

КНИГА ПРАВИЛ



Blood & Roses



Сражения Войны роз
Англия, 1455-1487



СОДЕРЖАНИЕ

1.0 Введение.....	2	9.0 Зоны Контроля (ЗК)	10
2.0 Компоненты	2	10.0 Группировка.....	10
3.0 Победа.....	5	11.0 Стрельба.....	10
4.0 Последовательность хода.....	5	12.0 Столкновение.....	12
5.0 Лидеры и Командование.....	6	13.0 Атака и Контратака	14
6.0 Активация и Продление.....	7	14.0 Результаты боя.....	17
7.0 Передвижение.....	8	15.0 Восстановление подразделений.....	20
8.0 Ориентация.....	10	16.0 Специальные правила.....	21



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



MEN OF IRON
Volume III



1.0 ВВЕДЕНИЕ

"Men of Iron" - серия игр, которая охватывает широкий спектр сухопутных сражений, происходивших, приблизительно, от эпохи, предшествовавшей первым Крестовым походам до времени появления пороха. Эта игра - исторический симулятор, предназначенный показать не только то, что произошло, но и почему события сложились именно таким образом.

Третья часть серии, "Blood & Roses", сфокусирована на сражениях Войны роз, происходивших в Англии между 1455 и 1487 годами. Это была война, в которой большинство мужчин действительно были "из железа", полностью закованные в тяжёлую броню, сильно ограничивающую их подвижность. К тому же, это было время внедрения пороха и появления в заметном количестве полевой артиллерии. И хотя основная масса английских рыцарей были конными, лошади использовались ими в основном для передвижения. Большинство сражений были пешими... и весьма жестокими.

Историческая справка: слово "Blood" (кровь) в названии игры отражает огромные потери и названия данные большинству мест сражений: Кровавый луг, Кровавое поле и т. д.

"Blood & Roses" включает в себя некоторые изменения системы "Men of Iron", большинство из которых отражает стиль ведения боя той эпохи. Изменения, представленные в этой игре, обусловлены масштабом и характером данных сражений, поэтому не было необходимости их использования в "Men of Iron" или "Infidel".

Цель серии игр "Men of Iron" - дать игрокам доступные, быстро разыгрываемые, увлекательные игры низкой сложности. Для этого многие детали были проигнорированы или учтены в общей механике игры. Мы попытались как можно полнее передать дух того времени, соблюдая историческую точность в рамках поставленной задачи.

Вхождение в игру: Опытные игроки сочтут большинство правил знакомыми, поскольку они основываются на традиционной для игр такого типа концепции. Раздел Продление (Continuity) и некоторые элементы боевой механики не столь известны. Новички должны, после первого прочтения правил и усвоения общих принципов, выбрать сценарий и разыграть несколько ходов для того, чтобы понять, каким образом они реализованы на практике.

Компоненты: Игра "Blood & Roses" включает:

- Два игровых поля 34" x 16" с шестью отдельными картами
- 700 игровых фишек на двух с половиной листах
- Два одинаковых 11" x 25.5" справочных планшета
- Один 8.5" x 11" справочный планшет
- Одна книга правил
- Одна книга сражений
- Два 10-гранных кубика

2.0 КОМПОНЕНТЫ

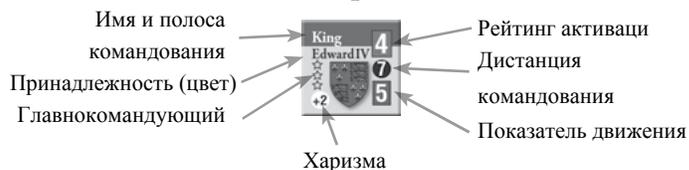
2.1 Карты

Карты содержат области, в которых (предположительно) происходили сражения. На каждую карту наложена сетка шестиугольников - гексов - с помощью которых регулируется перемещение и стрельба. Все особенности ландшафта обсуждаются в правилах отдельных сражений.

2.2 Фишки

В игре используется четыре типа фишек: лидеры, подразделения, знамена и маркеры (отступление и т.п.).

