могут быть либо построенными отрядами, либо застрельщиками, понятно, что это влияет на их показатель разгрома.

Например, у армии из трех фаланг пикинеров (одна из которых стоит более 300 очков), отряда конницы, и трех отрядов застрельщиков, каждый из которых включает по десять моделей, итоговый показатель разгрома будет $2+2+3+2+1+1+1 = 12$.

Точка разгрома армии составляет 25 % от итогового показателя разгрома, вычисленного таким образом. Например, если итоговый показатель составил 12, то точка разгрома армии будет 3. Округлите любые дробные значения вверх, так, если итоговый показатель равен 13, то точка разгрома армии будет 4. В таблице ниже объясняется, как уменьшается показатель разгрома армии по мере получения потерь. Как только армия сократится до своей точки разгрома, игра немедленно прекращается. Армия потеряла слишком много отрядов и больше не может сражаться. Заметьте, что в вычислении не участвуют бегущие отряды (они могли бы сплотиться!) или пришедшие в бешенство слоны (номинально они все еще на Вашей стороне!), пока они находятся на столе.

ОЧКИ РАЗГРОМА

Уничтоженные, сбежавшие или пришедшие в бешенство и покинувшие пределы стола отряды, теряют свои полные очки разгрома, как правило, 2 или 3 для построенных отрядов и 1 или 2 для застрельщиков.

Отряды, потерявшие половину своего состава, теряют половину своих очков разгрома с округлением в меньшую сторону, как правило, это будет 1 для построенных войск и 0 или 1 для застрельщиков.

Если Генерал армии убит или сбежал со стола, то армия теряет 2 очка разгрома.

Если Армейский Знаменосец убит или сбежал со стола, то армия теряет 1 очко разгрома.

ИГРА С УЧАСТИЕМ ПОСРЕДНИКА

Исторически в настольные варгеймы было свойственно играть с помощью судьи или посредника – третьего лица, назначение которого состояло в том, чтобы подготовить игру и приспособить сценарий, а затем вести игру, интерпретировать правила и при необходимости назначать свои собственные пути решения.



В наши дни это делается нечасто, и это – плохо, потому что игры, которые ведут посредники, могут быть намного более занимательными из-за множества причин. Например, это облегчает использование скрытых элементов; неожиданно для игроков могут быть обнаружены подкупленные отряды, отказывающиеся сражаться, или на внезапно открывшейся местности обнаруживается невидимый до этого обрыв или утес. Причина, по которой посредники попали в немилость, состоит в том, что игроки забыли самое важное правило: «посредник всегда прав!» Независимо от того, что сказано в книге правил, независимо от того, что хотел бы предложить игрок, независимо от того, справедливо ли это, и вообще независимо от чего-либо еще, посредник – последняя инстанция в игре, слово которого – закон! Быть посредником – большая ответственность. Его задача – обеспечить игрокам занимательную игру, а не запугивать или раздражать их! Точно так же и у игроков есть обязанность подчиняться посреднику и относиться к нему с должным уважением, дабы не испытать на себе его гнев! Больше нам сказать нечего. По всей видимости, немногие люди наслаждаются играми с посредниками в наши дни, и немногие игроки ценят усилия, прикладываемые посредниками для ведения игры. Это – печальная потеря для игрового хобби в целом. Но некоторые из нас все еще продолжают надеяться, что игроки смогут вернуться к этой доброй традиции.

ОПИСАНИЕ СРАЖЕНИЯ

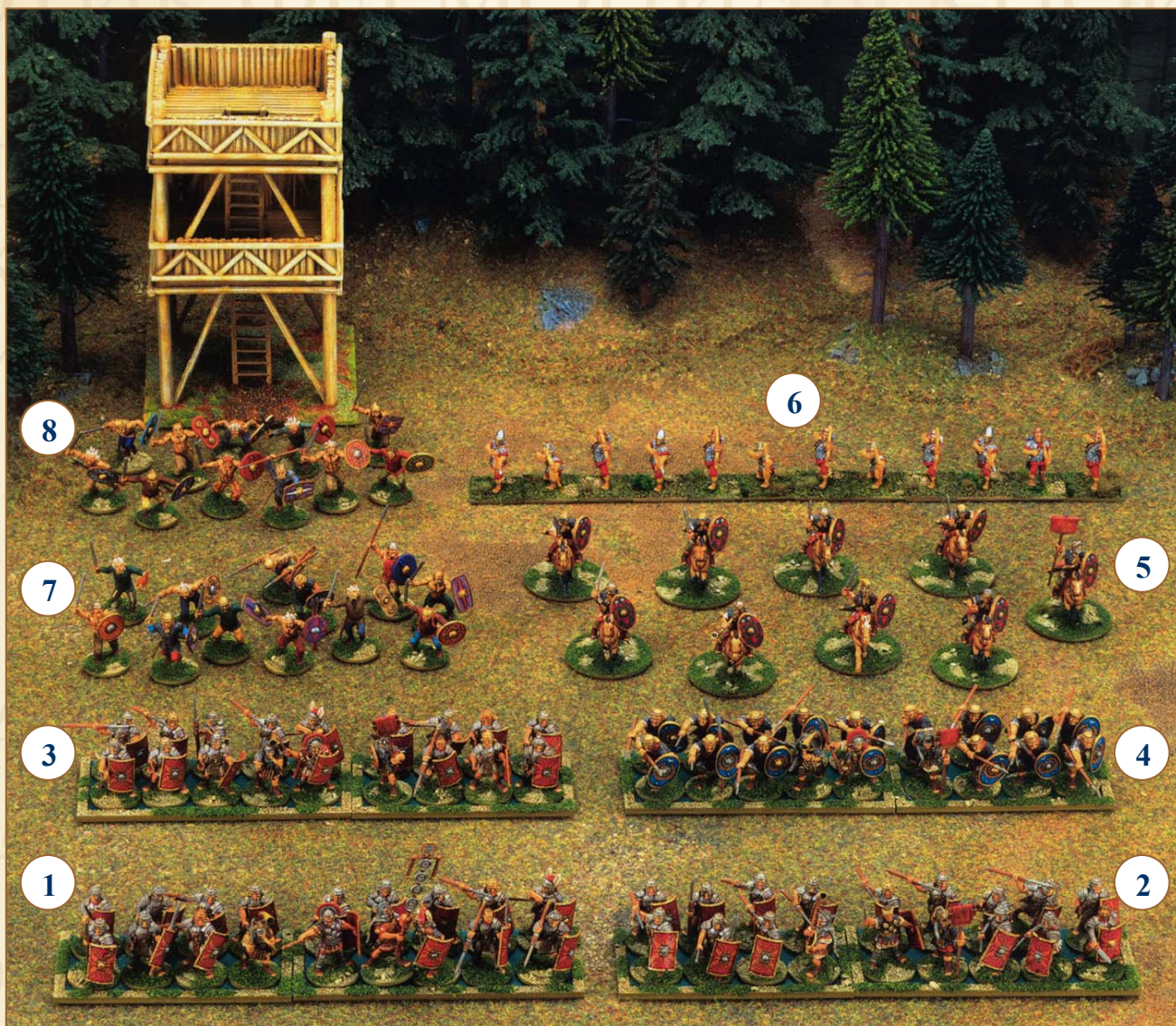


Здесь мы расскажем о схватке между двумя армиями, служащими в качестве примера: легионами Имперского Рима во главе с Публием Квинтилием Варом и германскими племенами во главе с Арминием. Давайте представим, что римляне проводят разведку боем, а племена варваров наскоро собрались для их отражения в благоприятном для них месте. Мы не будем приводить здесь подробный отчет, а рассмотрим порядок и способ действий этих двух армий в игре.

Вар выбрал три отряда легионеров, по одному отряду вспомогательной пехоты и конницы и некоторое количество застрельщиков для поддержки. Это — гибкое войско со значительным боевым потенциалом, при этом сохраняющее достаточную маневренность. Арминий более ограничен в своем выборе — у него есть немного конницы и застрельщиков, но большая часть его войск составлена из огромных варварских дружин.

Поле боя довольно открытое, с элементами местности на флангах. Вар знает, что противник превосходит его численностью; он также знает, что шумная масса воинов-варваров может быть чрезвычайно опасна во время атаки. Местность вынуждает германцев атаковать в центре, поэтому он планирует встретить их там со своими легионерами, используя местность на флангах, чтобы разорвать боевую линию германцев и получить временное преимущество. Конница, если повезет, сможет обойти противника сзади, тут все зависит от его расстановки.

Арминий знает, что он должен жестко и быстро сокрушить римлян до того, как они смогут использовать свою способность к маневрированию. Он намеревается прикрыть свои фланги застрельщиками и атаковать в центре, в то время как его конница попытается охватить врага с фланга, пройдя через лес.



РИМСКАЯ АРМИЯ ВАР

1-3 Легионеры

Знаменитая пехота Рима, действующая в сомкнутом строю в качестве главного оружия победы в рукопашной схватке. Может оказывать продолжительное давление на врага, пока тот не будет сломлен.

4 Вспомогательная Пехота

Также достаточно пригодная к бою, вспомогательная пехота действует в более свободном построении, чем легионеры, и защищает их фланги, сражаясь в неподходящей для легионеров местности.

5 Вспомогательная Конница

Конница охотится на застрельщиков и пытается обойти врага, чтобы атаковать его в уязвимые фланги и тыл.

6 Вспомогательные Лучники

Оказывают стрелковую поддержку на дальней дистанции и предпочитают не участвовать в ближнем бою.

7-8 Варвары-Застрельщики

Оказывают дополнительную стрелковую поддержку. Прикрывают главные силы от вражеских стрелковых войск и пытаются их отогнать. Полезны для удержания труднопроходимой местности.



ОРДА ВАРВАРОВ АРМИЯ

1-4 Варварские Дружины

Основные рукопашные войска состояли из яростных воинов, сражающихся в плотной массе. Они полагаются на силу удара своей атаки, сминающей врага, но в затяжном бою постепенно теряют свою эффективность. Они могут потерять терпение и опрометчиво атаковать противника до того, как наступит удачный момент.

5 Конница

Конница охотится на застрельщиков и пытается обойти врага, чтобы атаковать его в уязвимые фланги и тыл. Они могут потерять терпение и броситься в опрометчивую лобовую атаку на построенные войска.

6-7 Застрельщики

Оказывают стрелковую поддержку. Прикрывают главные силы от вражеских стрелковых войск и пытаются их отогнать. Полезны для удержания труднопроходимой местности.



БИТВА!

Первый ход для римлян был решающим, они захватили инициативу, выдвинув свою конницу и застрельщиков на фланги. Легионеры не торопились, вынуждая германцев наступать. Диспозиция римлян не позволила германской коннице и отдаленным дружинам подойти на марше, в результате линия германцев была нарушена и не смогла сокрушить врага одной массивной атакой.

Римская конница разогнала несчастных вражеских застрельщиков, в то время как германская конница несла серьезные потери от обстрела, в конце концов, ее нервы не выдержали, и она отступила, ничем себя не проявив.

Армению не оставили выбора, он должен был либо немедленно атаковать легионеров, уповая на волю Богов, либо отступить до того, как будет окружен. В истинно варварском стиле дружины бросились в атаку!

Для римлян это была решающая проверка на прочность; к счастью для них там, где они проиграли рукопашные схватки, броски кубиков определили, что их Упорство перевесило свирепость германских Варварских Дружин, и они сохранили линию, даже будучи вынужденными местами сдать позиции. Потеряв натиск и рискуя быть окруженными римскими вспомогательными войсками, германцы были обречены.



Вар призывает легионеров стойко держаться, в то время как вспомогательные войска мчатся на свои позиции



Столкновение! Германцы бросаются в атаку на непоколебимых легионеров





НА ПАРАД

В древние времена царские арсеналы ломились от шлемов, копий и луков для могучих завоевательных армий – целые отрасли промышленности зависели от армейских заказов. Существенная часть национального богатства всех стран шла на содержание армий и подготовку к войне – годы усилий, которые за один день могли быть сведены на нет неудачным сражением.

Так и мы должны подготовить нами миниатюрные армии для битвы, и если стоимость этого вряд ли разорит наше королевство, то затраты времени и усилий окажутся для нас весьма существенными.

В этом разделе Вы найдете примеры моделей, армий и элементов местности, которые, мы надеемся, окажутся для Вас информативными и воодушевляющими. О покрасе и подготовке моделей для варгейма очень много было написано в других публикациях, поэтому здесь мы представим лишь несколько хороших примеров из коллекций некоторых самых талантливых современных художников.



ПОКРАС

Не существует никаких «правильных» или «неправильных» методов покраса. Важно найти свой стиль и совершенствоваться в нем! Показанный здесь пример демонстрирует один из способов покраса когорты римских легионеров.

РИМСКИЙ ЛЕГИОНЕР

Этот метод использует «проливку» сильно разведенной краской по базовому покрытию для создания затенений. Процесс потребует от художника определенной практики, но хорошо подходит для плоских и углублений на доспехах, таких как панцирь этого римлянина. Добавьте воду в краску так, чтобы она легко затекала в щели и не оставалась на выступающих частях. Дайте краске просохнуть между стадиями.

1



Загрунтуйте модель белым и нанесите базовые цвета: телесный, серебряный и розовый.

2



Телесный цвет заливается красно-коричневым, серебряный – черным, а розовый – темным красно-коричневым цветом.

3



Обозначьте детали черным цветом. Санделс сделал заливку темным красно-коричневым цветом, чтобы выделить детали.

4



Детали красятся в соответствующие цвета, оставляя черный контур для обозначения теней. Доспехи подкрашиваются серебряным.

5



Высветляется кожа (смесь телесного и белого), и туника (светло-розовым цветом). Подставка красится в зеленый цвет и украшается декоративными элементами для большего эффекта.



Проработка деталей действительно позволяет «оживить» модель.



Этот отряд Римских Легионеров готов к бою.



ЩИТЫ И ЗНАМЕНА

Глядя на подразделение в целом, чаще всего в глаза бросаются щиты, поэтому важно приложить некоторые усилия, чтобы сделать их внешний вид привлекательным и вдохновляющим. Вот несколько примеров щитов.



Большим благом последних нескольких лет стало появление в продаже готовых декалей (переводных картинок), которые позволяют даже самому неуклюжему варгеймеру достигнуть первоклассных результатов, когда дело доходит до оформления щитов. Это особенно полезно для регулярных отрядов, таких как у римлян (верхний ряд) и эллинистических армий (третий ряд), где необходимо единообразие в дизайне.

Достаточно будет лишь добавить тени или высветлить декаль, чтобы придать ей видимость ручной работы, без необходимости мучительно вырисовывать сложные кельтские узоры (второй ряд) или делать натуралистические изображения (нижний ряд).

Эти более сложные изображения являются образцом для подражания и источником вдохновения.



Знаменам также можно придать профессиональный вид, нанося декали поверх покрытой базовым цветом основы.

Средневековой атрибутике с ее геральдическими животными и строгим геометрическим сегментированием можно придать особенно внушительный внешний вид. Варгеймеры, которым не хватает уверенности в себе и остроты зрения, не говоря уже о твердости в руках, могут воспользоваться множеством доступных декалей!





РИМЛЯНЕ



Республиканский Генерал



Республиканский Центурион и Знаменосец



Республиканский
Армейский Знаменосец



Республиканский Офицер



Преторианская Гвардия



Республиканский Музыкант



Марк Аврелий, Император
Римской Империи



Позднеримский
Офицер



Вспомогательный
Лучник



Позднеримский
Знаменосец



Щит Римских
Вспомогательных Войск



Позднеримские Копейщики



КЕЛЬТЫ



Армейский Знаменосец



Военачальник с мечом



Воин с мечом, щитом
и дротиками



Воин с мечом



Воин с мечом и боевым
трофеем



Воин с копьем и щитом



Застрельщик



Воин с пращей



Конная Командная группа



ДИАДОХИ



Подборка генералов
и командующих
Эллинистической эпохи

КАРФАГЕНЯНЕ



Копейщик со щитом



Воины, вооруженные мечами, щитами и дротиками



Копейщик со щитом



Отряд, вооруженный метательными копьями и щитами



Лучник



ПЕРСЫ



Армейский Знаменосец



Генерал Армии



Конный Знаменосец



Знаменосец



Воин с копьем и щитом



Музыкант

АССИРИЙЦЫ



Знаменосец



Копейщик со щитом



Командир отряда с топором



Генерал Армии



Колесница с экипажем, включающим лучника



КИТАЙЦЫ



Генерал Армии в колеснице с экипажем



Знаменосец



Персонаж с мечом и щитом



Персонаж с мечом и щитом



Генерал Армии



Армейский Знаменосец и Командир



Персонаж с мечом

МОНГОЛЫ



Воин с мечом и щитом



Конная Командная группа. Обратите внимание, Музыкант едет верхом на верблюде!



Воин с метательным копьём и щитом



НОРМАНДЦЫ



Конный Генерал и поддерживающие его Армейский Знаменосец, Музыкант и Персонаж



Всадники, один вооружен лансом, а другой – копьем.



Всадники, один вооружен лансом, а другой – топором.

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ



Рыцарь с мечом и щитом



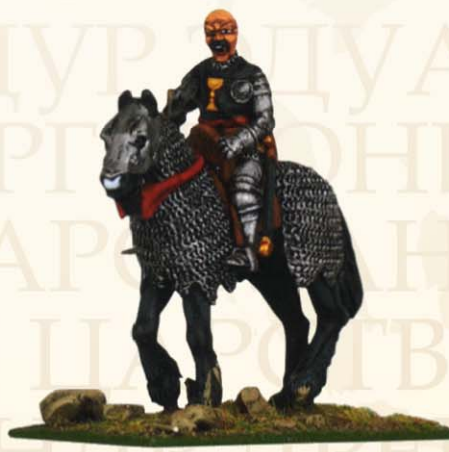
Музыкант



Знаменосец



Конный Рыцарь с мечом и щитом



Конный Рыцарь – Персонаж



Конный Армейский Знаменосец



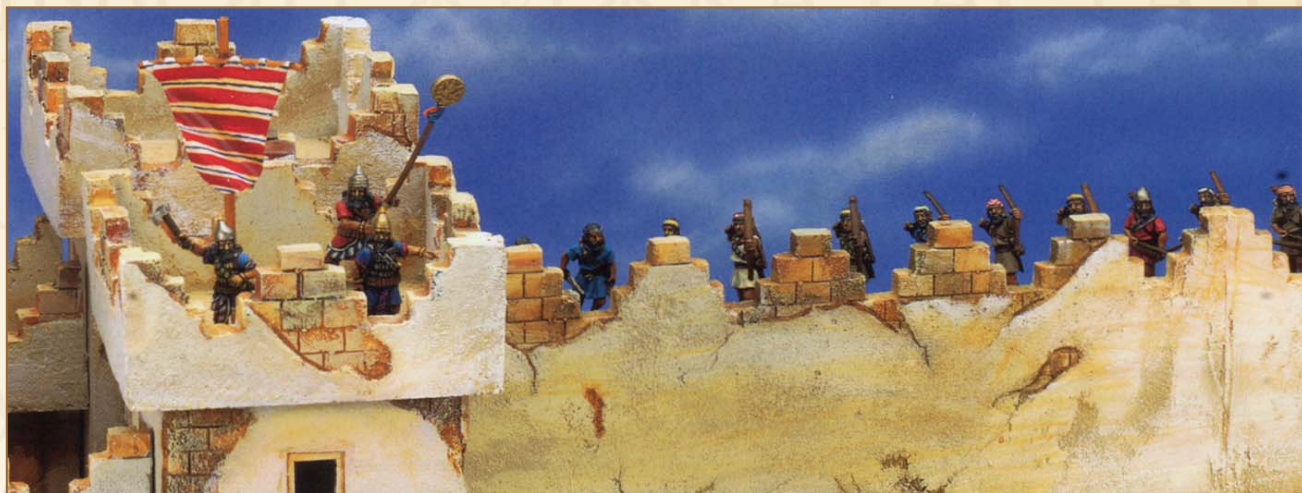
ПОЛЕ БОЯ

Многие из нас довольствуются ведением боев на относительно плоских столах, возможно, с несколькими разрозненными моделями деревьев или зданий, служащими для отображения какого-нибудь леса или деревни. Однако те, кто готов приложить усилия, могут со всей тщательностью создать у себя на столе сцену прямо из истории!



Ассирийцы готовятся наброситься на неприятеля, словно волк на загон с овцами... как это они обычно и делали.