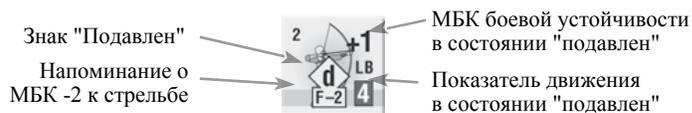
Лидер



Подразделение



Обратная сторона ("Подавлен")



В игре есть две группы подразделений: кавалерийские (mounted) подразделения и пешие (foot) подразделения. Обратная сторона каждой фишки представляет то же подразделение в состоянии "подавлен". Исключение: обратная сторона фишек артиллерии представляет артиллерию на передках..

Кавалерийские подразделения



Конные рыцари (MM)

Кавалерия (Cav)



Пешие подразделения



Спешенные рыцари (DM)

Пешие рыцари (UH)



Пехота (Inf)

Ополчение (Lvy)



Лучники с длинными луками (LB)

Лучники (A)



Стрелки с огнестрельным оружием (HG)

Артиллерия (Art)



Символы фракций Ланкастера



Breton



Norman



Welsh



French

Примечание разработчика: Большинство подразделений в "Blood & Roses" имеют одинаковый МБК боевой устойчивости. Это - особенность данной игры/эпохи и не относится к другим играм серии. Во времена данной войны не было серьезных различий в подготовке и состоянии боевого духа противоборствующих армий.

Типы Подразделений в "Blood & Roses"

- A:** Лучники
- ART:** Артиллерия
- CAV:** Кавалерия (Конная пехота)
- DM:** Спешенные рыцари
- HG:** Стрелки с огнестрельным оружием
- INF:** Пехота
- LB:** Лучники с длинными луками
- MM:** Конные рыцари
- UH:** Пешие рыцари

Маркеры



Атака



Контратака



Отступление



Продолжение атаки -1



Столкновение



Вне командования



Количество успешных продлений



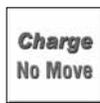
Очки поражения (Ланкастеры)



Бегство Баталии



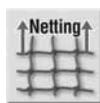
Знамя



Атака
Не двигаться



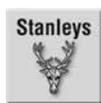
Павеза



Сеть



Шипы



Stanleys

Игровое примечание: Используйте маркер «Атака. Не двигаться» («Charge No Move») как напоминание, когда рыцари атакуют без движения в течение этой активации. Используйте маркер «Не двигаться. Не стрелять» («No Move No Fire»), чтобы отметить подразделения, которые не перемещались и не стреляли, в качестве напоминания о том, что они могут сплотиться. Маркеры " Бегство Баталии" («Battle Flight») могут быть использованы на основном треке для подсчёта уничтоженных или отступивших подразделений в каждой Баталии, чтобы помочь определить момент, когда Баталия должна совершить бросок на Отступление Баталии (14.8).

2.3 Кубик



Для определения исхода боев и в других ситуациях, где необходимо получить случайное значение, используется десятигранный кубик. «0» считается нулем, а не «10».

2.4 Термины и аббревиатуры

Этот материал знакомит с основными понятиями, некоторые из которых используются только в отдельных сражениях:

Активация: Все перемещения, стрельба, и атаки одной Баталии, во время которых противник может реагировать. Сюда же относится сплачивание вокруг знамени.

Рейтинг активации: Число на фишке лидера, используемое при Продлении и в некоторых других случаях. Колеблется от 1 до 5; у большинства лидеров - 2 или 3.

Активный: Лидер и все подразделения Баталии, которые активированы.

Активный игрок: Игрок, в данный момент активировавший сражение. Другой игрок в этом случае - неактивный.

Активация армии: Одновременная активация более чем одной Баталии.

Баталия: Базовая единица средневековой армии. Каждая армия обычно состояла из трех Баталий, которые часто называли Авангардом, Центром и Арьергардом, согласно их положению на марше. Баталии играют основную роль во время активаций; каждая Баталия (обычно) имеет своего командира и, будучи активирована, действует как единое целое. На принадлежность к соответствующей Баталии указывает цветная полоса на фишке.

Примечание разработчика: Чтобы избежать путаницы, слово «баталия», начинающееся с строчной буквы, будет использоваться только в исторических сценариях (как историческое сражение). В тех случаях, когда используется слово, начинающееся с прописной буквы, предполагается значение, указанное выше.

Блокирующий ландшафт: Ландшафт в гексе, который блокирует ЛВ, см. 11.4, где содержится полный список.

Бегство Баталии: Дополнительное правило, которое может привести к тому, что одна из Баталий игрока будет удалена с поля сражения. См. раздел 14.8

Край карты для бегства Баталии: Край карты, через который выходят из сражения войска, в случае, если Баталия проваливает бросок на бегство.