Такой стиль крепостей весьма типичен для ближневосточных укреплений эпохи хеттов, а позднее и ассирийцев. Многие знаменитые сражения библейской эпохи велись в тени огромных городов, включая такие битвы, как при Мегиддо и Кадеше.





Такие простые прямоугольные дома были типичны для периода раннего Средневековья, и их не сложно сделать самим из базовых материалов, хотя подобные готовые здания также встречаются и в продаже.



Разрушенный милый форт вдоль Адрианова Вала служил заставой для римских часовых в 5-м веке н.э.



Кельтская святыня, защищенная частоколом. Здесь кельты могли бы защищать родную землю от римского вторжения.



Разрушенный классический античный храм добавляет полю боя легкий пафос. На содержание и восстановление храмов обычно тратили немалые суммы, но землетрясения, удары молний и огонь брали свое.



Позднеримский алтарь. Здания, вроде этого, иногда могли находиться на территории больших вилл, но чаще всего это были общественные здания, являющиеся частью поселения.



СБОР АРМИИ

Следующий раздел включает два полных армейских листа, Римлян и Варваров, которые служат в качестве примера использования и предназначения армейских листов в игре Warhammer Древние Битвы. Поскольку количество и разнообразие потенциальных армий слишком велико и простирается от ранних династий Египта до изысканных средневековых армий Карла Смелого, армейские листы для других армий опубликованы в отдельных дополнениях.

Следует подчеркнуть, что использование армейских листов, получившее практически повсеместное распространение среди устоявшихся игроков, не является обязательным, и игроки имеют право использовать иные всевозможные методы, с помощью которых они хотят собирать свои армии. Первое время, когда у Вас еще нет полноценного войска, не будет чем-то неправильным просто играть с теми силами, что у Вас есть.

Мы также включили подборку армейских расписок, предоставляющих в качестве образца десять готовых армий, включая типичные примеры армий библейской эры, классической античности, поздней античности, раннего и позднего средневековья. Все они являются примерами абсолютно играбельных армий и дают общее представление о том, из чего могла бы состоять армия.

Кроме того, здесь вы найдете чистый бланк расписки, который при желании можете скопировать, а так же обширный справочный раздел, включающий резюме правил и шаблоны. Игроки обнаружат, что во время игры легче всего искать правило в итоговом разделе, вместо того, чтобы перелистывать всю книгу, но игроки вольны поступать так, как они считают целесообразным.



АРМЕЙСКИЙ ЛИСТ РИМЛЯН



РИМСКАЯ АРМИЯ

«Если Вы посмотрите на римскую военную систему, то каждый признает, что обладание большой империей пришло к ним в виде награды за доблесть, а не как дар судьбы. Эти люди не ждут, когда вспыхнет война, чтобы практиковаться с оружием, и не сидят праздно в мирное время... Скорее может показаться, что они родились с оружием в руках.»

Иудейский историк Иосиф Флавий, описывающий римскую имперскую армию в 1-м веке н.э.

В течение почти 500 лет Рим управлял одной из самых больших и успешных империй, которую когда-либо видел мир. Императоры Рима владели большей частью Европы и Северной Африки, от пропитанных дождем фортов вдоль Адрианова Вала в северной Британии, до занесенных песками застав вдоль границы в Африке, от Испании на западе до границы с Парфянским царством (ныне Турция) на востоке. Безопасность и стабильность обширной Римской империи – Римский Мир – обеспечивалась римской имперской армией, и в первую очередь, знаменитыми легионами, которые формировали элитное ядро этого выдающегося воинства.

РИМСКИЙ ЛЕГИОН

Римские легионы были одними из наиболее обученных и самых удачных военных формирований, которые когда-либо видел мир. В течение нескольких столетий они защищали Рим от всех посягательств, лишь изредка неся поражения, и то либо из-за ужасного численного превосходства противника, либо из-за плохого руководства, некоторые известные исключения случались во время гражданских войн, иногда сотрясавших Империю. В конце концов, гражданские войны и постоянный натиск совершающих грабежи варварских племен сломили римские легионы. Однако в период, охватываемый этим армейским листом, легионы были наивысшей боевой силой древнего мира.

Римскому полководцу Марию обычно приписывают превращение римского легиона в постоянную профессиональную армию. В начале первого века до н.э. он во многом изменил порядок набора римской армии, ее организацию и снабжение. Именно в результате этих преобразований, известных как реформы Марии, была заложена основа, на которой формировались будущие легионы Рима. Хотя легионы чрезвычайно разрослись во время гражданских войн конца 1-го века до н.э., а затем были реформированы и



перестроены победителем этих войн, Августом, свое первое воплощение они получили при Марии, знаменитом победителе в войне с Югуртой.

Любому римскому гражданину было позволено вступать в легионы. Безработица была столь же серьезной проблемой для римлян, как и в наши дни, поэтому многие пользовались возможностью поступить на регулярную службу. Каждый легионер проходил серьезную тренировку и строевую подготовку. Легионеры ежедневно упражнялись с мечом, метали копья и совершали марш-броски, а также обучались строительству дорог, мостов и фортов. Царила жесткая дисциплина; провинившихся солдат пороли, а если легион бунтовал или опозорился в сражении, то мог быть казнен каждый десятый солдат (латинское название этого наказания «децимация»).

ОРУЖИЕ И УНИФОРМА

В период, охваченный этим армейским листом, экипировка легионеров стала стандартизированной и представляла собой пилум, щит и кольчугу или сегментированный пластинчатый доспех.

Пилум был тяжелым метательным копьем с металлическим наконечником. Его вес сокращал дальность его метания по сравнению с обычными дротиками, но он мог пробить почти любой тип доспехов или щитов. Он был, прежде всего, оружием ближнего боя, метаемым с очень близкой дистанции, когда легионер атаковал врага.

Щит легионера назывался skutumom и изготавливался из дерева и кожи с бронзовой окантовкой. Щит держался за одну рукоятку позади железного умбона, который позволял легионеру бить щитом в лицо противника.

Меч легионера (гладиус) был довольно короток, приблизительно два фута (около 60 см) в длину, и мог использоваться для нанесения колюще-рубящих ударов. Он висел на поясе с правой стороны, а с левой был кинжал.

Легионеры носили шарфы, предохраняющие их незащищенные шеи от натирания доспехами. Туники были сделаны из шерсти или льна, а также им были положены толстые шерстяные плащи и шерстяные брюки в холодных странах (таких как север Британии!). На ногах носили тяжелые сандалии, обитые гвоздями.

Сначала все легионеры носили кольчуги. Позже стали носить лорики сегментаты, нательные доспехи, сделанные из металлических пластин, соединенных кожаными ремнями, которые давали большую свободу передвижения. Голова легионера была защищена шлемом, изготовленным из бронзы или железа.

ОРГАНИЗАЦИЯ ЛЕГИОНА

Точный размер и организация каждого легиона время от времени менялись, но воины раннего имперского легиона были сведены в когорты, десять когорт составляли легион. Первая когорта (прима когорты) была больше остальных и содержала 800 человек. Другие девять когорт состояли из 480 человек каждая.

Когорты подразделялись на меньшие отряды, названные центуриями (сотнями), каждая (что вызывает некоторую путаницу) состояла из 80 человек, таким образом, первая когорта состояла из десяти центурий, а девять других из шести центурий каждая.

Во главе каждой центурии был опытный солдат, называемый центурионом, в каждой центурии также был знаменосец, именуемый сигнифером.

В каждом легионе было большое количество штабных офицеров. Среди старших офицеров легиона был его командующий, называемый легатом, опытный офицер, руководящий строительством и организацией лагерей легиона, называемый префект кастрорум, примипил – старший центурион легиона, и младшие офицеры, называемые трибунами. В состав штаба также включались санитары, посыльные, священники и писаря.

У каждого легиона был свой орел, сделанный из серебра, называемый аквила. В бою его нес солдат, избранный за свою храбрость и верность, называемый аквилифер. Орел был символом мощи легиона, и его потеря была ужасным позором. Если он был захвачен врагом, то легион расформировывался.

У каждого легиона была своя собственная артиллерия. Каждой когорте придавался камнемет, а каждой центурии – стреломет.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

Хотя Легион и был ядром римской армии, он не мог делать все, поэтому использовалось множество других типов войск. Самыми важными из них были вспомогательные войска – ауксиларии (от латинского слова акусила – «помощник»), которые были негражданами, принятыми на службу главным образом из областей вне Италии.

В качестве вспомогательных, набирались войска, которые были вооружены и сражались иным способом, чем легионеры, такие как легкие пешие застрельщики, лучники и, самое главное, конница. Они были организованы в подразделения от 500 до 1000 человек, и являлись регулярными профессиональными солдатами подобно легионерам, хотя им платили меньше, и обучали хуже, а служили они дольше. Однако в конце своей службы они (и их потомки) получали римское гражданство, которое означало, что их дети будут иметь право служить в легионах, и, разумеется, многие из них так и поступали!

Римляне также набирали местные войска в качестве наемников. У Юлия Цезаря, например, сложилось высокое мнение относительно галльской конницы во время его завоевания Галлии (нынешней Франции), и он нанял многих из них в качестве наемников в своей кампании против Помпея во время римской гражданской войны несколько лет спустя. Отряды этих воинов упоминались как нумеры или симмахиары, и подобно вспомогательным войскам оказывали важную поддержку легионам, выполняя задачи, для которых легионеры оказывались не достаточно пригодными. Однако они и близко не были так хорошо обучены или оснащены, как вспомогательные войска, хотя их было значительно легче (и дешевле) принять на службу, чем их более опытных коллег.



СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Как уже отмечалось, охватывая большую часть современной Европы и Северную Африку, Римская Империя была обширна и контролировала все Средиземноморье. Безопасность Империи опиралась на способность армии защитить ее. И эту задачу она успешно выполняла на протяжении всего трехсотлетнего периода, охваченного этим армейским листом, – удивительное достижение, непревзойденное ни одной другой армией ни до, ни после.

Фактически единственной вещью, которая представляла реальную угрозу для мира в Империи в эти времена, были периодические мятежи и гражданские войны, вызываемые непосредственно самой римской армией.

Первое время продолжительные границы Империи были защищены от соседствующих с Римом варваров постоянной армией приблизительно в 300 000 человек. Легионы и вспомогательные войска размещались в лагерях вдоль Имперской границы, которая главным образом простиралась вдоль естественных границ, таких как реки, горы и моря. Сеть знаменитых римских дорог, покрывавших Империю, позволяла перебрасывать войска в те регионы, где в них возникала необходимость.

Когда расширение Империи прекратилось со смертью императора Траяна в 117 г. н.э., были возведены постоянные линии каменных укреплений (часто упоминается их латинское название «лимес») для большей части открытых границ, самым известным из этих укреплений был Адрианов Вал на севере Британии.

АРМЕЙСКИЙ ЛИСТ

Армейский лист Римлян предназначен, чтобы охватить армии Римской Империи со времен первого императора Августа до смерти Траяна. Армейские листы для более ранних и более поздних римских армий можно найти в дополнениях «Ганнибал», «Спартак» и «Падение Запада».

При использовании армейского листа Римлян применяются следующие специальные правила.

ЗНАМЯ АРМИИ

Знамя армии представляет собой либо Орла, либо личный штандарт Императора (называемый «имаго»), у обоих из которых было глубокое культурное и религиозное значение для воинов римской армии. Потеря любого из них была страшным бесчестием, приводившим к расформированию всего легиона и налагавшим позор на всю семью любого связанного с ним воина. (Те из Вас, кто читал в детстве книгу «Орел Девятого Легиона», поймут все без слов. Тем же, кто не читал, советуем купить, одолжить или где-то достать эту книгу, и прочитать ее сейчас).

Чтобы отразить важность знамени армии, применяются следующие специальные правила. Если знамя армии захвачено противником и удерживается им до конца сражения, он получает 400 бонусных победных очков вместо обычных 200. Однако у римлян есть шанс отбить знамя. Поместите модель

захваченного армейского знаменосца позади захватившего его отряда. Все римские отряды испытывают ненависть к этому отряду на всю оставшуюся часть битвы, и могут отбить знамя армии, разгромив отряд и преследуя его (то есть таким же образом, каким обычно захватываются знамена). Возвращенное знамя армии удаляется из игры вместе с одной моделью из отбившего его отряда, это представляет солдата отряда, бережно несущего потрепанный штандарт назад в римский лагерь.

ЦЕНТУРИОНЫ

Хребтом римского легиона были его центурионы. В древних армиях они были аналогами унтер-офицеров современной армии, будучи кадровыми солдатами с многолетним опытом, которые продвигались по службе главным образом за свои заслуги, а не из-за социального статуса. Это были центурионы, которые прививали железную дисциплину и решимость, которыми так славился римский легион.

Вместо командиров в пешеходных отрядах легионеров есть центурионы. Они рассматриваются аналогично командирам отрядов, за исключением того, что, пока они живы, отряд может добавить +1 к своей характеристике Лидерства. Центурионы стоят 10 очков в дополнение к обычной стоимости легионера из возглавляемого им отряда, а не 5 очков, как обычный командир отряда. Обратите внимание, что этот бонус относится только к основному показателю Лидерства отряда, он не применяется для повышения Лидерства присоединившегося к отряду персонажа или к Лидерству генерала, если отряд проходит тест по характеристике Генерала.

Историческое примечание: хотя вспомогательные отряды и возглавлялись центурионами (во вспомогательной коннице они назывались префектами), они не получают бонус к Лидерству и считаются обычными командирами. Это просто отражает тот факт, что железная дисциплина легионов прививала гораздо большее уважение (или страх!) к центурионам в подразделениях легиона, чем это было во вспомогательных частях.

ПИЛУМ

Пилум был тяжелым метательным оружием с относительно короткой дальностью, но огромной пробивной силой. На его древко крепился длинный железный наконечник. Он был скреплен с помощью заклепок, которые в момент удара ломались, оставляя железный шип воткнутым в грудь врага. В целом оружие было тяжелее, чем обычные метательные копья, а некоторые дополнительно утяжелялись свинцовыми шарами. В результате получалось тяжелое метательное оружие, которое могло либо пробить щит противника, либо согнуться или сломаться, сделав неприятельский щит непригодным для эффективного использования. Кроме того, пилум был оружием одноразового действия, его нельзя было снова бросить назад таким же образом, как более легкие копья или дротики.

Пилум отыгрывается по правилам, прописанным для Тяжелого Метательного Копья. См. раздел «Оружие» стр. 93.



ВЫМУШТРОВАННЫЕ ВОЙСКА

Некоторые войска в армейском листе Римлян обозначены как «вымуштрованные». Эти войска долго и всесторонне тренировались, что позволяет им быстро и эффективно изменять построение. Множество специальных правил применяется к вымуштрованным войскам, как было описано ранее в этой книге.

“Вителлианцы не выдержали столь упорного натиска; видя, что их дротики отскакивают от черепахи, они обрушили на нападающих баллисту.”

– Тацит, История

ЧЕРЕПАХА

Легионеры могут использовать уникальное специальное построение, называемое «черепаха», или по-латыни «тестудо». Черепаха была защитным построением, предназначенным для защиты легионеров от тяжелого стрелкового огня. Легионеры поднимали свои щиты так, чтобы создать вокруг себя сплошную стену из дерева, кожи и металла. Оно использовалось преимущественно во время осад, позволяя легионерам добраться до стен или пройти сквозь пролом, находясь под огнем стоящих на стенах защитников.

Чтобы построиться в черепаху, отряд должен быть, по крайней мере, в две шеренги в глубину и в четыре модели в ширину. В начале хода объявите, что отряд построен в черепаху. В этот ход отряд не может атаковать или двигаться на марше, но получает модификатор 2+ к спас-броску за доспехи от стрельбы, пока остается построенным в черепаху.

СОСТАВЛЕНИЕ АРМИИ

Персонажи

До четверти очков стоимости армии.

Легионеры

Не менее четверти очков стоимости армии.

Вспомогательные Войска

До трех четвертей очков стоимости армии.

Специальные Войска

До четверти очков стоимости армии.



ВАРВАРСКИЕ СОЮЗНИКИ (См. армейский лист Варваров)

Армия Римской Империи использовала большое количество отрядов варварских союзников и наемников, которые сражались со своим оружием, применяя традиционную тактику. Среди множества примеров стоит отметить превосходную мавританскую и нумидийскую легкую конницу из Северной Африки, которые входили в состав римских армий на протяжении всего периода, охваченного этим армлистом; симмахиары Бриттов, используемые Траяном в его кампании в Дакии (и которые изображены на колонне Траяна); галльская и германская варварская конница, используемая Цезарем в его битвах против Помпея; набранные в местном масштабе нумеры, помогающие охранять Адрианов Вал; и многие другие.

Варварских союзников можно купить из армейского листа Варваров. При выборе союзников нет никаких ограничений на категории войск, которые Вы можете взять. Если Вы тратите, например, 500 очков на

союзников, Вы можете взять, например, на 500 очков конницы или на 500 очков поддерживающей пехоты. Кроме того, требования относительно обязательных войск не относятся к союзникам (например, Вы не обязаны брать командующего армией). Однако все прочие ограничения из армлиста союзников должны применяться, и размеры всех отрядов должны быть подходящими.

Союзные отряды иногда возглавлялись римским офицером. Поэтому римские персонажи могут присоединиться и возглавлять отряды варварских союзников, и Вы при желании можете представить командира союзного варварского отряда моделью римского офицера. Но не наоборот! Персонажи Варваров не могут возглавлять отряды из армейского листа Римлян.

Варварские союзники относятся к Специальным Войскам.



ПЕРСОНАЖИ

Включают вдохновляющих личностей, экстраординарных бойцов, закаленных бывалых офицеров и тех, у кого есть специальные навыки или способности. Модель персонажа может сражаться самостоятельно или присоединяться к отряду воинов и сражаться вместе с ними, как описано в правилах. До четверти очков стоимости армии может быть потрачено на персонажей, которые выбираются из этого раздела.

0-1 ГЕНЕРАЛ АРМИИ

135 очков

Армия может возглавляться Генералом Армии. Он представляет собой высокопоставленного римского командующего, такого как консул или проконсул, и даже может представлять самого Императора! Заметьте, что наличие Генерала Армии не является обязательным, и если Вы не хотите, то можете его не брать.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Генерал	4	5	5	3	3	3	6	2	9
Боевой Конь	8	3	0	3	нет	нет	3	1	нет

Экипировка:

- Меч

Опции:

- Может иметь легкие доспехи (+2 очка)
- Может иметь щит (+2 очка) или большой щит (+3 очка) будучи пешим
- Может ехать верхом на лошади (бесплатно) или Боевом Коне (+8 очков)

Специальные Правила:

- Любой отряд в пределах 12 дюймов от Генерала может использовать его показатель Лидерства при прохождении тестов на Лидерство.
- Вымуштрованный
- Упорный



0-1 АРМЕЙСКИЙ ЗНАМЕНОСЕЦ

65 очков

В армии может быть Армейский Знаменосец. В зависимости от масштаба боевых действий это может быть личный штандарт полководца или орел легиона, которого несет Аквилifer. Если Ваш Генерал – Император, то знамя армии должно быть его личным штандартом (имаго), которое несет Имагифер.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Знаменосец	4	4	4	4	3	2	4	2	8
Боевой Конь	8	3	0	3	нет	нет	3	1	нет

Экипировка:

- Меч

Опции:

- Может иметь легкие доспехи (+2 очка)
- Может иметь щит (+2 очка) или большой щит (+3 очка) будучи пешим
- Может ехать верхом на лошади (бесплатно) или Боевом Коне (+8 очков)

Специальные Правила:

- Любой отряд в пределах 12 дюймов от Знамени Армии может перебросить неудачный тест на Разгром.
- Вымуштрованный
- Упорный



ПЕРСОНАЖИ

СТАРШИЙ ОФИЦЕР (ЛЕГАТ)

110 очков

Легат является высокопоставленным офицером или чиновником в Империи. Каждым Легионом командует Легат, но губернаторы провинций, командующие несколькими легионами, также могли быть Легатами. Старшие офицеры могут командовать любым отрядом армии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Легат	4	5	5	3	3	3	6	2	9
Боевой Конь	8	3	0	3	нет	нет	3	1	нет

Экипировка:

- Меч

Опции:

- Может иметь легкие доспехи (+2 очка)
- Может иметь щит (+2 очка) или большой щит (+3 очка) будучи пешим
- Может иметь метательное копье (+2) будучи конным
- Может ехать верхом на лошади (бесплатно) или Боевом Коне (+8 очков)

Специальные Правила:

- Вымуштрованный
- Упорный

МЛАДШИЙ ОФИЦЕР (ТРИБУН)

55 очков

Трибуны были римлянами благородного происхождения, которые действовали как помощники или нижестоящие командующие Генерала и Легатов. Они могут использоваться для командования любым отрядом армии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Трибун	4	4	4	3	3	2	5	2	8
Боевой Конь	8	3	0	3	нет	нет	3	1	нет

Экипировка:

- Меч

Опции:

- Может иметь легкие доспехи (+2 очка)
- Может иметь щит (+2 очка) или большой щит (+3 очка) будучи пешим
- Может иметь метательное копье (+2) будучи конным
- Может ехать верхом на лошади (бесплатно) или Боевом Коне (+8 очков)

Специальные Правила:

- Вымуштрованный
- Упорный

В том легионе было два очень храбрых центуриона, которым немного оставалось до повышения в первый ранг: Тит Пулион и Люций Ворен. Между ними был постоянный спор о том, кто из них заслуживает предпочтения, и из года в год они боролись за повышение с величайшим соревнованием. Когда около укреплений шел ожесточенный бой, Пулион сказал: «Чего ж ты раздумываешь, Ворен? И какого другого случая ждешь показать свою храбрость? Нынешний день порешит наш спор.»

С этими словами он вышел из-за укрепления и бросился на неприятелей там, где они были особенно скучены. Ворен тоже не остался за валом, но, боясь общественного мнения, пошел за ним. Тогда Пулион, подойдя на близкое расстояние к врагу, пустил копье и пронзил им одного галла, выбежавшего вперед из толпы. Враги прикрыли щитами своего пораженного и бездыханного товарища и все до одного стали стрелять в Пулиона, не давая ему возможности двинуться с места. Пулиону пробили щит, и один дротик попал в перевязь. Этим ударом были отброшены назад ножны и задержана его правая рука, когда он пытался вытащить меч. Тогда враги, пользуясь его затруднением, обступили его.

Но тут подбежал его соперник Ворен и подал ему в эту трудную минуту помощь. Вся толпа тотчас же обратилась на него и бросила Пулиона, думая, что он убит дротиком. Ворен действует мечом и, убив одного, мало-помалу заставляя остальных отступить; но в увлечении преследованием он попадает в яму и падает. Теперь и он в свою очередь окружен, но ему приходит на помощь Пулион, и оба, убив немало неприятелей, благополучно, со славой возвращаются в лагерь. Так подшутила над ними судьба в их соперничестве и борьбе: оба врага поддерживали и выручили друг друга, и нельзя было решить, кого из них следует признать храбрее другого.

Юлий Цезарь, Записки о Галльской Войне



ЛЕГИОНЕРЫ

Не менее четверти очков стоимости армии должно быть потрачено на легионеров. Легионеры должны быть организованы в отряды как минимум из пяти моделей в каждом. Верхнего предела размера отряда нет. Одна модель в отряде может быть улучшена до знаменосца стоимостью +5 очков, одна модель в отряде может быть улучшена до музыканта стоимостью +5 очков, и одна модель в отряде может быть улучшена до Центуриона стоимостью +10 очков (см. специальные правила для Центурионов на странице 174).

ЛЕГИОНЕРЫ ВЕТЕРАНЫ

Римские Легионеры были, возможно, самой обученной и профессиональной тяжелой пехотой древнего мира. Опытные и хорошо управляемые Легионеры Ветераны были почти непобедимы в бою, если только им не противостояли другие Легионеры Ветераны, сражающиеся на другой стороне в гражданской войне.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Легионер Ветеран	4	4	4	3	3	1	4	1	8

20 очков за модель

Экипировка:

- Меч
- Пилум
- Большой щит и легкие доспехи

Опции:

- Может иметь дротики (+2 очка)
- Может заменить легкие доспехи на тяжелые доспехи (+2)

Специальные Правила:

- Вымуштрованные
- Упорные
- Специальное правило Ветераны (+1 очко)

РЕГУЛЯРНЫЕ ЛЕГИОНЕРЫ

Римские Легионеры были, возможно, самой обученной и профессиональной тяжелой пехотой древнего мира. Опытные и хорошо управляемые Легионеры были почти непобедимы в бою, если только им не противостояли другие Легионеры, сражающиеся на другой стороне в гражданской войне.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Регулярный Легионер	4	3	3	3	3	1	3	1	7

16 очков за модель

Экипировка:

- Меч
- Пилум
- Большой щит и легкие доспехи

Опции:

- Может иметь дротики (+1 очко)
- Может заменить легкие доспехи на тяжелые доспехи (+2)

Специальные Правила:

- Вымуштрованные
- Упорные

НЕОПЫТНЫЕ НОВОБРАНЦЫ

Периодически, обычно во времена гражданских войн, изводивших Римскую Империю, приходилось создавать легионы и отправлять их в бой в сжатые сроки. Воины в этих недавно сформированных легионах имели тенденцию испытывать недостаток в обучении, мотивации и для них мало что значила «Честь Мундира», воплощенная в ветеранах или регулярных легионерах.

Кроме того, эта категория может представить плохо управляемых или ужасно обученных Легионеров, а также «Псевдолегионеров», используемых многими неримскими армиями.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Неопытный Новобранец	4	3	3	3	3	1	3	1	7

11 очков за модель

Экипировка:

- Меч
- Пилум
- Большой щит и легкие доспехи

Опции:

- Может иметь дротики (+1 очко)

Специальные Правила:

- Обратите внимание, что неопытные новобранцы не являются вымуштрованными или упорными



ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

До трех четвертей очков стоимости армии может быть потрачено на вспомогательные части. Вспомогательные войска должны быть организованы в отряды как минимум из пяти моделей в каждом. Верхнего предела размера отряда нет.

Одна модель в отряде может быть улучшена до знаменосца стоимостью +5 очков, одна модель в отряде может быть улучшена до музыканта стоимостью +5 очков, и одна модель в отряде может быть улучшена до командира стоимостью +5 очков.

ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ КОННИЦА

(Алы Эквитов)

20 очков за модель

Поскольку большая часть конницы в этот период перестала быть частью непосредственно Легиона (кроме небольшого контингента посыльных и эскорта), эта роль обеспечивалась отрядами Вспомогательной конницы. Конница не была «ударной». Вместо этого она засыпала противника дротиками на расстоянии, а в завершение атаковала его, как только он оказывался дезорганизован и деморализован.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вспомогательный Всадник	8	3	3	3	3	1	3	1	7

Экипировка:

- Меч
- Метательное копье
- Дротики
- Легкие доспехи и щит

Специальные Правила:

- Многие из отрядов вспомогательной конницы были чрезвычайно хорошо обучены. Поэтому Вы можете рассматривать любые отряды вспомогательной конницы как вымуштрованные стоимостью +2 очка за каждую модель в отряде.

ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ ПЕХОТА

(Когорты Педитов)

8 очков за модель

Эти войска представляют отряды вспомогательной пехоты, используемые для оказания необходимой поддержки Легионам. Большинство вспомогательных отрядов сражалось в более свободном построении, чем Легионеры, и особенно подходили для сражения в труднопроходимой местности.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вспомогательный Пехотинец	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Экипировка:

- Меч
- Метательное копье
- Щит

Опции:

- Может иметь дротики (+1 очко)
- Легкие доспехи (+2 очка)
- Может заменить метательное копье на колющее копье (бесплатно)

Специальные Правила:

- Легкая Пехота
- Многие из отрядов вспомогательной пехоты были чрезвычайно хорошо обучены. Поэтому Вы можете рассматривать любые отряды вспомогательной пехоты как вымуштрованные стоимостью +1 очко за модель.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЛУЧНИКИ

Некоторые отряды вспомогательных войск были вооружены луками для оказания огневой поддержки.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вспомогательный Лучник	4	2	3	3	3	1	3	1	7

8 очков за модель

Экипировка:

- Меч
- Составной лук

Опции:

- Может иметь легкие доспехи (+2 очка)
- Баклер (+1 очко)

Специальные Правила:

- Легкая Пехота (см. раздел «Легкие Войска» в книге правил)



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЙСКА

До четверти очков стоимости армии может быть потрачено на специальные войска, такие как артиллерия, верблюды, слоны или варварские союзники. В дополнение к этому ограничению по очкам стоимости, армия не может включать большее количество специальных войск, чем в ней имеется отрядов легионеров и вспомогательных войск. Например, если в Вашей армии есть один отряд легионеров и два отряда вспомогательных войск, то в ней не может быть более трех отрядов специальных войск. Наездники на Верблюдах и Морские Пехотинцы могут иметь командиров, знаменосцев и музыкантов подобно легионерам и вспомогательным войскам.

ЛЕГКИЙ СТРЕЛОМЕТ (Скорпион)

20 очков + 8 очков за члена расчета

Легкие стрелометные боевые машины часто использовались римлянами. Такое оружие иногда применялось и в полевых сражениях, хотя преимущественно они использовались для защиты стационарных позиций, таких как походные лагеря или городские стены, или для атаки на укрепленные точки во время осад.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Расчет	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Скорпион	-	-	-	-	6	2	-	-	-
Карробаллиста	8	-	-	-	6	2	-	-	-

Расчет:

У каждой машины два члена расчета.

Экипировка:

- Члены расчета вооружены мечами

Опции:

- Члены расчета могут иметь легкие доспехи (+2 очка)
- Скорпион может быть установлен на платформу, запряженную двумя лошадьми (+10 очков), в этом случае он будет называться карробаллистой. Карробаллиста может двигаться на 8 дюймов, но не может стрелять в тот ход, когда она двигалась. Карробаллиста не может двигаться на марше или бросаться в атаку.

Специальные Правила:

- Стреломет (см. правила игры)
Дальность = 36 дюймов, Сила = 4/-1 за шеренгу, без спас-броска, D3 ранений за попадание
- Расчет упорный

СТРЕЛОМЕТ (Баллиста)

30 очков + 8 очков за члена расчета

Это была просто более крупная версия Скорпиона. Машина была менее мобильной, но имела большую дальность стрельбы, что делало ее более полезной при осадах, нежели чем в полевых сражениях.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Расчет	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Баллиста	-	-	-	-	6	2	-	-	-

Расчет:

У каждой машины три члена расчета.

Экипировка:

- Члены расчета вооружены мечами

Опции:

- Члены расчета могут иметь легкие доспехи (+2 очка)

Специальные Правила:

- Стреломет (см. правила игры)
Дальность = 48 дюймов, Сила = 5/-1 за шеренгу, без спас-броска, D4 ранений за попадание
- Расчет упорный, как описано в правилах игры





СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЙСКА

МАЛЫЙ КАМНЕМЕТ (Торmenta)

40 очков + 8 очков за члена расчета

Эта категория охватывает наиболее компактные и мобильные камнеметные катапульты, используемые римлянами. Наиболее полезны они были при осадах, но могли использоваться и в открытом сражении.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Расчет	4	3	3	3	3	1	3	1	7
Машина	-	-	-	-	7	3	-	-	-

Расчет:

У каждой машины три члена расчета.

Экипировка:

- Члены расчета вооружены мечами

Опции:

- Члены расчета могут иметь легкие доспехи (+2 очка)

Специальные Правила:

- Камнемет (см. правила игры)
Дальность = 48 дюймов, Сила = 6, без спас-броска, D3 ранений за попадание
- Расчет упорный
- У Вас может быть один камнемет на каждые два стреломета в армии

МОРСКАЯ ПЕХОТА

8 очков за модель

Морские пехотинцы римского флота иногда сражались на суше вместе с легионерами или вспомогательными войсками. Август во время своего правления основал три постоянных морских базы и способствовал созданию большого и весьма грозного римского военного флота. Морские пехотинцы, служившие на кораблях во флоте, были во многих отношениях схожи со вспомогательными войсками, поддерживающими легионы, и так же как они получали римское гражданство по окончании службы.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Морской Пехотинец	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Экипировка:

- Меч
- Дротики
- Щит

Опции:

- Может иметь легкие доспехи (+3 очка)
- Метательное копьё (+1 очко)
- Праща (+1 очко)

Специальные Правила:

- Легкая Пехота (смотрите раздел «Легкие Войска» в книге правил)
- Некоторые подразделения морской пехоты набирались и дислоцировались в Италии, и были столь же хорошо обучены и управляемы как легионеры. Поэтому Вы можете рассматривать любые отряды Морской Пехоты как вымуштрованные и упорные стоимостью +5 очко за каждую модель в отряде.

0-1 НАЕЗДНИКИ НА ВЕРБЛЮДАХ (Дромедарии)

11 очков за модель

Верблюды использовались Римлянами, но в очень ограниченном количестве. Сюда они включены для полноты картины.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Наездник на Верблюде	6	3	3	3	3	1	3	1	7

Специальные Правила:

- Верблюды вызывают страх у лошадей и колесниц.
В армии может быть не более одного отряда Наездников на Верблюдах

Экипировка:

- Меч
- Баклер

Опции:

- Колющее копьё (+2 очка)
- Контос (+4 очка)
- Дротики (+2 очка)
- Составной лук (+4 очка)
- Легкие доспехи (+4 очка)
- Верблюжьи доспехи (бардинг) (+8 очков)
- Может заменить баклер на щит (+2 очка)



АРМЕЙСКИЙ ЛИСТ ВАРВАРОВ



«Целый народ... войнолюбив и бросается в бой без оглядки, они отважны, но простодушны и незлобивы. И когда они всполошены, они собираются в свои дружины и выходят на битву..., даже если у них ничего нет, кроме силы и храбрости...»

Греческий географ Страбон, описывающий кельтов в 1-м веке н.э.

Слово «Варвары» было первоначально уничижительным термином, придуманным Греками для имитации говорливой речи иностранцев. Термин был принят Римлянами, которые использовали его для описания народов, живущие вне Империи, и не имеющих сложной городской цивилизации. Хотя римляне и греки использовали термин для описания любых из своих менее цивилизованных соседей, в этом армейском листе он используется, чтобы охватить варварские племена, полагавшиеся на многочисленные отряды пеших воинов для сокрушения своих противников. Типичные примеры таких армий включают кельтские армии галлов и бриттов, германские и дакийские племена, которые воевали против Рима вдоль Рейнской границы, и каледонцев и пиктов в Шотландии. Хотя в варварских армиях и использовалось множество других разнообразных типов войск, все они были ограничены в численности, а их роль сводилась к поддержке.

ВОИНЫ-ВАРВАРЫ

Варвары рассматривались греками и римлянами как дикие и грубые люди, и представляли постоянную угрозу более культурным классическим цивилизациям Средиземноморья и Ближнего Востока. Воины-варвары приобрели устрашающую репутацию агрессоров даже у воинствующих римлян, и можно не сомневаться, что война играла ключевую роль в их обществе. Человек оценивался своей храбростью в бою, и воины боролись за уважение своих родичей, побеждая своих врагов. Трусые презирались. Доблесть воина в сражении определяла его социальное положение, и командующий должен был добиться уважения людей своим примером, а не авторитетом своего положения.

У большинства племен был привилегированный класс знатных воинов и особый класс людей, обладающих определенными способностями, таких как жрецы, провидцы, барды и ремесленники. Однако большинство свободного населения было обычными фермерами. Рабство существовало, хотя и в гораздо меньшем масштабе, чем в классическом римском и греческом мире. Племенами обычно правили короли или вожди (часто парами), чьи полномочия были в определенной мере ограничены, самые важные решения принимались народным собранием всех свободных мужчин племени.



ВАРВАРЫ В БИТВЕ

Армия варваров развевалась в племенных контингентах, с самыми храбрыми воинами спереди, и остальными выстроенными позади в зависимости от их кровожадности. По мере приближения момента сражения воины доводили себя до безумия. В конце концов, они бросались вперед в дикой атаке, которая при хорошем стечении обстоятельств сокрушала все, кроме хорошо тренированного и управляемого противника. Если первая атака не приводила к быстрой победе, воины вскоре могли пасть духом. Так было не всегда, в ряде случаев армии варваров продолжали сражаться до конца и в результате полностью вырезались своими победоносными противниками. Побежденные полководцы часто искали смерть в бою или совершали самоубийство.

Хотя в открытом сражении они и были свирепыми противниками, армии варваров имели тенденцию испытывать недостаток в единстве и сплоченности. Существовали постоянные межплеменные конфликты, и этот факт часто использовался их римскими и греческими противниками. Большие конфедерации из множества племен были редкостью и на практике оказывались весьма непостоянными, они все время раскалывались и вновь объединялись согласно политической обстановке. Даже когда большая конфедерация была объединена под одним талантливым лидером (каким был Верцингеторикс), было трудно держать полевую армию в течение длительного периода в боевой готовности. Осадная война вызывала особые сложности у варваров, и если поселение или город не удавалось взять с помощью стремительной атаки или предательства, то защитники могли не бояться даже самой большой варварской армии.

АРМЕЙСКИЙ ЛИСТ

Этот армейский лист может использоваться для воссоздания варварских армий, воевавших против греков и римлян (и друг с другом!) с приблизительно 500 г. до н.э. до приблизительно 500 г. н.э. Он лучше всего представляет варварские армии галлов, бриттов и германцев, которые сражались с Римом с 100 г. до н.э. до 200 г. н.э. Однако он легко может быть приспособлен и для представления других варварских армий. Следующие специальные правила применяются к армии варваров.

СМЕШАННОЕ ОРУЖИЕ

Отряды варваров обычно были оснащены неунифицированным оружием. В зависимости от благосостояния отдельного воина он мог нести любой тип оружия – от дубины и нескольких дротиков до топора или (если он был богат) меча.

Из-за этого игроки любят смешивать модели в отряде так, чтобы одни были вооружены мечами, другие копьями, у некоторых были бы двуручные топоры, и так далее. Это выглядит особенно эффектно в случае с отрядами варваров, где на самом деле сложно ожидать какую-то однородность масс. Поэтому вне зависимости от того, что несут конкретные модели, варвары, вооруженные смешанным оружием, в игровых целях считаются вооруженными дротиками и ручным оружием, и к этим отрядам применяется специальное правило Смешанное Оружие.

КОЛЕСНИЦЫ

Колесницы были популярны в более раннюю часть периода, охватываемого этим армейским листом, постепенно они все больше и больше заменялись конницей и почти исчезли ко 2-3 векам до н.э. Хотя в Британии и Ирландии колесницы продолжали использоваться значительно дольше.

Колесницы варваров используют правила для легких колесниц, описанных в разделе Специальные Правила. Обратите внимание, что, хотя Цезарь отмечал, что воины спешили, чтобы сражаться в ближнем бою, армлист не позволяет им этого делать. Это из-за того, что их тактика хорошо отражается правилами для легких колесниц, как они есть. Просто мы предполагаем, что, когда колесница варваров атакует врага, воин спешивается, чтобы сражаться пешим, как описал Цезарь, но он остается так близко к колеснице, что не стоит разделять эти две модели.

СОСТАВЛЕНИЕ АРМИИ

Персонажи

До трети очков стоимости армии.

Воины

Не менее трети очков стоимости армии.

Конница и Колесницы

До трети очков стоимости армии.

Поддерживающая Пехота

До трети очков стоимости армии.

Вот почему многочисленные племена, как инсубры и бойи, немедленно соединились между собою и отправили посольства к галлам, живущим на Альпах и по реке Родану; эти последние идут в военную службу за деньги и потому называются гезатами: таково настоящее значение этого слова.

Царям их, Конколитану и Анероесту, они тогда же предложили много золота, а в будущем сулили огромное богатство римлян и множество благ, попадающих к ним в руки в случае победы, побуждая их таким образом и подстрекая к походу на римлян.

Полибий, Всеобщая История



ПЕРСОНАЖИ

Модели персонажей представляют исключительных военачальников и вождей в армии. Они включают воодушевляющих лидеров, экстраординарных бойцов, закаленных бывалых воинов, и тех, у кого есть специальные навыки или способности. Модель персонажа может сражаться самостоятельно или присоединиться к отряду воинов и сражаться вместе с ними, как описано в правилах.

До трети очков стоимости армии может быть потрачено на персонажей, которые выбираются из этого раздела. Вы вправе взять как множество персонажей, так и лишь нескольких, выбор за Вами.

0-1 ВОЕНАЧАЛЬНИК

140 очков

Армия может возглавляться Военачальником, представляющим лидера крупного племени или конфедерации племен. У Военачальника имеются характеристики, как показано ниже:

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Военачальник									
Пеший	5	6	6	4	4	3	6	3	7

“От моря до моря Арджуна приобрел славу... лучшего воина-колесничего.”