Лидер Баталии: Лидер конкретной группы подразделений. См. раздел 5.1.

Путь атаки: Гексы между атакующим или контратакующим подразделением и его целью. См. раздел 13.3.

Харизма: Способность лидера воодушевлять войска во время битвы. См. раздел 5.4.

Дистанция командования: Число, показывающее расстояние в гексах, на котором лидер может осуществлять командование своими подразделениями. См. раздел 5.2.

Непрерывность/Продление: Механика, используемая для определения очередности хода.

Подавлен: Состояние подразделения, которое потеряло сплоченность, необходимую для боя. См. раздел 14.2.

БК, МБК: Аббревиатуры для терминов «бросок кубика» и «модификатор броска кубика». Последнее означает число, прибавляемое или вычитаемое из исходного броска кубика.

Пешее подразделение: Лучники, артиллерия, спешенные и пешие рыцари, стрелки с огнестрельным оружием, пехота, ополчение и лучники с длинными луками.

ОП (Очки Поражения): См. раздел 3.0

Авто активация: Активация, не полученная в результате Продления или Перехвата. Является автоматической, если противник пасует, проваливает бросок на Продление, бросок на Перехват, или если это первая активация игры.

Проверка лидера на гибель: БК для проверки, не погиб ли командир в бою. См. раздел 5.5.

Проверка потерь: БК для проверки, не проиграл ли один из игроков другому. См. раздел 3.0.

Стрелковое подразделение: Лучники, артиллерия, стрелки с огнестрельным оружием и лучники с большим луком.

Конное подразделение: Кавалерия и конные рыцари.

Неактивный: Все подразделения, которые не принадлежат к активной Баталии.

Преследование: Возможный ответ на бегство вражеской Баталии. Дружественные подразделения могут преследовать противника за пределы карты и отсутствовать на поле боя некоторое время. См. раздел 14.9.

ГК (главнокомандующий): Командующий армией. См. раздел 5.1.

Сбор: Действие, приводящее подразделение из состояния "Подавлено" в нормальное состояние. Также термин используется для обозначения восстановления боевого духа отступившего подразделения, в результате чего с нее удаляют маркер «Отступление». См. раздел 15.0.

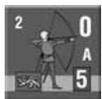
Перехват: Игровая механика, позволяющая игроку попытаться прервать активацию другого игрока.

Столкновение: Термин, обозначающий рукопашный бой.

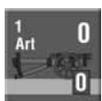
Знамя: Точка сбора для подразделений Баталии или всей армии. См. раздел 15.2.

Окружение: Когда все прилегающие к подразделению или лидеру гексы заняты вражескими подразделениями, непроходимой (для него) местностью или краем карты.

2.5 Типы подразделений и военные термины



Лучник: Эти подразделения были набраны на континенте Генрихом Тюдором. Их луки были меньшего размера, чем длинные луки англичан и имели меньшую пробивную способность.



Артиллерия: К этому времени «полевые» орудия, стреляющие каменными или чугунными ядрами, уже получили распространение. Для увеличения подвижности на поле боя, они имели большие колёса. Большинство средневековых орудий заряжались с казенной части, хотя еще не предпринималось никаких усилий для стандартизации калибров. В зависимости от замысла командующего, их располагали либо перед Баталиями либо в промежутках между ними. Возможно,

пушки распределяли по всей армии; подразделения в игре символизируют группы пушек, даже если в реальности они были рассеяны и не концентрировались вместе.



Кавалерия: В игре этот термин используется для обозначения лёгкой конной пехоты, вооружённой длинными пиками, которую обычно использовали для контроля над флангами, но иногда, как при Уэйкфилде и Тьюксбери, эти отряды принимали участие в бою. Они редко входили в состав какой-либо Баталии.

Арбалетчики: Нет никаких сведений об использовании подразделений арбалетчиков во время этих войн, кроме как в качестве «снайперов», которые укрывались в деревьях. Один из них таким способом убил лорда Дакра из Гилсанда (при Таутоне) ... предположительно (почти также, как был убит Ричард I Львиное Сердце).