– Махабхарата

Экипировка:

- Меч

Опции:

- Может иметь колющее или метательное копье (+2 очка)
- Дротики (+2 очка)
- Легкие доспехи (+3 очка)
- Щит (+2 очка)
- Может ехать верхом на лошади (бесплатно, движение увеличивается до 8 дюймов) или в легкой колеснице, приобретенной из этого армлиста за дополнительную стоимость

Специальные Правила:

- Военачальник – Генерал Армии. Это означает, что любой отряд в пределах 12 дюймов от Военачальника может использовать его показатель Лидерства при прохождении тестов на Лидерство.
- Подчиняется правилам Варварской Дружины

0-1 БОЕВОЕ ЗНАМЯ

50 очков

Знамя представляет личный штандарт Военачальника или тотем его племени. Его несет один из его самых преданных слуг.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Знаменосец									
Пеший	5	4	4	4	3	2	4	2	5

Экипировка:

- Меч

Опции:

- Может иметь колющее или метательное копье (+2 очка)
- Дротики (+2 очка)
- Легкие доспехи (+3 очка)
- Щит (+2 очка)
- Может ехать верхом на лошади (бесплатно, движение увеличивается до 8 дюймов) или в легкой колеснице, приобретенной из этого армлиста за дополнительную стоимость

Специальные Правила:

- Любой отряд в пределах 12 дюймов от Боевого Знамени может перебросить неудачный Тест на Разгром.
- Подчиняется правилам Варварской Дружины





ПЕРСОНАЖИ

0-1 ШАМАН

Общеизвестно, что Варвары суеверны, почтительно относятся к богам, духам и жрецам своих языческих религий. Хорошим примером служат Друиды галлов и бриттов. Эти жрецы играют очень важную роль в возбуждении воинов и побуждают их смело бросаться в бой.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Шаман	5	4	4	4	3	2	4	2	5

75 очков

Экипировка:

- Большой и очень острый нож или серп

Опции:

- Нет

Специальные Правила:

- Вызывает Страх
- Испытывает Ненависть к врагу
- Любая дружина, включающая Шамана, также испытывает Ненависть к врагу
- Подчиняется правилам Варварской Дружины

ВОЖДИ

Вожди представляют лидеров различных племенных контингентов в армии. Вожди – особенно устрашающие или опытные воины, отличающиеся как своими боевыми навыками, так и лидерскими качествами.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Вождь Пеший	5	5	5	4	4	2	5	3	6

70 очков

Экипировка:

- Меч

Опции:

- Может иметь колющее или метательное копье (+2 очка)
- Дротики (+2 очка)
- Легкие доспехи (+3 очка)
- Щит (+2 очка)
- Может ехать верхом на лошади (бесплатно, движение увеличивается до 8 дюймов) или в легкой колеснице, приобретенной из этого армлиста за дополнительную стоимость

Специальные Правила:

- Подчиняется правилам Варварской Дружины





ВОИНЫ

Подавляющее большинство войск в армии варваров – это легковооруженные воины, которые сражаются пешими. Воины, вероятно, будут вооружены дротиками или простыми копьями и защищены легким щитом, хотя более богатые или удачливые могли иметь мечи или шлемы. Только знать может позволить себе роскошь в виде доспехов. Некоторые варварские армии включают контингенты, которые сражаются абсолютно голыми, за исключением своего оружия и щитов.

Не менее трети очков стоимости армии должно быть потрачено на воинов, а если Вы хотите, то можете вообще все очки армии (за исключением стоимости Военачальника) потратить на воинов. Воины организованы в отряды, названные дружинами, которые должны состоять как минимум из пяти моделей. Верхнего предела размера отряда нет. Дружина может включать знаменосца, музыканта и/или командира стоимостью +5 очков за модель в дополнение к обычной стоимости модели в отряде.

ВОИНЫ

5 очков за модель

Воины-варвары прославились яростью своей атаки. Однако если первая атака не приводила к быстрой победе, то воины зачастую падали духом, хотя и не всегда, бывали случаи, когда некоторые варварские армии продолжали сражаться, несмотря на ужасные потери.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Воин	5	3	3	3	3	1	3	1	5

Экипировка:

- Щит
- Смесь оружия, включающая мечи, дротики и топоры (см. выше правила для смешанного оружия)

Специальные Правила:

- Подчиняются правилам Варварской Дружины

0-1 ФАНАТИЧНЫЕ ВОИНЫ

9 очков за модель

Хотя большинство варварских воинов и так считались свирепыми бойцами, среди них были и такие, которые сражались с абсолютным фанатизмом, заметно отличаясь от своих и без того кровожадных товарищей. К примерам можно отнести племя аттеков и солдуриев – телохранителей галльских вождей.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Фанатичный Воин	5	3	3	3	3	1	3	1	5

Экипировка:

- Щит
- Смесь оружия, включающая мечи, дротики и топоры (см. выше правила для смешанного оружия)

Специальные Правила:

- Подчиняются правилам Безумия
- Подчиняются правилам Варварской Дружины

Почти три часа продолжалась эта жестокая сеча, и всякий раз вспыхивала особенно жарко там, где появлялся консул. Фламиния окружали отборные воины, он бесстрашно бросался в самую гущу неприятеля, а враги легко узнавали римского полководца по богато украшенному оружию и делали все возможное, чтобы до него добраться. Наконец один инсубр, по имени Дукарий, которому консул был знаком и в лицо, крикнул своим соплеменникам:

– Вон он, убийца наших воинов, разоритель нашей земли! Сейчас я принесу его в жертву теням наших близких!

И, пришпорив коня, он разметал толпу римлян, заколол оруженосца, который прикрыл было главнокомандующего своим телом, а потом пронзил копьем и самого Фламиния. И лишь щиты ветеранов-триариев помешали ему раздеть труп. Смерть консула послужила сигналом к повальному бегству, и уже ни озеро, ни горы не казались помехой: словно ослепнув от ужаса, люди карабкаются по отвесным стенкам, забиваются в щели, бредут по воде, пока не погрузятся по плечи, по уши.

Ливий, Война с Ганнибалом



КОННИЦА И КОЛЕСНИЦЫ

Хотя колесницы и, позднее, конница были сильным элементом большинства варварских армий, они редко выставлялись в очень больших количествах, и основную работу в бою выполняли пешие воины.

До трети очков стоимости армии может быть потрачено на конницу или колесницы. Конница должна быть организована в дружины из, по меньшей мере, пяти моделей одного типа. Верхнего предела размера конной дружины нет. Конница может включать знаменосца, музыканта и/или командира стоимостью +5 очков за модель в дополнение к обычной стоимости воина в отряде.

Колесницы должны быть организованы в эскадроны количеством не менее трех моделей. Верхнего предела размера эскадрона колесниц нет. Колесницы могут включать знаменосца и/или командира стоимостью +5 очков за модель в дополнение к обычной стоимости колесницы в отряде.

КОЛЕСНИЦЫ

Многие варварские армии использовали в бою легкие колесницы. Они не предназначались, чтобы врываться в строй противника, а использовались для доставки воинов близко к врагу, где они будут либо атаковать противника с помощью стрелкового оружия, либо спешиваться и сражаться пешими.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Колесница	8	4	4	3	4	1	4	2	6

36 очков за колесницу

Экипировка:

- Колесница запряжена двумя лошадьми
- Экипаж состоит из возницы и знатного воина:
 - Члены экипажа вооружены мечами
 - Воин носит легкие доспехи и вооружен дротиками

Опции:

- Воин может иметь щит (+4 очка)
- Воин может иметь колющее копье (+4 очка) или метательное копье (+4 очка)

Специальные Правила:

- Легкие Колесницы (см. правила для Колесниц)
- Обратите внимание, что на колесницы не распространяются правила Варварской Дружины

ЗНАТНАЯ ВАРВАРСКАЯ КОННИЦА

Обычно племенная знать была единственными воинами, способными раздобыть достаточное количество доспехов и другого военного снаряжения. Хотя знатные воины обычно рассеивались небольшими группами среди других воинов, иногда их сводили вместе, формируя элитные отряды. Чаще всего это имело место в коннице, где обычно только знать могла предоставить лошадей.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Знатный Всадник	8	4	4	3	3	1	4	1	7

25 очков за модель

Экипировка:

- Легкие доспехи
- Щит
- Смесь оружия, включающая мечи, дротики и копья (см. выше правила для смешанного оружия)

Опции:

- Могут бесплатно заменить Смешанное Оружие на метательное или колющее копье

Специальные Правила:

- Подчиняются правилам Варварской Дружины

ЛЕГКАЯ ВАРВАРСКАЯ КОННИЦА

Легкая конница была важной, если не многочисленной, частью многих варварских армий. Нумидийская и мавританская легкая конница из варварских племен Северной Африки была особенно известна, и высоко ценилась в качестве наемных войск.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Легкий Всадник	8	3	3	3	3	1	3	1	6

12 очков за модель

Экипировка:

- Баклер
- Ручное оружие
- Дротики

Опции:

- Может иметь щит (+1 очко)

Специальные Правила:

- Легкая варварская конница является легкой конницей
- На нее не распространяются правила Варварской Дружины



ПОДДЕРЖИВАЮЩАЯ ПЕХОТА

Этот раздел армейского листа используется для специализированных или необычных варварских войск, которые использовались для поддержки главных ударных отрядов воинов. До трети очков стоимости армии может быть потрачено на поддерживающую пехоту.

За исключением охотничьих собак и их хозяев, поддерживающая пехота должна быть организована в дружины из, как минимум, пяти моделей одного типа. Верхнего предела размера отряда нет. Дружина может включать знаменосца, музыканта и/или командира стоимостью +5 очков за модель в дополнение к обычной стоимости воина в отряде. Охотничьи собаки организованы в отряды, состоящие из одного хозяина своры и до шести охотничьих собак.

ЗАСТРЕЛЬЩИКИ

Во многих варварских армиях молодые воины или бедные члены племени, которые еще не успели побывать в бою, или оказались недостаточно богаты, чтобы иметь меч и щит, использовались в качестве застрельщиков, сражаясь в рассыпном строю и забрасывая противника пращными снарядами или дротиками.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Застрельщик	5	2	3	3	3	1	3	1	5

3 очка за модель

Экипировка:

- Ручное оружие
- Дротики

Опции:

- Может иметь пращу (+1 очко) или лук (+2 очка)
- Может иметь баклер (+1 очко)

Специальные Правила:

- Правила для застрельщиков изложены в соответствующем разделе правил игры. Они должны быть выставлены и всегда оставаться в рассыпном строю.

ГОРНЫЕ ПЛЕМЕНА

Горцы имели тенденцию сражаться в более свободном построении, чем было обычно принято у варварских воинов. Они были менее склонны схватываться с противником в рукопашной и предпочитали сначала обстрелять его на расстоянии.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Горец	5	3	3	3	3	1	3	1	5

5 очков за модель

Экипировка:

- Баклер
- Смесь оружия, включающая мечи, дротики и топоры (см. выше правила для смешанного оружия)

Опции:

- Может заменить баклер на щит (+1 очко)

Специальные Правила:

- Горцы сражаются в разомкнутом строю
- Подчиняются правилам Варварской Дружины

0-1 БОЕВЫЕ СОБАКИ

8 очков за Хозяина Своры, 5 очков за Боевую Собаку

Считается, что некоторые варварские армии, шли в бой со сворами обученных боевых собак. Боевые собаки организованы в специальные отряды, состоящих из хозяина своры и до шести собак. Они действуют в рассыпном строю, подобно застрельщикам.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Хозяин Своры	5	4	4	3	3	1	4	1	6
Боевая Собака	6	4	0	3	3	1	3	1	3

Экипировка:

- Хозяин своры вооружен мечом
- Боевые собаки полагаются на свои зубы

Опции:

- Хозяин своры может иметь дротики (+1 очко)
- Хозяин своры может иметь легкие доспехи (+2 очка)

Специальные Правила:

- Хозяин своры и боевые собаки действуют по правилам для застрельщиков
- Подчиняются правилам Варварской Дружины
- Любые попадания от стрелкового оружия должны быть распределены случайным образом между хозяином своры и его собаками

АДАПТАЦИЯ АРМЛИСТА

Можно скорректировать армлист Варваров так, чтобы он более точно представлял определенные народы. Несколько примеров приведено ниже. Быстрый поиск в интернете предоставит более подробную информацию о любом из упомянутых племен.

ГАЛЛЫ

Существуют некоторые свидетельства, дающие основание предполагать, что галльские армии могли сражаться в более свободных формированиях, чем другие племена, такие как германцы. Если Вы хотите это отразить, выставите своих воинов в разомкнутом строю. А затем используйте побольше лесов и крутых холмов! Обратите внимание, что очень хороший армлист галлов есть в дополнении «Ганнибал».

ГЕРМАНЦЫ

Этих типичных варваров считали самыми свирепыми противниками римлян, которые так и не смогли покорить их, как они сделали это с галлами. Атаки германцев были особенно устрашающими, и римляне всегда считали германцев мужественнее себя. Определенные племена стойко сражались с длинными копьями в плотных формированиях.

- Нельзя брать горные племена или колесницы.
- Германская знатная конница может не брать легкие доспехи, а вместо этого вносить Страх.
- Германская знатная конница и воины могут быть Упорными за дополнительную стоимость +3 очка за модель.
- Германские воины могут взять колющие копья за +1 очко. Вооруженные таким образом войска должны быть улучшены до Упорных.
- Чтобы отразить их свирепость, воины (но не фанатики) могут взять метательные копья за +2 очка за модель.

ДАКИ

Эти жестокие горные племена были постоянной головной болью для римлян, пока, в конечном счете, они не были покорены в 106 г. н.э.

- Нельзя брать колесницы.
- Часть или всех воинов даков можно заменить на горные племена.
- Дакийские воины и горцы могут взять алебарды (ужасные фальксы) стоимостью +2 очка за модель в дополнение к своему смешанному оружию.
- Дакийские горцы могут быть вооружены луками стоимостью +2 очка за модель, если они не вооружились фальксами (учитываемыми как алебарды).

ДРЕВНИЕ БРИТТЫ

Бритты применяли колесницы дольше, чем большинство других народов, и предпочитали пращу луку в качестве основного дистанционного оружия. Чтобы представить бриттов, используйте следующие правила:

- Нельзя брать знатную конницу.
- Нельзя брать луки.
- Колесницы набираются из очков воинов, одна колесница может быть взята на каждые восьмерых пеших воинов в армии.
- Колесницы в пределах 6 дюймов от дружеской легкой конницы не могут быть выбраны в качестве цели для вражеской стрельбы (это отражает их стремительное маневрирование между конницей, описанное Цезарем).





АРМЕЙСКИЕ РАСПИСКИ

РАННИЕ ИМПЕРСКИЕ РИМЛЯНЕ

Могучие армии Рима не нуждаются в представлении для большинства читателей. Эта расписка составлена на основе армейского листа из этой книги (см. стр. 172) и представляет пограничный контингент 1-го века н.э. На всем протяжении первого столетия Рим сражался в ряде кампаний против диких германских варваров за Рейном.

Этот контингент слишком мал, чтобы заслужить старшего командующего, мы можем представить его как отделение легиона, возглавляемое Примипилом первой когорты; знаменосцем будет вексиллифер.

ПЕРСОНАЖИ

67 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Армейский Знаменосец	4	4	4	4	3	2	4	2	8	<ul style="list-style-type: none"> Меч Легкие доспехи (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Знамя Армии Вымуштрованный Упорный

ЛЕГИОНЕРЫ

924 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
3 отряда по 18 Регулярных Легионеров, включая центуриона, знаменосца и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	8*	<ul style="list-style-type: none"> Меч Пилум Большой щит Легкие доспехи 	<ul style="list-style-type: none"> Вымуштрованные Упорные

*Центурион (+5) повышает Лидерство на 1

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ВОЙСКА

528 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
18 Вспомогательных Пехотинцев, включая командира, знаменосца и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч и щит Метательное копье Дротики (+1) Легкие доспехи (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Легкая Пехота
12 Вспомогательных лучников	4	2	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч и лук Легкие доспехи (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Легкая Пехота
9 Вспомогательных Всадников – Эквитов, включая командира, знаменосца и музыканта	8	3	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч и щит Метательное копье Дротики Легкие доспехи 	

ВАРВАРСКИЕ СОЮЗНИКИ

80 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
2 отряда по 10 Варваров-Застрельщиков	5	2	3	3	3	1	3	1	5	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Дротики Баклер (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Застрельщики

ИТОГО 1 599 Очков



ГЕРМАНСКИЕ ВАРВАРЫ

Эта расписка составлена на основе армейского листа Варваров из этой книги (см. стр. 182), и представляет собой ответ германцев на римское вторжение. В то время как простые германские воины сами по себе не слишком страшны, сражаясь массой и возглавляемые обладающими выдающимися способностями вождями, они могут благодаря свойствам Варварской Дружины дать римлянам достойный отпор.

ПЕРСОНАЖИ

517 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Военачальник	5	6	6	4	4	3	6	3	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч Легкие доспехи (+3) Щит (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Генерал Армии Варварская Дружина Упорный (+3)
Боевое Знамя	5	4	4	4	3	2	4	2	5	<ul style="list-style-type: none"> Меч Легкие доспехи (+3) Щит (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Знамя Армии Варварская Дружина Упорный (+3)
Конный Вождь	8	5	5	4	4	2	5	3	6	<ul style="list-style-type: none"> Меч Метательное копье (+2) Легкие доспехи (+3) Щит (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Варварская Дружина
3 Пеших Вождя	5	5	5	4	4	2	5	3	6	<ul style="list-style-type: none"> Меч Легкие доспехи (+3) Щит (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Варварская Дружина Упорный (+3)

ВОИНЫ

788 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
1 отряд из 22 и 3 отряда по 23 Воина, включая командира, знаменосца и музыканта	5	3	3	3	3	1	3	1	5	<ul style="list-style-type: none"> Смесь оружия Щит 	<ul style="list-style-type: none"> Варварская Дружина Упорные (+3) Смешанное Оружие

КОННИЦА

190 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
7 Знатных Всадников, включая командира, знаменосца и музыканта	8	4	4	3	3	1	4	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Смесь оружия Легкие доспехи Щит 	<ul style="list-style-type: none"> Варварская Дружина Смешанное Оружие

ЗАСТРЕЛЬЩИКИ

104 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
2 отряда по 13 Застрельщиков	5	2	3	3	3	1	3	1	5	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Дротики Баклер (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Застрельщики

ИТОГО 1 599 Очков



ЕГИПТЯНЕ НОВОГО ЦАРСТВА

Новое Царство возникло в Египте с момента поражения Народов моря и просуществовало около 800 лет. Борьба за сферу влияния в Сирии и Ханаане привела к противостоянию с Хеттской Империей, наиболее известным событием которого стала Битва при Кадеше, где пропагандистский талант Рамзеса II превратил в общественном восприятии поражение в победу. Эта расписка составлена на основе дополнения «Войны Колесниц».

ПЕРСОНАЖИ

320 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Фараон	4	5	5	4	3	3	6	2	10	• Ручное оружие	• Генерал Армии
Легкая Колесница	8	4	4	3	4	1	4	2	8	• Лук (+3) • Дротики (+2) • Легкие доспехи • Щит (+2) • Двухлошадная легкая колесница (+40)	
Армейский Знаменосец	4	4	4	4	3	2	4	2	8	• Ручное оружие	• Знамя Армии
Легкая Колесница	8	4	4	3	4	1	4	2	8	• Легкие доспехи • Щит (+2) • Двухлошадная легкая колесница (+40)	

КОЛЕСНИЦЫ

428 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
6 легких колесниц, включая командира, знаменосца и музыканта	8	4	4	3	4	1	4	2	8	• Ручное оружие • Лук, дротики • Легкие доспехи • Щит	• Может стрелять во время атаки и контратаки
24 Бегущих с Колесницами, включая командира	4	3	3	3	3	1	3	1	7	• Ручное оружие • Дротики • Щит	• Легкая Пехота • Бегущие с Колесницами

ПЕХОТА

717 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
2 отряда по 24 Рукопашных Бойца, включая командира, знаменосца и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	7	• Ручное оружие • Метательное копьё • Щит • У одного отряда легкие доспехи (+2)	
1 отряд из 24 Лучников и 1 отряд из 15 Лучников, включая командира, знаменосца и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	7	• Ручное оружие • Лук	

СОЮЗНИКИ И НАЕМНИКИ

135 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
24 Кушита, включая командира, знаменосца и музыканта	5	3	3	3	3	1	3	1	5	• Смесь оружия	• Легкая Пехота • Варварская Дружина (применяются только правила 1, 5 и 6) • Смешанное Оружие

ИТОГО 1 600 Очков



ХЕТТСКАЯ ИМПЕРИЯ

Эта расписка составлена на основе дополнения «Войны Колесниц» и представляет собой грозного соперника Египтян. Хеттские колесницы в бою сильнее своих противников, и должны стремиться сблизиться с ними как можно быстрее.

ПЕРСОНАЖИ

343 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Генерал (Правитель)	4	5	5	4	4	3	6	3	9	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Колющее копье Дротики (+2 очка) Легкие доспехи Щит (+2) Легкая колесница с 3 членами экипажа (+52) 	<ul style="list-style-type: none"> Генерал Армии
Легкая Колесница	7	4	4	3	4	1	4	3	8		
Армейский Знаменосец	4	4	4	4	3	2	5	2	8	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Легкие доспехи Щит (+2) Легкая колесница с 3 членами экипажа (+52) 	<ul style="list-style-type: none"> Знамя Армии
Легкая Колесница	7	4	4	3	4	1	4	3	8		

КОЛЕСНИЦЫ

624 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
2 отряда по 4 легких колесницы с 3 членами экипажа, включая командира, знаменосца и музыканта	7	4	4	3	4	1	4	3	8	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Колющее копье Дротики Легкие доспехи Щит 	
2 отряда по 12 Бегущих с Колесницами, включая командира	5	3	3	3	3	1	3	1	7		
										<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Дротики Щит (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Легкая Пехота Бегущие с Колесницами

ПЕХОТА

633 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
24 Копейщика, включая командира, знаменосца и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	6	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Колющее копье Щит (+1) 	
18 Хеттских Гвардейцев, включая командира, знаменосца и музыканта	4	4	3	3	3	1	4	1	7		
14 Лучников, включая командира, знаменосца и музыканта	4	2	3	3	3	1	2	1	6	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Лук 	<ul style="list-style-type: none"> Легкая Пехота
16 Финикийцев	4	3	3	3	3	1	3	1	6		
										<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Дротики Лук Легкие доспехи (+2) 	

ИТОГО 1 600 Очков



ВОЗВЫШЕНИЕ МАКЕДОНИИ

Армия, созданная Филиппом II и ведомая Александром Великим, не требует предисловий. Составленная на основе дополнения «Александр Великий», эта расписка представляет войско, покорившее Грецию и отправившаяся в большой поход – на завоевание Персии. У этой армии нет отрядных или армейских знамен, вместо этого бросьте 2D6 на «пророчества».

ПЕРСОНАЖИ

207 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Александр Великий	8	6	5	4	4	3	6	3	10	<ul style="list-style-type: none"> Верхом на коне Меч Ксисстон (+3) Тяжелые доспехи (+4) 	<ul style="list-style-type: none"> Генерал Армии Вымуштрованный Орел Александра

КОННИЦА

234 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
8 Гетайров («Товарищей»), включая командира и музыканта	8	4	4	3	3	1	4	1	9	<ul style="list-style-type: none"> Меч Ксисстон Тяжелые доспехи (+3) 	<ul style="list-style-type: none"> Клин

ФАЛАНГИТЫ

798 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
18 Гипаспистов, включая командира и музыканта	5	4	4	3	3	1	3	1	8	<ul style="list-style-type: none"> Меч Дротики и щит ИЛИ Пика и щит Легкие доспехи (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Вымуштрованные Легкая Пехота ИЛИ Македонская Фаланга с Движением 4 дюйма (если выбраны пики)
2 отряда по 24 Педзетайра, включая командира и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч Пика Щит Легкие доспехи (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Македонская Фаланга

ЗАСТРЕЛЬЩИКИ

110 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
2 отряда по 11 Наемных Застрельщиков	5	2	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч Дротики Пельта 	<ul style="list-style-type: none"> Застрельщики

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЙСКА, НАЕМНИКИ И СОЮЗНИКИ

250 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
15 Пельтастов, включая командира и музыканта	5	3	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч Колющее копье (+1) Дротики Щит (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Легкая Пехота Ненадежные
12 Критских Лучников	5	3	4	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч Лук Щит 	<ul style="list-style-type: none"> Застрельщики Ненадежные

ИТОГО 1 599 Очков



ГИБЕЛЬ ПЕРСИИ

Эта армия, побежденная Александром, намного лучше, чем ее исторический прототип! Эта расписка составлена на основе дополнения «Александр Великий».

ПЕРСОНАЖИ

223 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Сатрап	4	6	3	4	4	3	5	2	9	<ul style="list-style-type: none"> Верхом на боевом коне (+4) Меч Метательное копьё (+2) Тяжелые доспехи (+4) 	<ul style="list-style-type: none"> Генерал Армии
Боевой Конь	8	3	—	3	—	—	3	1	—		
Армейский Знаменосец	4	4	4	3	3	2	4	2	8	<ul style="list-style-type: none"> Верхом на боевом коне (+4) Меч Тяжелые доспехи (+4) 	<ul style="list-style-type: none"> Знамя Армии
Боевой Конь	8	3	—	3	—	—	3	1	—		

ПЕРСИДСКАЯ КОННИЦА

245 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
10 Персидских Всадников, включая командира, знаменосца и музыканта	8	3	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч Метательное копьё Тяжелые доспехи (+3) Половинные конские доспехи (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Массированная конница

ПЕРСИДСКАЯ ПЕХОТА

255 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
24 Сатрапских Гвардейца, включая командира, знаменосца и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч, Щит Колющее копьё Легкие доспехи (+2) 	

ОПОЛЧЕНИЕ

516 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
2 отряда по 18 Такабара	5	3	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч, Дротики Баклер 	<ul style="list-style-type: none"> Ополченцы Легкая Пехота
2 отряда по 20 Мардийских Лучников	5	2	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Лук Кинжалы 	<ul style="list-style-type: none"> Ополченцы Легкая Пехота
2 отряда по 12 Застрельщиков	5	2	3	3	3	1	3	1	5	<ul style="list-style-type: none"> Кинжалы, Дротики Баклер 	<ul style="list-style-type: none"> Ополченцы Застрельщики

ГРЕЧЕСКИЕ НАЕМНИКИ

358 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Ксенаг	4	4	4	3	4	2	5	2	8	<ul style="list-style-type: none"> Меч, Колющее копьё Легкие доспехи (+3) Большой щит (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Полемарх
24 Наемных гоплита, включая командира и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Меч, Колющее копьё Легкие доспехи (+2) Большой щит 	<ul style="list-style-type: none"> Обученная Фаланга

ИТОГО 1 597 Очков

АРМЕЙСКИЕ РАСПИСКИ

195



ДАТСКИЕ ВИКИНГИ

Эта расписка представляет армию Гутрума, воевавшего с королем Уэссекса Альфредом Великим за контроль над Англией. Она составлена на основе дополнения «Стена Щитов».

ПЕРСОНАЖИ

427 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Конунг	4	6	4	5	4	3	6	3	10	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Двуручный топор (+3) Легкие доспехи, Щит 	<ul style="list-style-type: none"> Генерал Армии
Хёрсир (Армейский Знаменосец)	4	5	4	4	4	2	5	2	9	<ul style="list-style-type: none"> Знамя (+15) Ручное оружие Легкие доспехи, Щит 	<ul style="list-style-type: none"> Знамя Армии
Хёрсир	4	5	4	4	4	2	5	2	9	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Легкие доспехи, Щит Двуручный топор (+3) 	
2 Берсерка	4	4	3	4	4	1	4	1	8	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Щит 	<ul style="list-style-type: none"> Берсерки

ВОИНЫ

879 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
1 отряд из 17 и 1 отряд из 16 Хирдменов, включая командира, знаменосца и музыканта	4	4	3	3	4	1	4	1	8	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Метательное копье (+2) Дротики (+1) Легкие доспехи Щит У пятерых воинов в каждом отряде имеются двуручные топоры вместо метательных копий 	<ul style="list-style-type: none"> Разное оружие Ярость Скандинавов (вызывают Страх)
2 отряда по 24 Бонда	4	3	3	3	3	1	3	1	6	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Метательное копье Щит 	

ТРАЛЛЫ

60 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
15 Траллов	4	2	3	3	3	1	3	1	5	<ul style="list-style-type: none"> Дротики 	<ul style="list-style-type: none"> Легкая Пехота

ПСЫ ВОИНЫ

234 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
13 Викингов-пиратов	4	4	3	3	4	1	4	1	8	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Метательное копье (2) Дротики (+1) Легкие доспехи (+3) Щит (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Легкая Пехота Разное Оружие Ярость Скандинавов (вызывают Страх) Варварская Дружина (только правило 1) Псы Войны

ИТОГО 1 600 Очков



АНГЛО-САКСЫ

Это – армия Уэссекса, которая победила Викингов и отвоевала большую часть Данелага. Она составлена на основе дополнения «Стена Щитов». Небольшие отряды Тэнов и Керлов действуют парами, при этом Тэны формируют передние шеренги объединенного отряда, а командные фигуры оказывают влияние на весь такой отряд в целом. Они строятся по восемь фигур в ширину и четыре в глубину, с четырьмя Тэнами и знаменосцем и музыкантом Керлов во второй шеренге.

ПЕРСОНАЖИ

311 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Король	4	6	4	4	4	3	6	3	9	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Легкие доспехи Щит Колющее копье Дротики (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Генерал Армии Отряды в пределах 12 дюймов игнорируют 1 правило Варварской Дружины
2 Олдермена Один из них улучшен до Армейского Знаменосца (+15)	4	4	4	4	4	2	5	2	8	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Легкие доспехи Щит Колющее копье Дротики (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Знамя Армии

ВОИНЫ

1 289 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
22 Тэна (Придворные воины Короля), включая командира, знаменосца и музыканта	4	4	3	3	3	1	4	1	6	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Легкие доспехи Щит Колющее копье Дротики (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Стена Щитов Варварская Дружина
1 отряд из 11 и 3 отряда по 12 Тэнов, включая командира	4	4	3	3	3	1	4	1	6	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Легкие доспехи Щит Колющее копье Дротики (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Стена Щитов Варварская Дружина Объединенные Отряды
4 отряда по 12 Керлов, включая знаменосца и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	5	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Щит Колющее копье 	<ul style="list-style-type: none"> Стена Щитов Варварская Дружина Объединенные Отряды
1 отряд из 9 и 1 отряд из 8 Гебуrow	4	2	3	3	3	1	3	1	5	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Дротики 	<ul style="list-style-type: none"> Застрельщики
1 отряд из 6 Гебуrow	4	2	3	3	3	1	3	1	5	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Лук (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Застрельщики

ИТОГО 1 600 Очков

АРМЕЙСКИЕ РАСПИСКИ

197



ХРИСТИАНСКАЯ АРМИЯ ПЕРВОГО КРЕСТОВОГО ПОХОДА

Рыцари со всей Западной Европы откликнулись на призыв Папы Римского вернуть Святую Землю, захваченную неверными. Эта расписка представляет войско крестоносцев и составлена на основе армлиста Западных Франков из дополнения «Стена Щитов». И горе тем, кто окажется на пути атакующих рыцарей!

ПЕРСОНАЖИ

343 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Король	4	6	4	4	4	3	6	4	9	<ul style="list-style-type: none"> • Боевой Конь (+16) • Ручное оружие • Ланс (+4) • Тяжелые доспехи (+1) • Щит 	<ul style="list-style-type: none"> • Генерал Армии
Боевой Конь	8	3	—	3	—	—	3	1	—		
Комес (Армейский Знаменосец)	4	5	4	4	4	2	6	3	8	<ul style="list-style-type: none"> • Боевой Конь (+16) • Знамя (+15) • Ручное оружие • Тяжелые доспехи (+1) • Щит 	<ul style="list-style-type: none"> • Знамя Армии
Боевой Конь	8	3	—	3	—	—	3	1	—		

ВОИНЫ

1 007 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
1 отряд из 8 и 1 отряд из 10 Милитов верхом на Боевых Конях, включая командира, знаменосца и музыканта	4	4	3	3	3	1	4	1	8	<ul style="list-style-type: none"> • Ручное оружие • Ланс (+4) • Тяжелые доспехи (+1) • Щит 	<ul style="list-style-type: none"> • Свирепая Атака • +1 Бонус за шеренги
	8	3	—	3	—	—	3	1	—		
2 отряда по 24 Либера, включая командира, знаменосца и музыканта	4	3	3	3	3	1	3	1	6	<ul style="list-style-type: none"> • Ручное оружие • Колющее копье • Щит 	
13 Колонов	4	2	3	3	3	1	3	1	5	<ul style="list-style-type: none"> • Ручное оружие • Лук (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Застрельщики

ПСЫ ВОИНЫ

250 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
2 отряда по 10 Сержантов, включая командира	4	3	3	3	3	1	4	1	7	<ul style="list-style-type: none"> • Ручное оружие • Легкие доспехи (+2) • Арбалет (+5) 	<ul style="list-style-type: none"> • Легкая Пехота • Псы Войны • Ненадежные

ИТОГО 1 600 Очков



ВОИНЫ ПРОРОКА

Мы создали расписку, представляющую Турецкое войско, на основе армлиста Фатимидов из дополнения «Византия – За Золотыми Вратами». Она отражает совершенно разные стили ведения войны исламских армий и является непростым противником для менее гибких Крестоносцев.

ПЕРСОНАЖИ

243 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
Эмир – Генерал Армии (+25)	8	5	5	4	3	3	5	2	9	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Верхом на коне (+8) Лук (+3) Колющее копье (+2) Тяжелые доспехи (+4) Щит (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Генерал Армии
Армейский Знаменосец	8	4	4	4	3	2	5	2	8	<ul style="list-style-type: none"> Верхом на коне (+8) Ручное оружие Тяжелые доспехи (+4) Щит (+2) 	<ul style="list-style-type: none"> Знамя Армии

ГУЛЯМЫ

486 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
8 Старших Турецких Гулямов, включая командира, знаменосца и музыканта	8	4	4	3	3	1	4	1	8	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Щит Лук Колющее копье Тяжелые доспехи (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Должны сопровождать Генерала Армии Превосходная Турецкая Конница
10 Младших Турецких Гулямов, включая командира, знаменосца и музыканта	8	3	4	3	3	1	3	1	7	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Щит Лук Колющее копье Тяжелые доспехи (+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Превосходная Турецкая Конница

КОННИЦА

576 очков

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
4 отряда по 9 Всадников Городской Милиции	8	2	3	3	3	1	3	1	6	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Лук (+1) Щит 	<ul style="list-style-type: none"> Легкая Конница Притворное Бегство

ПЕХОТА

293 очка

Модель/Отряд	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Экипировка	Специальные Правила
24 Пехотинца Городской Милиции, включая командира, знаменосца и музыканта	4	2	3	3	3	1	3	1	6	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Метательное копье (+1) Большой щит (+1) 8 фигур заменяют оружие на лук (бесплатно) 	<ul style="list-style-type: none"> Смешанное Построение
1 отряд из 11 и 1 отряд из 10 Застрельщиков Городской Милиции	4	2	3	3	3	1	3	1	6	<ul style="list-style-type: none"> Ручное оружие Лук (+2) Баклер 	<ul style="list-style-type: none"> Застрельщики

ИТОГО 1 598 Очков



Вы можете сделать копию этой страницы
для личного пользования
© 2010 Games Workshop Ltd. Все права защищены.

200



СПРАВОЧНЫЙ РАЗДЕЛ

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА (стр. 18)

1. Начало Хода (стр. 18)

1. Тест на возврат отрядов, покинувших стол.
2. Тест на панику из-за близости бегущих дружеских войск в начале хода.
3. Тест на ужас из-за близости вызывающего ужас врага в начале хода.

2. Движение (стр. 19)

1. Объявление атак и выходов из боя.
2. Сплочение бегущих войск.
3. Обязательные перемещения.
4. Движение атакующих.
5. Остальные перемещения.

3. Стрельба (стр. 41)

1. Назначение целей.
2. Стрельба артиллерии.
3. Стрельба прочих войск.
4. Прохождение необходимых тестов на панику.

4. Ближний Бой (стр. 51)

1. Проведение ближних боев.
2. Определение результатов боев.
3. Тесты на разгром.
4. Тесты на панику.
5. Бегство!
6. Преследование.
7. Реорганизация шеренг.

МАНЕВРЫ (стр. 21)

1. Поворот (заход плечом)

- Нет штрафа – отряд перемещается на расстояние, преодолеваемое по внешней стороне окружности.

2. Разворот кругом

- Затрачивает четверть движения.
- Отряды в разомкнутом строю могут совершить до двух разворотов кругом без штрафа.

3. Смена построения

- Затрачивает половину движения за добавление или сокращение одной шеренги.
- Отряды в разомкнутом строю могут добавить или сократить до двух шеренг без штрафа.

4. Перестроение

- Для перестроения отряд должен включать музыканта.
- Занимает все движение.
- Необходимо пройти тест на Лидерство, вычитая -1, если в пределах 8 дюймов имеется враг.

МЕСТНОСТЬ (стр. 24)

1. Труднопроходимая Местность

1. Движение осуществляется с половиной скорости.
2. Пехота в разомкнутом и рассыпном строю, движущаяся с базовой скоростью, не получает штрафа.

2. Очень Труднопроходимая Местность

1. Движение осуществляется с четвертью скорости.
2. Пехота в разомкнутом и рассыпном строю, движущаяся с базовой скоростью, уменьшает скорость в два раза.

3. Препятствия

1. На преодоление препятствия затрачивается половина движения.
2. Пехота в разомкнутом и рассыпном строю преодолевает препятствия без штрафа.

МАРШ (стр. 27)

1. Чтобы двигаться на марше, отряд должен включать музыканта.

2. Войска на марше двигаются с удвоенной скоростью. Персонажи двигаются с утроенной скоростью.

3. Отряды не могут двигаться на марше, если в пределах 8 дюймов имеется враг.

1. Пехота игнорирует бегущего противника, персонажей и артиллерию.
2. Конница и колесницы игнорируют вражескую пехоту, бегущего противника, персонажей и артиллерию.

4. Застрельщики, слоны и артиллерия не могут двигаться на марше.

5. Отряды на марше не могут совершать маневры, кроме поворотов.

6. Отряды на марше не могут двигаться через труднопроходимую или очень труднопроходимую местность.

7. Отряды на марше не могут преодолевать препятствия.





БЫСТРЫЙ МАРШ (стр. 28)

1. Чтобы двигаться на быстром марше, отряд должен включать музыканта.
2. Чтобы двигаться на быстром марше, отряды должны быть построены в колонну.
 1. Пехота/Конница не более трех моделей в ширину, а количество шеренг в глубину должно быть не меньше, чем ширина.
 2. Колесницы – одна модель в ширину и не менее двух шеренг в глубину.
3. Войска на марше двигаются с утроенной скоростью.
4. Отряды не могут двигаться на быстром марше, если в пределах 8 дюймов имеется враг (без исключений).
5. Застрельщики, слоны и артиллерия не могут двигаться на быстром марше.
6. Отряды на быстром марше не могут совершать маневры, кроме поворотов.
7. Отряды на быстром марше не могут двигаться через труднопроходимую или очень труднопроходимую местность.
8. Отряды на быстром марше не могут преодолевать препятствия.
9. Отрядам, построенным в маршевую колонну, не позволено объявлять атаки.
10. Атакованным отрядам в маршевой колонне не позволено контратаковать.
11. В бою модели из задних шеренг маршевой колонны не могут сражаться.
12. Маршевая колонна шириной в одну модель может принимать форму извивающейся колонны.

БЕГУЩИЕ ВОЙСКА (стр. 29)

1. Бегущие отряды не могут ничего делать, кроме попытки сплотиться.
2. Будучи атакованными противником, бегущие отряды могут реагировать только бегством.
3. Бегущим отрядам не нужно проходить последующие тесты, которые могли бы обратить их в бегство, например, тесты на Панику и Ужас.
4. Отряды, которые бегут, двигаются во время Обязательных Перемещений фазы Движения.
5. Бегущие отряды с базовой скоростью движения до 6 дюймов бегут на 2D6 дюймов. Бегущие отряды с базовой скоростью движения свыше 6 дюймов бегут на 3D6 дюймов.
6. К пробегаемой дистанции не применяются штрафы за пересечение местности и преодоление препятствий.
7. Бегущие отряды перемещаются как отдельные модели и поэтому могут обойти непроходимые препятствия, местность или другие отряды без необходимости совершать маневры.
8. Бегущие отряды должны стремиться покинуть поле боя со своего края стола. Если их путь заблокирован противником, они могут попытаться уйти через любую из боковых сторон. Они не могут уйти через край стола противника.
9. Бегущие войска будут двигаться в сторону вражеских отрядов, только если у них нет иного выбора, и они обойдут противника, если смогут. Они остановятся в 1 дюйме от врага, если иначе им бы пришлось войти с ним в контакт.
10. Бегущие войска удаляются из игры, как только модели окажутся за пределами стола.

ДВИЖЕНИЕ ЗАСТРЕЛЬЩИКОВ (стр. 76)

1. Рассыпным отрядам не нужно совершать маневры – модели перемещаются индивидуально с двойной скоростью.
2. Рассыпные отряды не могут двигаться на марше или быстром марше.

СПЛОЧЕНИЕ (стр. 30)

1. Бегущие отряды могут попытаться сплотиться во время Сплочения фазы Движения.
 1. Бегущие отряды менее чем из пяти моделей не могут пытаться спланиваться.
2. Бросьте 2D6, если выпавшее значение меньше или равно Лидерству, то сплочение удалось.
 1. Бегущий отряд, уменьшенный до половины своей численности или ниже, вычитает -1 из своего Лидерства.
 2. Бегущий отряд вычитает -1 из своего Лидерства, если в пределах 8 дюймов имеется небегущий противник.
 3. Сплотившиеся отряды прекращают бежать и строятся. Сплотившийся отряд не может ничего делать в этот ход.

ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАК (стр. 31)

1. Атаки должны быть объявлены во время Объявления Атак фазы Движения.
2. Отряд может объявить атаку только того противника, который находится в пределах его сектора видимости, простирающегося вперед.
3. Если вражеские отряды расположены рядом друг с другом, то атака должна быть объявлена на каждый отряд, с которым войдет в контакт атакующий.

РЕАКЦИИ НА АТАКУ (стр. 31)

1. Держать Позицию
2. Контратака
 1. Отряд конницы или легких колесниц, атакованный с фронта вражеским отрядом конницы или легких колесниц, может контратаковать.
 2. Контратака позволена, только если противник атакует с расстояния не менее половины своей дистанции атаки.
3. Стоять и Стрелять
 1. Реакция позволена, только если противник атакует с расстояния не менее половины своей дистанции атаки.
 2. Стрельба производится на ближней дистанции, независимо от расстояния до цели.
4. Бежать
 1. Бегущие движутся по направлению прочь от атакующих.
 2. Движение осуществляется на 2D6 дюймов или 3D6 дюймов, как описано для бегущих войск.
5. Стрелять и Бежать
 1. Реакция позволена, только если противник атакует с расстояния не менее половины своей дистанции атаки.
 2. Бегущий отряд движется по направлению прочь от атакующих.
 3. Движение осуществляется на D6 или 2D6 дюймов (т.е. на 1 кубик меньше, чем для обычного бегства).
6. Игнорировать
 1. Объявить эту реакцию можно, только если атака очевидно начата вне дозволенной дистанции, и могла бы поставить Вас в невыгодное положение.
 2. Если Вы все-таки оказались в пределах дистанции атаки, то нужно пройти тест на Панику.
7. Участвующие в бою отряды, будучи атакованными, не реагируют на атаку.



ДВИЖЕНИЕ АТАКУЮЩИХ (стр. 32)

1. Атакующие перемещаются во время Движения Атакующих фазы Движения.
2. Игрок может выбрать, в каком порядке будут двигаться атакующие отряды.
3. Атакующие отряды перемещаются с удвоенной скоростью.
4. Атакующий, которому не удалось достигнуть цели, движется с базовой скоростью к противнику (неудавшаяся атака).
5. Как только атакующий войдет в контакт с противником, он автоматически выравнивается с ним для вступления в бой. Это выравнивание бесплатное.
 1. Когда в контакт входят два или более вражеских отрядов, может оказаться необходимым подвинуть один или более атакованных отрядов, чтобы участники боя смогли выровняться.
6. Атакующие могут и должны повернуть в начале своего движения, если это позволит соприкоснуться с противником большему числу моделей (максимизация контакта).
 1. Обязанность максимизировать контакт распространяется на все отряды, если атакованы два или более отряда.
 2. Когда два атакующих атакуют одного противника, они должны попытаться разделить цели между собой по возможности равномерно, максимизируя контакт в целом.
7. Помимо изначального поворота, войска не могут совершать маневры во время атаки.
 1. Вымученные войска являются исключением и могут совершать маневры во время атаки.
8. Атакующим отрядам не позволено пересекать пути друг друга, поскольку атаки в реальности происходят в одно и то же время. Если это происходит, то атака провалена и отряды останавливаются достигнув того места, где бы они столкнулись друг с другом.

АТАКИ ВО ФЛАНГ И ТЫЛ (стр. 36)

1. Атакующие могут двигаться во фланг вражеского отряда, если они начинают свою атаку хотя бы частично позади переднего края цели, и не находясь даже частично непосредственно впереди цели.
2. Атакующие могут двигаться в тыл вражеского отряда, если они начинают свою атаку позади отряда. В этом случае просто рассматривайте тыл подобно фронту для целей определения правомочности такой атаки.

АТАКИ ОТКРЫВШЕЙСЯ ЦЕЛИ (стр. 38)

1. Если цель бежала, то атакующий может переориентировать свою атаку на вновь открывшуюся цель, оказавшуюся на его пути.
2. Атакующий может перемещаться только строго вперед, после того, как он выполнит первоначальный поворот в сторону своей изначальной цели.
3. Открывшаяся цель в качестве реакции на атаку может выбрать только либо «бежать», либо «держаться позицию».

КОНТРАТАКА (стр. 39)

1. Контратакующие перемещаются перед атакующими.
2. Контратакующие двигаются на половину своего базового движения по направлению к атакующему, совершив при необходимости поворот, как при атаке.
3. Атакующий перемещается как обычно.
4. Контратакующий считается атакующим для всех целей, кроме определения того, кто будет наносить удары первым.
5. Если атака не удалась из-за того, что противник оказался вне дистанции атаки, контратакующий перемещается на 1 дюйм вперед.

ВЫХОД ИЗ БОЯ (стр. 40)

1. Выходящие из боя отряды двигаются во время Обязательных Перемещений фазы Движения.
2. Только те отряды, которые сражаются только со стороны своего фронта могут выйти из боя.
 1. Отряды не могут выйти из боя, если они сражаются с противником, вошедшим с ними в контакт в результате преследования на предыдущем ходу.
3. Бросьте 2D6, если выпавшее значение меньше или равно Лидерству, то выход из боя удался.
 1. Конница может выйти из боя с более медленным противником без прохождения теста.
4. Выходящие из боя отряды перемещаются с удвоенной скоростью прочь от боя, заканчивая свое движение спиной к противнику.
5. Отряды, противники которых успешно вышли из боя, остаются на месте и на свой ход могут двигаться как обычно.
6. Если отряд провалил тест на выход из боя, то он вместо этого считается разгромленным в бою и обращается в бегство.
7. Отряды, противники которых провалили выход из боя, могут преследовать их, как если бы те были разгромлены в бою.





ТАБЛИЦА БРОСКОВ НА ПОПАДАНИЕ

Владение Оружием Оппонента

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	6	6	6	6	6	6
2	3	4	4	5	5	6	6	6	6	6
3	3	3	4	4	5	5	6	6	6	6
4	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6
5	3	3	3	3	4	4	5	5	6	6
6	3	3	3	3	3	4	4	5	5	6
7	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	5
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

ЦЕЛИ СТРЕЛЬБЫ (стр. 42)

- Отряд должен назначить в качестве цели один вражеский отряд – отряд не может разделять свою стрельбу между несколькими целям.
- Стрелять могут только те модели, которые находятся в пределах дистанции стрельбы и видят цель.
 - Пехота и артиллерия могут видеть только в пределах своего переднего сектора.
 - Конница, слоны и колесницы могут видеть в пределах переднего, боковых и заднего секторов.
 - Лучники и метатели дартов из задних шеренг также могут стрелять, при условии, что стрелять могут стоящие перед ними модели передней шеренги.
 - Застрельщики, двигавшиеся на расстояние более своей базовой скорости не могут стрелять в этот ход.
- Попадания при стрельбе по отрядам, участвующим в ближнем бою, распределяются поровну между обеими сторонами.

Дальность Стрельбы и Сила (Резюме)

Оружие	Дальность	Сила
Метательные Камни	4 дюйма	S3
Дротики	8 дюймов	S3
Дарты	12 дюймов	S2
Ручница	18 дюймов	S3/4
Легкий Арбалет	18 дюймов	S3
Короткий Лук	18 дюймов	S3
Праща	18 дюймов	S3
Составной Лук	24 дюйма	S3
Праща-Бич	24 дюйма	S3
Арбалет	30 дюймов	S3/4
Длинный Лук	30 дюймов	S3

Бросок на Попадание при Стрельбе и Модификаторы (D6)

BS	1	2	3	4	5	6
Значение D6 для попадания	6	5	4	3	2	1

- +1 Стрельба по большим целям
- 1 Стрельба во время движения
- 1 Стрельба в атакующего противника
- 1 Стрельба на дальней дистанции
- 1 Стрельба в модель персонажа
- 1 Стрельба по рассыпному строю
- 1 Стрельба по движущейся легкой колеснице
- 1 Цель позади легкого укрытия
- 2 Цель позади прочного укрытия

7+ На Попадание (Стрельба и Бой)

- Если для попадания требуется 7 или более, то попадание наносится при выпадении 6, при этом применяются следующие модификаторы к силе удара или выстрела.

Для Попадания	Модификатор
6 или менее	Нет модификатора
7	-1 к Силе
8	-2 к Силе
9	-3 к Силе
10	-4 к Силе
11 или более	-5 к Силе



ТАБЛИЦА БРОСКОВ НА РАНЕНИЕ

Стойкость Цели

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Сила Попадания	1	4	5	6	6	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
	2	3	4	5	6	6	Нет	Нет	Нет	Нет
	3	2	3	4	5	6	6	Нет	Нет	Нет
	4	2	2	3	4	5	6	6	Нет	Нет
	5	2	2	2	3	4	5	6	Нет	Нет
	6	2	2	2	2	3	4	5	6	Нет
	7	2	2	2	2	2	3	4	5	6
	8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
	9	2	2	2	2	2	2	2	3	4
	10	2	2	2	2	2	2	2	2	3

ЗАЩИТА ДОСПЕХАМИ (стр. 49)

1. Максимальный спас-бросок за доспехи 3+ у пехоты и 2+ у конницы.

Тип Доспехов	Защита Пехоты	Защита Конницы
Нет	Нет	6
Легкие	6	5 или 6
Тяжелые	5 или 6	4, 5 или 6
Катафрактные	—	3, 4, 5 или 6*
Неполные Латные	4, 5 или 6	3, 4, 5 или 6*
Полные Латные	3, 4, 5 или 6*	3, 4, 5 или 6*

* Со щитом или без щита – наличие щита не дает никакого бонуса к спас-броску воина на защиту доспехами.

Тип Щитов/Конских Доспехов	Бонус	Примечание
Щит	+1	—
Большой Щит	+2	—
Павеза	+2	Только от фронтальных попаданий от стрельбы
Баклер	+1	Только в ближнем бою, если не застрельщики
Полные Металлические Конские Доспехи	+1	—
Половинные Металлические Конские Доспехи	+1	Только от фронтальных попаданий
Полные Матерчатые Конские Доспехи	+1	Только в ближнем бою
Половинные Матерчатые Конские Доспехи	+1	Только от фронтальных попаданий в ближнем бою

МОДИФИКАТОРЫ ЗАЩИТЫ (стр. 49)

1. Некоторые виды оружия имеют специфические модификаторы, которые применяются к спас-броску на защиту от этого оружия. Особенно это касается артиллерии, против большей части которой спас-броски вообще не позволены.
2. Стандартный модификатор к спас-броску при стрельбе и в ближнем бою составляет -1 за каждый пункт Силы выстрела/удара сверх 3, как показано ниже:

Сила Попадания	Модификатор
3 или менее	Нет модификатора
4	вычесть -1
5	вычесть -2
6	вычесть -3
За каждые следующие +1	дополнительно вычитать -1

ПОТЕРИ (стр. 49)

1. Когда у модели 1 Рана в профиле, удаляется по одной модели за каждое полученное ранение.
2. Когда у моделей несколько ран, ведется учет полученных ранений, и модели удаляются, как только наберется необходимое количество ран. Какие-либо оставшиеся ранения переносятся на будущее.
3. В отряде воинов потери в первую очередь удаляются из задних шеренг или с конца отряда, если он состоит из одной шеренги так, чтобы сохранить целостность формирования.
1. Из участвующего в бою отряда никогда не удаляются модели, которые соприкасаются с противником, за исключением ситуации, когда нет иного выбора.



НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ В БОЮ (стр. 52)

1. Атакующие отряды бьют первыми.
2. Не во время атаки отряды наносят удары в порядке Инициативы (I).
 1. Когда Инициатива равна, первой бьет сторона, имеющая натиск, в ином случае обе стороны наносят удары одновременно.
3. Сражаться могут все модели, соприкасающиеся с противником.
 1. Когда модель соприкасается с двумя или более целями, игрок может выбрать, с кем он будет сражаться (например, с простым воином или с персонажем).
4. Модели могут сражаться из второй или последующей шеренги, если они имеют соответствующее вооружение.
5. Модель командира сражается с +1 Атакой (A).

ОБОРОНЯЕМЫЕ ПРЕПЯТСТВИЯ (стр. 56)

1. Атакующие теряют все бонусы, связанные с атакой, за исключением права первыми наносить удары. Это могут быть бонусы Оружия или предоставляемые Специальными Правилами Формаций.
2. Войска получают штраф -1 к броску на попадание, когда атакуют вражескую пехоту, находящуюся позади обороняемого препятствия, до тех пор, пока не выиграют бой.
3. Обе стороны, сражающиеся через обороняемое препятствие, не получают к результатам боя бонусы за шеренги и за сомкнутый строй.

БОНУС К РЕЗУЛЬТАТАМ БОЯ (стр. 60)

- +1 Пехота в сомкнутом строю*
- +1 Пехота за дополнительную шеренгу (Максимум +1 для разомкнутого строя и +2 для сомкнутого строя)*
- +1 Знамя
- +1 Знамя Армии
- +1 Превосходство Местности
- +1 Натиск (конница и колесницы в труднопроходимой местности этот бонус не получают)
- +1 Атака во Фланг
- +2 Атака в Тыл

* Эти бонусы отменяются, если:

1. Атакованы во фланг или тыл построенным отрядом из пяти или более моделей.
2. Численность отряда менее пяти моделей.
3. Отряд сражается через препятствие.
4. Отряд в сомкнутом строю сражается в труднопроходимой местности.
5. В бою участвует слон.

ТЕСТ НА РАЗГРОМ (стр. 59)

1. Проигравшие бой проходят тест на Разгром, вычитая разницу в боевых результатах из своего показателя Лидерства (Ld).
2. Бросьте 2D6, если результат меньше или равен Лидерству (Ld) отряда, то тест пройден. Проваливший тест отряд разгромлен и бежит.
 1. Проигравшие отряды менее чем из пяти моделей бегут автоматически без прохождения теста.
3. Пройдите необходимые тесты на Панику перед бегством разгромленных отрядов.

4. Перед перемещением бегущих отрядов определите, будет ли противник их преследовать.

1. Отряды преследуют автоматически, если все их враги обратились в бегство, иначе они не могут преследовать.
2. Отряды, которые должны преследовать, могут пройти тест на Лидерство (Ld), чтобы отказаться от преследования. Некоторые войска обязаны преследовать и не могут проходить этот тест (например, Фанатики).

5. Бегущие отряды перемещаются строго прочь от противника на 2D6 или 3D6 дюймов.

1. Если отряд сражался в двух направлениях, он бежит по диагонали прочь от обоих противников.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ (стр. 63)

1. Преследующий отряд с базовой скоростью движения 6 дюймов или менее преследует на 2D6 дюймов. Преследующий отряд с базовой скоростью движения более 6 дюймов преследует на 3D6 дюймов. Это – то же самое, что и для бегства.
2. К преследующим не применяются штрафы местности и за пересечение препятствий. Это – то же самое, что и для бегства.
3. Преследующие движутся прямо вперед вслед за своим бегущим противником.
4. Преследователи, у которых на кубиках выпало большее расстояние, чем у их бегущего противника, автоматически настигают его и уничтожают.
5. Преследователи, у которых выпало значение, не превышающее результата их бегущего противника, не смогли его настигнуть и размещаются позади него, оставляя промежуток в 1 дюйм в случае, если они должны были бы соприкоснуться.
6. Преследователи захватывают знамена бегущего противника независимо от того, настигли ли они его или нет.
7. Преследователи, сталкивающиеся со свежим противником, считаются атакующими, и последующий бой отыгрывается в следующей фазе Ближнего Боя.
 1. Противник, с которым они сталкиваются, автоматически «держит позицию» – никаких иных реакций ему не позволено, если только он уже не бежит (см. ниже).
 2. Хотя он и считается атакующим, преследователь движется строго вперед, а затем выравнивается – он не может поворачивать для максимизации контакта.
 3. Если преследователь сталкивается с бегущим отрядом, который был разгромлен в этот ход, то враг автоматически уничтожается и преследователь завершает свое движение.
 4. Если преследователь сталкивается с бегущим отрядом, который не был разгромлен в этот ход, то враг автоматически «бежит».
8. Преследующие отряды, покинувшие стол, должны в начале хода пройти тест на Лидерство (Ld), чтобы вернуться.
 1. У отряда есть только две попытки. Провалив тест два раза, отряд считается рассеянным и не может вернуться. Он не считается уничтоженным, но не принимает дальнейшего участия в игре.
 2. Отряд может вернуться на стол в любом месте вдоль этого края стола в пределах 12 дюймов от той точки, где он оставил стол.
 3. Отряд возвращается на стол во время выполнения Остальных Перемещений фазы Движения.



НАТИСК (стр. 60)

1. Сторона, следующая за противником или выигравшая предыдущий раунд ближнего боя, имеет натиск на следующий ход (бонус +1 к результатам боя).
 1. В случае ничьи бросьте по D6 за каждого музыканта, и та сторона, у которой будет наибольшее значение на отдельном кубике, получает натиск.

СДАЧА ПОЗИЦИЙ (стр. 66)

1. Если одна сторона превышает численностью другую 2:1 после удаления потерь, она имеет подавляющий перевес.
2. Победенный отряд, пользуясь своим подавляющим перевесом, в случае провала теста на Разгром вместо обращения в бегство сдает позиции.
 1. Отряды могут сдать позиции, только если они сражались исключительно со стороны своего фронта, либо со стороны фронта и флангов, но численность вражеских отрядов на флангах не превышает пяти моделей.
 2. Рассыпные отряды могут сдать позиции, только если их противник также сражается в рассыпном строю или это отряды численностью менее пяти моделей.
 3. Отряды не могут сдать позиции, если у них на пути окажутся дружеские или вражеские войска, непроходимая местность или край стола. В этом случае они обращаются в бегство.
3. Сдающие позиции отряды отодвигаются назад на D6 дюймов, если скорость их движения 6 дюймов или менее, либо на 2D6 дюймов, если их скорость более 6 дюймов.
 1. К движению применяются штрафы за местность.
 2. Если противник не смог следуя за ними сохранить контакт, то сдавший позиции отряд не может атаковать на следующий ход.
4. Победившие отряды должны следовать за своим противником, сдавшим позиции. Они движутся в пределах своей базовой скорости, пытаясь восстановить контакт, применяя штрафы за местность.
 1. Следующие за противником отряды имеют натиск в следующем раунде боя.
 2. Победители могут не следовать за противником, если они защищают стены, живые изгороди или другие линейные препятствия, или находятся в пределах зданий или укреплений.
5. Построенные конные отряды могут сдать позиции добровольно, даже если они прошли тест на Разгром и не должны бежать. Таким отрядам не нужно иметь подавляющего перевеса.

ОПРОКИДЫВАНИЕ (стр. 67)

1. Если атакующий отряд уничтожил всех своих врагов в первом же раунде ближнего боя, игрок может опрокидывать.
2. Опрокидывание осуществляется точно так же, как и преследование, и происходит в то же самое время, что и преследование.
 1. Отряд не может опрокидывать, если его враг убежал от изначальной атаки и впоследствии был настигнут и уничтожен, если только этим бегущим противником не были застрельщики, в этом случае атакующие могут опрокидывать на D6 дюймов.

ЗАХВАТ ЗНАМЕН (стр. 74)

1. Если отряды уничтожены в ближнем бою, то их знамена захватываются противником, если тот выиграл раунд боя.
2. Если отряды бегут из боя, то их знамена захватываются преследующим их противником.

РЕОРГАНИЗАЦИЯ ШЕРЕНГ (стр. 68)

1. В конце фазы Ближнего Боя оба игрока могут реорганизовать свои боевые построения, как описано ниже:
 1. Вы можете переместить любого командира или присоединившегося к отряду персонажа, если они не соприкасаются с противником.
 2. Если отряд выиграл раунд боя, он может увеличить ширину своего фронта до двух моделей с каждого фланга до того момента, пока он не охватит противника одной моделью с каждой стороны. Для этого нельзя брать модели из шеренг, уже соприкасающихся с противником со стороны фланга или тыла.
 3. Любые рассыпные отряды еще не выстроившиеся подставка к подставке должны быть перемещены так, чтобы соприкоснуться с остальной частью своего отряда.

ПАНИКА (стр. 69)

1. Тест на Панику – бросьте 2D6, если значение равно или меньше, чем Лидерство (Ld), то тест пройден.
 1. Отряд, потерявший половину или более от своего состава, получает штраф -1.
2. Отряды, провалившие тест на Панику, бегут.
3. Отряд должен пройти тест на Панику в следующих ситуациях:
 1. Бегущие дружеские войска в пределах 4 дюймов в начале хода.
 2. Дружеские войска разгромлены или уничтожены в ближнем бою в пределах 12 дюймов.
 3. Атакован во фланг или тыл.
 4. Убит Генерал.
 5. Несет 25% потери от стрельбы.
 6. Атакован проигнорированным противником.
4. Отряд, пришедший в панику участвуя в ближнем бою, рассматривается как разгромленный в бою.
 1. Если все враги в результате паники бегут из боя, войска могут их преследовать, только если у них имеется натиск.
 2. Отряды, пришедшие в панику и бегущие из боя не вызывают дальнейших тестов на панику, как это делают отряды, разгромленные в бою.





ПЕРСОНАЖИ (стр. 79)

1. Персонажи являются отрядами, состоящими из одной модели.
2. Персонажи могут двигаться на марше с утроенной скоростью, и они не могут двигаться на быстром марше.
3. Персонажи, не присоединившиеся к отрядам, не могут объявлять атаки.
4. Персонажи могут присоединиться к отрядам, соприкоснувшись с ними, или оказавшись в 2 дюймах от них в случае с рассыпными отрядами.
 1. Пеший персонаж не может присоединяться к конным отрядам, колесницам или слонам.
 2. Персонажи не могут присоединяться к слонам или колесницам, если они сами не едут на слонах или колесницах соответственно.
5. Не более половины передней шеренги отряда может состоять из персонажей.
6. Персонаж, присоединившийся к отряду, перемещается вместе с ним со скоростью этого отряда.
7. Персонаж может покинуть отряд только во время Остальных Перемещений фазы Движения.
 1. Он не может покинуть отряд, если тот уже двигался ранее в этой фазе или подчиняется каким-либо правилам обязательных перемещений, включая объявленную атаку.
 2. Он не может покинуть отряд, участвующий в бою.
8. Построенный отряд, включающий персонажа, может использовать Лидерство (Ld) персонажа при прохождении любых тестов на Лидерство, например, на Разгром или Панику.
9. Когда персонаж присоединяется к отряду, его собственные правила психологии прекращают применяться, а любые правила психологии, относящиеся к отряду, теперь относятся и к нему, как к составной части отряда.
 1. Исключением является Ненависть – если персонаж ненавидит противника и присоединяется к отряду воинов, то весь отряд ненавидит этого противника, пока персонаж сражается.
10. Отдельная модель персонажа может быть целью стрельбы, только если он является ближайшей целью.
 1. Если персонаж едет на слоне или в колеснице, он может быть выбран в качестве цели как обычно, а попадания распределяются случайным образом между слоном, экипажем и персонажем.
11. Персонажи, присоединившиеся к отрядами, не могут быть выбраны в качестве цели стрельбы, но если их накрывает оружие, поражающее определенную площадь (например, снаряд камнемета), бросьте D6: 1 – поражен персонаж, 2-6 – попадание вместо него получает обычный воин.

ПОЕДИНКИ (стр. 84)

1. Игрок может бросить вызов на поединок от имени одного персонажа в каждом ближнем бою.
 1. Любой персонаж, который уже сражается в бою, может бросить вызов на поединок.
 2. Игрок, чей сейчас ход, имеет возможность бросить вызов первым.
 3. Другому игроку позволено бросать вызов на поединок, только если этого не сделал игрок, чей сейчас ход.
2. Вызов на поединок может быть отклонен или принят противостоящим персонажем, который сражается в этом же бою.
 1. Персонажи, едущие в колесницах, могут бросать или принимать вызовы на поединок только с вражескими персонажами, которые также едут в колесницах.
 2. Персонажи, едущие на слонах, могут бросать или принимать вызовы на поединок только с вражескими персонажами, которые также едут на слонах.
3. Если игрок отклонил вызов на поединок, то его персонаж, которого выберет противник, должен отступить.
4. Когда вызов на поединок будет принят, оба соперника перемещаются так, чтобы оказаться один напротив другого.
5. Поединщики сражаются друг с другом в следующем раунде и никакие другие модели не могут принять участие в поединке.
 1. Если поединщики едут на слонах или в колесницах, ни экипаж, ни слон не принимают участие в поединке, наносимые ими удары являются частью общего боя.
6. Когда идет поединок, никакие дальнейшие вызовы не могут быть брошены в этом ближнем бою, пока один из персонажей не будет убит или обращен в бегство.





СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ (стр. 88)

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Праща (обычный выстрел) (быстрый огонь)	18 дюймов	3	–
	только на ближней дистанции	2	–

Праща может стрелять дважды на ближней дистанции (быстрый огонь), но она не может стрелять дважды в атакующих, когда отряд выбирает реакцию «стоять и стрелять» или «стрелять и бежать».

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Праща-Бич	24 дюйма	4 на ближней дистанции	-1
		3 на дальней дистанции	–

Праща-бич не может двигаться и стрелять в один и тот же ход

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Дротик	8 дюймов	3	–

К дротикам не применяются штрафы к броску на попадание при стрельбе на расстояние более половины дистанции и при стрельбе во время движения.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Дарт	12 дюймов	2	–

К дартам не применяются штрафы к броску на попадание при стрельбе на расстояние более половины дистанции и при стрельбе во время движения. Дарты могут использовать правило массовой стрельбы.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Камни	4 дюйма	3	–

К камням не применяется штраф к броску на попадание при стрельбе на расстояние более половины дистанции.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Короткий Лук	18 дюймов	3	–

Отряды с короткими луками могут использовать правило массовой стрельбы.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Лук	24 дюйма	3	–

Отряды с луками могут использовать правило массовой стрельбы.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Длинный Лук	30 дюймов	3	-1 на ближней дистанции

Отряды с длинными луками могут использовать правило массовой стрельбы.

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Легкий Арбалет	18 дюймов	3	–

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Арбалет	30 дюймов	4 на ближней дистанции	-1 на ближней дистанции
		3 на дальней дистанции	–

Арбалеты не могут двигаться и стрелять в один и тот же ход

Оружие	Дальность	Сила	Модификатор Защиты
Ручница	18 дюймов	4 на ближней дистанции	-2 на ближней дистанции
		3 на дальней дистанции	-1 на дальней дистанции

Ручницы не могут двигаться и стрелять в один и тот же ход





ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ (стр. 91)

Ручное Оружие

1. Войска, вооруженные ручным оружием в каждой руке, получают +1 дополнительную атаку.

Кинжалы

1. Модификатор +1 к спас-броску за доспехи.

Двуручное Оружие

1. В ближнем бою нельзя использовать щиты.
2. В ближнем бою всегда бьет последним. Когда двуручным оружием вооружены обе стороны, применяются обычные приоритеты.
3. Бонус +2 к Силе.

Алебарда

1. В ближнем бою нельзя использовать щиты.
2. Бонус +1 к Силе.

Колющее Копье

1. Неподвижная пехота сражается двумя шеренгами со стороны своего фронта.
2. Конница получает бонус +1 к Силе, когда она атакует или контратакует на открытой местности.

Метательное Копье

1. Пехота сражается двумя шеренгами в первом раунде боя.
2. Конница может перебросить неудачные броски на попадание в первом раунде боя, если в этот ход всадники не атаковали или контратаковали в труднопроходимой местности.
3. Пешие застрельщики могут перебросить неудачные броски на попадание в первом раунде боя.

Тяжелое Метательное Копье

1. Пехота сражается двумя шеренгами в первом раунде боя.
2. Пехота получает бонус +1 к Силе в первом раунде боя.
3. Пешие застрельщики могут перебросить неудачные броски на попадание в первом раунде боя.

Пика

1. Пехота сражается двумя шеренгами во всех раундах боя.
2. Всегда бьет первой, если сражается исключительно со стороны своего фронта. Когда пиками вооружены обе стороны, применяются обычные приоритеты.

Контос

1. Конница получает бонус +1 к Силе, когда она атакует или контратакует на открытой местности.
2. Всегда бьет первой, если сражается исключительно со стороны своего фронта, кроме боя против пик. Когда контосами вооружены обе стороны, применяются обычные приоритеты.

Ланс

1. Конница получает бонус +2 к Силе, когда она атакует или контратакует на открытой местности.

ПРАВИЛА ПСИХОЛОГИИ (стр. 100)

Страх

1. Тест на Страх – бросьте 2D6, если значение равно или меньше, чем Лидерство (Ld), тест пройден.
2. Пройдите тест, если атакованы устрашающим противником в пределах дистанции. Если тест провален, отряд автоматически бежит от превосходящего численностью противника. Если отряд не превзойден численностью, то он должен выбрасывать 6-ки на попадание в первом раунде боя или стреляя при реакции «стоять и стрелять» или «стрелять и бежать».
3. Пройдите тест, если хотите атаковать устрашающего противника. Это делается после объявления атак, но до объявления ответных реакций. Если тест провален, отряд не может атаковать, он остается неподвижен и не может стрелять.
4. Отряд, побежденный в ближнем бою, автоматически становится разгромленным, если он превзойден численностью устрашающим противником.

Ужас

1. Тест на Ужас – бросьте 2D6, если значение равно или меньше, чем Лидерство (Ld), тест пройден.
2. Пройдите тест в начале хода, если в пределах 8 дюймов имеется ужасающий противник. Если тест провален, отряд обращается в бегство. Тест проводится только один раз.
3. Пройдите тест, если атакованы или хотите атаковать ужасающего противника. Если тест провален, отряд обращается в бегство. Пехота проходит этот тест только один раз.

Ненависть

1. Проходите тест на Разгром с показателем Лидерства (Ld) равным 10, применяя обычные модификаторы.
2. В первом раунде боя можно перебросить неудачные броски на попадание.
3. Войска обязаны преследовать, если только они не сражаются в оборонительной позиции.

Безумие

1. Должны атаковать, если враг находится в пределах досягаемости в момент объявления атак.
2. Нельзя выбрать в качестве реакции на атаку «бежать» или «стрелять и бежать».
3. Сражаются с +1 дополнительной атакой.
4. Всегда должны преследовать.
5. Всегда должны следовать за противником, сдавшим позиции.
6. Не проходят тесты на Панику – иммунитет к панике.
7. Иммунитет к прочим правилам психологии.
8. Если разгромлены в бою, то их безумие автоматически прекращается.

Упорство

1. Не проходят тест на Панику, если в пределах 4 дюймов в начале хода бегут дружеские войска.
2. Если проваливают тест на Разгром, то вместо бегства они один раз могут сдать позиции.
3. Если проигрывают бой против врагов, которые автоматически разгромили бы их, бросьте D6. 1-3 упорные войска разгромлены, 4-6 упорные войска должны пройти тест на Разгром и в случае провала могут сдать позиции.





ПРАВИЛА ФОРМАЦИЙ (стр. 103)

Ненадежные Союзники и Наемники (стр. 103)

1. Бросьте D6 за каждый отряд в начале игры. При выпадении 2+ эффекта нет. Если выпало 1, то отряд затронут правилами в первый ход и должен проходить тест снова в начале каждого последующего хода, пока не получит результат 2 или более.
2. Отряд не будет двигаться, если только не связан какими-либо правилами обязательных перемещений.
3. Отряд не будет стрелять, за исключением стрельбы в виде реакции на вражескую атаку.
4. Если отряд вступил в бой, на него сразу же прекращают распространяться эти правила.

Засада (стр. 104)

1. Отряд может быть выставлен на поле боя скрытно, а его местоположение обозначается на карте. Он может быть в тайне выставлен в любом месте вне поля зрения вражеских войск и вне зоны расстановки противника.
2. Альтернативно они могут выставляться на поле боя после того, как вражеские войска займут свои позиции.
3. Скрытые отряды должны быть выставлены на стол сразу же после того, как враг сможет их увидеть, либо движется в 8 дюймах от них.
4. Скрытые отряды игнорируют любые тесты или обязательные реакции, которые иначе вытекали бы из каких-либо специальных правил психологии.
5. Скрытые отряды должны учитывать специальные правила формаций.

Катафракты (стр. 104)

1. Катафракты – конница сомкнутого строя.
2. Катафракты атакуют или движутся на марше, уменьшая скорость своего движения вдвое, если они поворачивают.
3. Катафракты не могут контратаковать в виде реакции на вражескую атаку.
4. Катафракты, вооруженные контосами, могут сражаться в ближнем бою двумя шеренгами. Этот бонус не применяется, если катафракты атаковали в этот ход.
5. Катафракты могут учесть бонус за шеренги до +2 при подсчете результатов боя, если они атаковали в этот раунд боя.

Бегущие с Колесницами (стр. 105)

1. Бегущие с колесницами сохраняют свой строй, образуя связанную группу с моделями колесниц.
2. Колесницы могут атаковать через отряд бегущих с колесницами.

Смешанное Построение (стр. 105)

1. Если построение включает войска и сомкнутого, и разомкнутого строя, то весь отряд считается находящимся в сомкнутом строю.
2. Применяется показатель Лидерства (Ld) того типа войск, которых в отряде больше, а в случае равного количества применяется самый высокий показатель.
3. Ко всему отряду применяются правила психологии, относящиеся к тому типу, которого в отряде больше.
4. Лучники в задних шеренгах могут использовать правило массовой стрельбы. Ближайшая к фронту шеренга лучников стреляет в полном составе, а из следующих за ней шеренг стреляет только половина лучников.
5. Лучники в задних шеренгах могут ответить на атаку реакцией «стоять и стрелять», используя массированную стрельбу.
6. При получении попаданий от стрельбы для бросков на защиту используется спас-бросок большинства моделей в отряде. Потери удаляются поочередно из числа по-разному оснащенных моделей, начиная с наименее защищенных.
7. В ближнем бою потери получают модели, сражающиеся с противником.
8. Командиры, знаменосцы и музыканты должны быть удалены в виде потерь, если они – последние модели своего типа.

Вымуштрованные (стр. 106)

1. Вымуштрованные войска могут разворачиваться налево или направо. На разворот направо или налево затрачивается четверть движения.
2. В начале своего движения вымуштрованные войска могут выполнить один разворот кругом или смену построения без штрафа.
3. Вымуштрованные войска могут двигаться на марше и изменять построение во время одной фазы Движения.
4. Вымуштрованные войска могут изменить построение в начале своей атаки.
5. Вымуштрованные войска могут выполнить маневр перестроения без прохождения теста на Лидерство, пока в 8 дюймах от них нет противника.
6. Вымуштрованные войска могут отказаться от преследования противника, который разгромлен в бою и обращен бегство, либо от следования за побежденным противником, который сдает позиции.
7. Вымуштрованные войска могут выйти из боя, не проходя тест на Лидерство, если скорость движения противника не превышает их собственную скорость.
8. Вымуштрованные отряды могут сдать позиции добровольно, когда они успешно проходят тест на Разгром.
9. Вымуштрованные войска могут расступиться, образуя промежуток между рядами, чтобы избежать атаки серпоносных колесниц.

Искусные Всадники (стр. 107)

1. Искусные Всадники не получают штрафа к броску на попадание за стрельбу во время движения.

Притворное Бегство (стр. 107)

1. Можно в качестве реакции на атаку неприятеля со стороны фронта обратиться в притворное бегство.
2. Отряд движется прочь от неприятеля точно так же, как если бы он «бежал» или «стрелял и бежал».
3. Если с отрядом входит в контакт атакующий противник, то он немедленно разворачивается и вступает в бой, как будто он объявил в качестве реакции на атаку «держать позицию».
4. Если отряд удалился от атакующего противника, он разворачивается к нему лицом в конце своего движения.
5. Если отряд атакован врагом, который вызывает у него страх или ужас, он может совершить притворное бегство, только пройдя тест на Страх, если его базовая скорость движения меньше или равна скорости атаковавшего его противника.

Превосходные Лошади (стр. 107)

1. +1 дюйм к базовой скорости движения.

Свириная Атака/Первая Атака (стр. 108)

1. Противник автоматически будет разгромлен без прохождения теста на Разгром, если свирепые атакующие победят в раунде ближнего боя, следующим за их первой атакой/контратакой в игре.
2. Вражеские застрельщики автоматически будут разгромлены без прохождения теста на Разгром, если свирепые атакующие победят в раунде ближнего боя, следующего за их атакой/контратакой.
3. Если первым атакованным или контратакованным противником в битве были застрельщики, способность к «первой атаке» сохраняется.
4. Если первая атака или контратака отряда разгромила противника автоматически по каким-то иным причинам, то способность к свирепой атаке сохраняется.
5. Бросьте кубик, чтобы определить приоритет правил автоматического разгрома против автоматического прохождения теста на Разгром (например, сражаясь против Упорных войск).
6. Войска, побежденные в бою свирепым атакующим, могут использовать правило Сдачи Позиций, только если они превосходят атакующих численностью 2:1.



Ополченцы (стр. 108)

1. Ополченцы испытывают страх перед вражескими отрядами, которых они не превосходят численностью 2:1, за исключением застрельщиков и бегущих войск.
2. Ополченцы не могут совершать иные маневры, кроме поворота, а если они поворачивают, то расстояние их движения делится на два.
3. Пешее ополчение в сомкнутом строю не получает бонус к результатам боя +1 за сомкнутый строй.
4. Ополченцы не могут использовать показатель Лидерства (Ld) генерала, находящегося в пределах 12 дюймов от отряда.
5. Отряды, не являющиеся ополчением, могут перебросить неудачный тест на Панику, проходимость в результате разгрома ополченцев.

Легкие Войска (стр. 108)

1. Легкая пехота или легкая конница могут сражаться либо как застрельщики, либо как построенные отряды в разомкнутом строю.

Массированная Конница (стр. 109)

1. Массированная конница – конница сомкнутого строя.
2. Массированная конница атакует или движется на марше, уменьшая скорость своего движения вдвое, если она поворачивает.
3. Массированная конница может учесть бонус за шеренги до +2 при подсчете результатов боя, если она атаковала или контратаковала в этот раунд боя.

Парфянская Стрельба (стр. 109)

1. Только конные отряды в рассыпном строю с луками, короткими луками или дротиками могут использовать Парфянскую Стрельбу.
2. Войска могут двигаться в пределах своей базовой скорости движения сразу же после того, как они отстрелялись в своей фазе Стрельбы.

Смешанное Оружие (стр. 109)

1. Смешанное оружие отыгрывается как смесь ручного оружия и дротиков, поэтому его можно метать.
1. Войска могут перебросить один раз любой неудачный бросок на попадание в первом раунде боя.

Фаланга (стр. 110)

1. Отряд должен состоять, по меньшей мере, из 12 моделей, построенных не менее чем в две шеренги в глубину и не менее четырех моделей в ширину. Ширина ее фронта должна превышать глубину хотя бы на одну модель.
2. Единственные позволенные маневры – это перестроение и поворот.
3. При перестроении применяется штраф -1 к Лидерству, независимо от наличия в пределах 8 дюймов врага.
4. Фаланга атакует или движется на марше, уменьшая скорость своего движения вдвое, если она поворачивает.
5. Вся вражеская стрельба в фалангу со стороны фронта получает штраф -1 к броску на попадание.
6. Вооруженная копьями фаланга во время атаки сражается двумя шеренгами со стороны фронта в первом раунде боя.
7. Вражеская конница или легкие колесницы получают штраф -2 к броску на попадание в бою против фронта фаланги, а пехота и слоны -1.
8. Противник, атакующий фалангу во фронт, теряет любой бонус к силе, который дает его оружие во время атаки.
9. Противник, атакующий фалангу во фронт, теряет любые бонусы или выгоды, предоставляемые правилами формаций во время атаки.
10. Если отряд – Обученная фаланга, то он может совершать разворот кругом обычным способом.
11. Если отряд – Македонская фаланга, то он может выполнять маневры разворот кругом или изменение построения обычным способом.
12. Если отряд – Вымущированная фаланга, он сочетает правила для вымущированных войск с правилами фаланги. Построение вымущированной фаланги может иметь любую форму, она может маневрировать подобно отрядам, фалангой не являющимся, и не получает штрафы за поворот во время атаки и движения на марше.
13. Если отряд – Средневековая фаланга, у него должно быть не менее трех шеренг в глубину. Она может выполнять маневры разворот кругом или изменение построения обычным способом. Противник при стрельбе в нее не получает штраф -1 к попаданию. Она может перестраиваться в неподвижное каре, получая максимальный бонус за шеренги +1.

Стена Щитов (стр. 112)

1. Построение в стену щитов занимает все движение.
2. Сформировав стену щитов, отряд остается в этом построении до тех пор, пока не начнет двигаться или не будет разбит в ближнем бою.
3. Противник, стреляющий или атакующий стену щитов с фронта получает штраф -1 к броску на попадание.
4. Отряд, строящийся в стену щитов, считается двигавшимся для отыгрыша стрельбы.

Ветераны (стр. 112)

1. Один раз во время сражения отряд может перебросить все свои кубики на попадание либо во время стрельбы, либо в ближнем бою.

Варварская Дружина (стр. 113)

1. Бросьте D6 в начале хода. 2-6 – тест пройден. Если выпала 1 – отряд ринется вперед к ближайшему видимому врагу как минимум со своей базовой скоростью и атакуют его, если тот окажется в пределах досягаемости.
2. Если отряд атакует и побеждает противника в первом раунде ближнего боя, то вражеские отряды автоматически будут разгромлены и обратятся в бегство без теста на Разгром, если варварская дружина превосходит неприятеля численностью.
3. Если отряд атакует или контратакует вражеский отряд и разгромит его в первом раунде боя, то варварская дружина обязана преследовать.
4. Варварские дружины в сомкнутом строю двигаясь иначе, чем строго вперед, уменьшают скорость своего движения вдвое. Этот штраф не применяется, когда дружина рвется вперед.
5. Варварские дружины, построенные в 4+ моделей в ширину добавляют +1 к своему Лидерству (Ld) за каждую шеренгу численностью не менее четырех моделей позади первой. Максимальный бонус +3 для пехоты в сомкнутом строю и +2 для конницы и пехоты в разомкнутом строю. Лидерство (Ld) может быть увеличено максимум до 10.
6. Бонус к Лидерству Варварской дружины может прибавляться к Лидерству (Ld) Персонажа или Генерала только если Персонаж/Генерал также подчиняется правилам для Варварских дружин.

КОЛЕСНИЦЫ (стр. 114)

1. «Численность» моделей равна количеству членов экипажа.
2. Вызывают страх у вражеской пехоты.
3. Отряды формируют построения из трех или более моделей, серпоносные колесницы всегда действуют как одиночные модели, легкие колесницы могут формировать рассеянные группы, подобные застрельщикам.
4. Колесницы не могут двигаться через препятствия или труднопроходимую местность. Если они вынуждены войти в труднопроходимую местность, бросьте D6 за колесницу: тяжелые/серпоносные колесницы уничтожаются, если выпало 1, 2 или 3, легкие – при выпадении 1.
5. Серпоносные колесницы движутся на марше с базовой скоростью + D6 дюймов.
6. Скорость серпоносной колесницы уменьшается вдвое, если модель движется иначе, чем строго вперед.
7. Каждый вооруженный стрелковым оружием член экипажа стреляет дважды.
8. В бою члены экипажа колесницы сражаются как всадники с точки зрения применения их оружия.
9. Тяжелые и серпоносные колесницы наносят таранные попадания во время атаки. Тяжелые колесницы наносят D3 попаданий, серпоносные колесницы D6+2 попадания. Если у серпоносной колесницы выпадет 1, она выживает в столкновении, если 2 или более – она разбивается.
10. Если колесницы уничтожены пикинерами до столкновения, они теряют возможность сражаться и вообще не наносят таранных попаданий.
11. Вымущированные войска, атакующие со стороны фронта, могут попытаться расступиться, позволяя серпоносным колесницам пройти сквозь образовавшийся промежуток. Отряд должен «держат позицию» и пройти тест на Лидерство (Ld). Если тест пройден, то колесница перемещается сквозь отряд.



СЛОНЫ (стр. 118)

1. «Численность» моделей равна показателю Ран (W) слона.
2. Слоны могут быть замечены и обстреляны поверх голов находящихся между стрелками и слоном войск и низких препятствий.
3. Слоны – большие цели, +1 к броску на попадание.
4. Слоны внушают страх пехоте и ужас коннице и колесницам, как дружеским, так и вражеским! Африканские слоны боятся индийских слонов и могут прийти в бешенство, провалив тест на страх.
5. Помимо указанного выше, у слонов имеется иммунитет к правилам психологии.
6. У слонов имеется иммунитет к правилам паники.
7. Конница и колесницы не могут атаковать слонов. Будучи атакованными слонами, они могут выбрать только реакции «бежать» или «стрелять и бежать», даже если они прошли тест на страх или ужас.
8. Движение слонов уменьшается вдвое, если модель движется иначе, чем строго вперед по прямой.
9. Слоны не могут двигаться на марше.
10. Каждый вооруженный стрелковым оружием член экипажа стреляет дважды.
11. Попадания в слонов распределяются случайным образом. Бросьте D6: 1, 2, 3 или 4 – поражен слон, 5 или 6 – экипаж. Махаут получает попадание, только если все прочие члены экипажа мертвы.
12. В бою члены экипажа слона сражаются как всадники с точки зрения применения их оружия.
13. Экипаж слона может наносить удары во все стороны от края подставки модели слона.
14. Если в бою участвует слон, то никакие отряды с любой из сторон не получают ни бонусов за шеренги, ни бонусов за сомкнутый строй при определении результатов боя.
15. Если слон проигрывает раунд боя, то он не проходит тест на Разгром, а впадает в бешенство. Слон никогда не обращается в бегство и не может преследоваться.
16. Слоны приходят в бешенство, если: слон получает раны и проваливает тест на Бешенство; махаут убит и слон проваливает тест на Бешенство; слон проигрывает раунд боя; африканский слон проваливает тест на Страх перед индийским слоном.
17. Тест на Бешенство – бросьте 2D6, если значение больше, чем Лидерство (Ld), то тест провален и слон приходит в бешенство.
18. Бешеный слон движется на 2D6 дюймов. Если он пришел в бешенство в бою, то он несется прочь, подобно бегущему отряду. В иных обстоятельствах бросьте кубик Сноса. Однажды придя в бешенство, слон продолжает двигаться в этом направлении.
19. Если на пути бешеного слона окажется непроходимая местность, перебросьте кубик Сноса. По кубику Сноса будет установлено новое направление движения, позволяющее избежать непроходимой местности.
20. Вzbесившийся слон не может быть остановлен. Если он покинет стол, он уже не вернется.
21. Если на пути бешеного слона окажутся войска любой из сторон, то он их атакует.



АРТИЛЛЕРИЯ (стр. 123)

1. «Численность» модели равна количеству членов расчета.
2. Машины в пределах 5 дюймов друг от друга могут формировать отряды, т.е. батареи.
3. Члены расчета отделены от орудий и могут их покидать или перемещаться между орудиями. Они не могут атаковать, а будучи атакованными вне своих машин, они могут только бежать.
4. При получении попаданий от стрельбы бросьте D6: 1, 2, 3 или 4 – поражено орудие, 5 или 6 – расчет. Если к отряду присоединился персонаж, попадания в расчет распределяются случайным образом между членами расчета и персонажем.
5. WS машин равно 0, поэтому они получают попадания автоматически. Получив попадание, машина будет автоматически уничтожена при отсутствии обороняющих ее членов расчета.
6. Если какие-то члены расчета погибли или машина получила раны, то для производства выстрела в этот ход необходимо бросить кубик и получить значение большее, чем сумма полученных ран и потерь расчета.
7. Если машина атакована, то расчет может либо «держаться позицию», либо «бежать», но не может «стоять и стрелять» или «стрелять и бежать». Если атакована батарея, то вся батарея должна объявить одинаковую реакцию подобно любому другому отряду.
8. Если расчет бежал от атаки, то атакующий может либо двигаться через машину, чтобы догнать расчет, либо остановиться у машины и вступить с ней в бой (и уничтожить ее, поскольку та осталась без расчета). Если расчет обращается в бегство в бою, то победитель будет преследовать расчет как обычно.

Камнеметы (стр. 126)

1. Если на колесах, движется с базовой скоростью своего расчета на открытой местности. Если какие-то члены расчета убиты, то скорость пропорционально снижается.
2. Не может двигаться и стрелять.
3. Чтобы выстрелить, разверните машину для установления направления стрельбы и предположите дистанцию до цели. Бросьте кубик Сноса и Артиллерийский кубик.
4. Если на Артиллерийском кубике выпала «Осечка», то обратитесь к таблице Осечек.
5. Если на кубике сноса выпало «Попа», снаряд угодил в цель. Разместите шаблон на предположенной дистанции и определите попадания.
6. Если на кубике сноса выпала стрелка, снаряд снесен в сторону в указанном направлении на расстояние, выпавшее на Артиллерийском кубике. Разместите шаблон и определите попадания.
7. Таблица Осечек. Бросьте D6:
 - 1 Уничтожен. Удалите как потерю.
 - 2-3 Поврежден. Не может стрелять в этот и следующий ход.
 - 4-6 Не может стрелять в этот ход.
8. Модель, оказавшаяся под центральным отверстием шаблона получает попадание автоматически. Прочие модели, попавшие под шаблон, получают попадание при выпадении 4, 5 или 6 на D6.
9. Спас-броски за доспехи при попадании из камнемета не позволяют.
10. Модель, раненая из камнемета, получает несколько ран (D3 или D6).

Стрелометы (стр. 129)

1. Стрелометы с тремя или менее членами расчета могут двигаться с базовой скоростью своего расчета на открытой местности. Если какие-то члены расчета убиты, то скорость пропорционально снижается. Стрелометы с большим расчетом могут двигаться, только будучи снабженными колесами.
2. Не может двигаться и стрелять.
3. Разверните по направлению к цели и произведите выстрел как обычно – за этот разворот нет штрафа.
4. Если первая модель убита, бросьте кубик на попадание для следующей модели с -1 к Силе, если вторая модель убита, бросьте кубик на попадание для следующей модели с -2 к Силе и т.д.
5. Спас-броски за доспехи при попадании из стреломета не позволяют.
6. Модель, раненая из стреломета, получает несколько ран (D4).



Пушки (стр. 130)

1. Если на колесах, движется с базовой скоростью своего расчета на открытой местности. Если какие-то члены расчета убиты, то скорость пропорционально снижается.
2. Не может двигаться и стрелять.
3. Пушки стреляют только строго вперед, и не могут бесплатно разворачиваться для стрельбы.
4. Чтобы выстрелить, объявите дистанцию. Бросьте Артиллерийский кубик. Если выпала «Осечка», обратитесь к таблице Осечек. Иначе снаряд летит на объявленную дистанцию + выпавшее значение.
5. Бросьте Артиллерийский кубик снова на отскок.
6. Снаряд автоматически поражает модель, в которую он попал, и все модели на пути отскока.
7. Ядро не может перескочить через возвышенность или очень труднопроходимую местность и, попадая в них, оно останавливается.
8. Таблица Осечек. Бросьте D6:
 - 1 Уничтожен. Удалите как потерю.
 - 2 Осечка. Один член расчета погиб. Пройдите тест на Панику. Не может стрелять в этот ход.
 - 2-3 Порох Отсырел. Не может стрелять в этот и следующий ход.
 - 4-6 Не может стрелять в этот ход.

Органные Орудия (стр. 132)

1. Органные орудия могут двигаться с базовой скоростью своего расчета на открытой местности. Если какие-то члены расчета убиты, то скорость пропорционально снижается.
2. Не может двигаться и стрелять.
3. Органные орудия могут «стоять и стрелять», будучи атакованными (в отличие от другой артиллерии).
4. Органные орудия стреляют только строго вперед, и не могут бесплатно разворачиваться для стрельбы.
5. Поместите шаблон спереди от орудия. Бросьте Артиллерийский кубик и D6. Если на Артиллерийском кубике выпала «Осечка», то обратитесь к таблице Осечек (той же, что у пушки). Иначе передвиньте шаблон вперед на расстояние, выпавшее на D6.
6. Все модели, оказавшиеся под шаблоном как до, так и во время его перемещения, получают попадание при выпадении 4, 5 или 6 на D6.



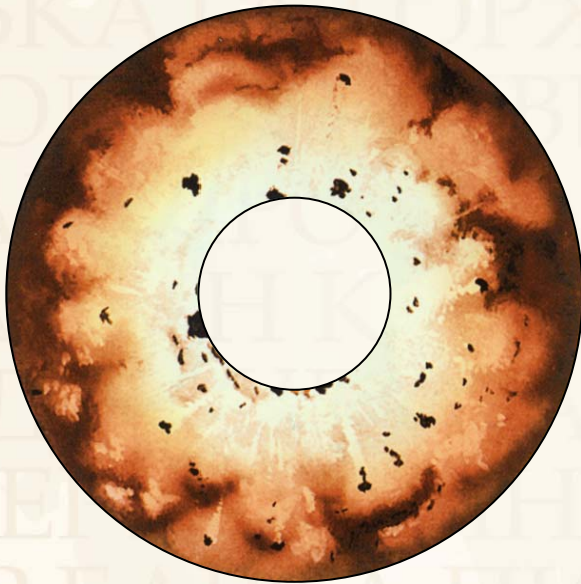
ЗДАНИЯ (стр. 133)

1. Здания и прилегающие к ним участки могут быть обозначены как непроходимые или как труднопроходимые или очень труднопроходимые области. Либо к ним могут применяться следующие правила:
2. Свободное здание может быть занято соприкасающимся с ним пешим отрядом – отряд занимает территорию, на которой находится здание.
3. Здание одновременно может быть занято только одним отрядом.
4. Отряды, занимающие здания, более не считаются построеными отрядами.
5. Отряды в здании могут покинуть его во время Остальных Перемещений фазы Движения, измеряя расстояние своего движения от любого края здания.
6. Вооруженный стрелковым оружием отряд может стрелять из занимаемого им здания. Стрелять могут до пяти моделей с этажа, измеряя дистанцию от центра здания.
7. Занятое здание рассматривается подобно вражескому отряду. Противник не может приблизиться к нему ближе, чем на 1 дюйм, если он не штурмует.
8. Стрельба по отряду в здании ведется с -2 к броску на попадание (прочное укрытие).
9. В случае шаблонного оружия любое попадание в здание причиняет D6 попаданий отряду.
10. Пушки и стрелометы могут поразить только одну модель.
11. Три попадания из пушки или камнемета превращают здание в груду обломков.
12. Противник может атаковать занятое здание и сразиться в бою с его защитниками. Только тот отряд, который способен занять здание, может его штурмовать. Выворачивайте атакующих к тому краю здания, которого им легче всего достигнуть.
13. Войска в здании, будучи атакованными, не могут «бежать» или «стрелять и бежать». Они должны выбрать либо «держат позицию», либо «стоять и стрелять».
14. Войска в здании могут «стоять и стрелять» даже если атакующие начали свое движение в пределах половины дистанции атаки. Стрелять могут пять моделей с каждого этажа.
15. Когда идет бой за здание, не применяются правила для оружия и специальные правила формаций, а к результатам боя не применяются бонусы за дополнительные шеренги или плотный строй.
16. Когда идет бой за здание, с обеих сторон сражается не более чем по десять моделей. Занимающие здание войска считаются находящимися позади обороняемого препятствия (штурмующие получают штраф -1 к броску на попадание).
17. Если отряд в здании обращается в бегство, то расстояние движения измеряется от противоположной стороны здания.
18. Если одна из сторон бежит во время штурма, то победитель не преследует своего бегущего противника, а вместо этого занимает здание.
19. Если в штурме побеждают занимающие здания, но их противник не был разгромлен и не бежит, то штурмующие отбрасываются назад на 1 дюйм, и бой завершается.
20. Если в штурме побеждают штурмующие войска, но защитники не были разгромлены и не бегут, то занимающие здание вытесняются из здания, отбрасываются на 1 дюйм, и бой завершается. Штурмующие занимают здание.
21. В случае ничьи, штурмующие войска отбрасываются назад на 1 дюйм, как при поражении, только им не нужно проходить тест на Разгром. Штурм длится только один ход.



ШАБЛОНЫ

Шаблон Органного Орудия



Шаблон Камнемета

Вы можете сделать копию этой страницы для личного пользования
© 2010 Games Workshop Ltd. Все права защищены.

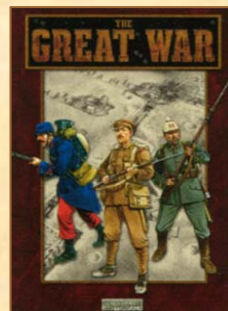
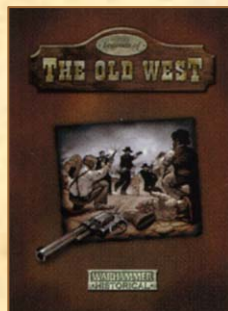
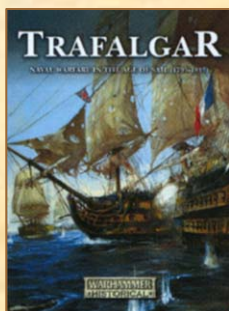
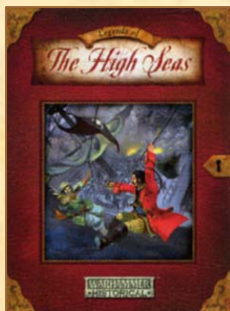
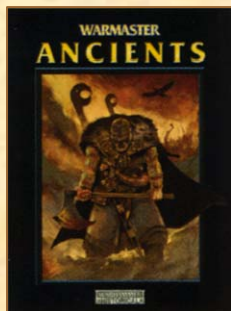
ИЩИТЕ В ПРОДАЖЕ

В продаже имеется множество дополнений к книге правил, изданных Warhammer Historical, обеспечивающие игроков всесторонними историческими сведениями и правилами, позволяющими собрать армии на различные исторические периоды и вывести их на поле боя. Они включают следующие книги:

- Александр Великий
- Армии Древности
- Армии Рыцарства
- Византия – За Золотыми Вратами
- Влад Цепеш
- Войны Колесниц
- Осады и Завоевания
- Падение Запада
- Спартак
- Стена Щитов
- Эль Сид
- Эпоха Артура



ПРОЧИЕ ИГРЫ, ИЗДАВАЕМЫЕ WARHAMMER HISTORICAL



www.warhammer-historical.com

WARHAMMER®

ДРЕВНИЕ БИТВЫ

Правила военной игры на эпоху античности и средневековья с использованием военной миниатюры, местности и кубиков.

- Полностью пересмотренная и обновленная вторая редакция самых популярных правил для настольных сражений с военной миниатюрой.
- Содержит большое количество иллюстраций в виде схем, рисунков и фотографий, демонстрирующих продукцию некоторых выдающихся мировых производителей моделей и художников.
- Новая подборка специальных правил, позволяющая последовательно и точно отразить тактические доктрины, вооружение и культуры древних времен.
- Полностью пересмотренные армейские листы Римлян и Варваров, расширенные и обновленные с учетом последних исследований.
- Подборка типовых армейских расписок, представляющих войска различных эпох: Ранние Имперские Римляне, Германские Варвары, Египтяне Нового Царства, Хеттская Империя, Македония, Персия, Датские Викинги, Англо-Саксы, Крестоносцы и Сарацины.
- Кропотливо собранный справочный раздел для облегчения использования книги во время игр.



КОД ПРОДУКТА
60049986015

ISBN 978-1844168514



9 781844 168514

Издано

Warhammer Historical Wargames

Напечатано в Великобритании

Games Workshop, логотип Games Workshop, Warhammer, Warhammer Historical Wargames, логотип Warhammer Historical являются торговыми марками Games Workshop Ltd. Исключительные авторские права на содержимое данной книги принадлежат Games Workshop Ltd. © 2010. Все права защищены.



Перевод предназначен исключительно для личного пользования членов закрытого клуба русскоязычных любителей Warhammer Ancient Battles.