Стрелки с огнестрельным оружием: Первые стрелки, вооружённые примитивной трубой без какого-либо спускового механизма, с отверстием в задней части, что делало скорострельность этого оружия минимальной (особенно в дождь). Однако, такое оружие было дешевым и не требовало длительного обучения как, например, длинный лук. В то время они использовались, по большей части, ради создания звукового эффекта, поскольку их пробивная способность была ниже, чем у длинного лука. А ещё они иногда взрывались во время стрельбы. Обычно их развертывали вместе с артиллерией и эффект от их использования был небольшим.



Пехота: Уступая рыцарям в броне, экипированные в кольчугу с поддетой под неё одеждой из плотной ткани и шлемом они были вооружены алебардами или секирами. Они сражались плотными группами и обычно призывались из одной области на время войны.



Ополчение: Недавно набранная и плохо обученная пехота с минимальным боевым опытом. Часто была плохо экипирована.



Лучники с длинным луком: Эти наводящие страх стрелки использовали длинные 6-футовые луки. Эти луки требовали усилия для натяжения более 150 фунтов, но могли обеспечить попадание в 30-дюймовую мишень с 250 ярдов (и возможно их максимальная дальность было еще на 100 ярдов больше). Ко времени Войны роз крупные отряды стрелков уже не использовались. Две дюжины составляли обычный размер отряда, участвующего в сражении. Хотя они носили мечи или кинжалы, но, если могли, старались избегать рукопашных схваток. Каким именно образом размещали отряды таких стрелков во время сражения, до сих пор остается предметом дискуссий.



Рыцари: Воины, с ног до головы покрытые тяжелой, пластинчатой бронёй, сражавшиеся двуручным мечом, булавой или топором. Они могли быть как представителями высшей аристократии, так и простыми наемниками. Большинство из них сражалось в пешем строю, используя лошадей в качестве транспорта. Лошади были слишком уязвимы для лучников, а вес брони сильно снижал их подвижность, хотя в некоторых сражениях конные рыцари также принимали участие.

2.6 Масштаб

Масштаб карты составляет приблизительно 50 ярдов в гексе.

- Подразделение пехоты / ополчения / рыцарей / кавалерии включает примерно 250 человек (почти все такие подразделения были полностью укомплектованы).
- Подразделение лучников с длинным луком или обычных лучников включает примерно 250 человек, подразделение стрелков с огнестрельным оружием - приблизительно 150 человек или меньше.
- Подразделение артиллерии включает несколько пушек, их расчеты и некоторое количество солдат сопровождения.

Тем не менее точное число участников сражений не известно. В источниках содержатся противоречивые сведения, поэтому следует рассматривать фишки в игре как символическое изображение воюющих сторон, а не как отражение их фактической численности.

В игре отсутствуют временные рамки, поскольку нет ходов в обычном смысле этого слова. Большинство сражений продолжались короткий промежуток времени, зачастую менее двух часов, хотя сражение при Таутоне, предположительно, шло весь день. В некоторых случаях, розыгрыш сражения в игре будет более длительным, нежели само сражение.

3.0 ПОБЕДА



Победа, прежде всего, достигается уничтожением вражеских подразделений и лидеров. В конце каждой автоматической активации игроки проверяют, были ли выполнены условия победы.

Каждое уничтоженное подразделение или лидер (включая обращенных в бегство ГК и королей), стоят для владеющей ими стороны некоторого числа Очков Поражения, как это объяснено ниже. Количество ОП отмечается на специальном Счетчике Очков Поражения (Flight Point Track). В конце каждой авто активации каждый игрок делает Проверку Потерь с помощью 1 БК, результат которого складывает с ОП. Если БК плюс ОП в сумме больше чем Уровень Потерь этого игрока в данном сражении, то он проиграл. Если оба игрока одновременно превышают уровень, то сражение заканчивается вничью. Для большей части активаций в начале игры Проверка Потерь будут ненужными, поскольку бросая кубик игроки все равно будут не в состоянии превысить свои Уровни Потерь.

Очки поражения (ОП):

- 5 ОП за уничтожение (5.5) или бегство ГК.
- 10 ОП если им является король.
- 3 ОП за каждое уничтоженное подразделение рыцарей (конных, спешенных или пеших).
- 2 ОП за каждое уничтоженное подразделение кавалерии, лучников с длинными луками или имеющего собственное имя командира Баталии.
- 1 ОП за каждое уничтоженное подразделение лучников, стрелков с огнестрельным оружием, пехотинцев или ополченцев.
- 1 ОП за каждое отступившее подразделение независимо от

его типа. (Если подразделение было сплочено после того, как начало отступление, то соответствующим образом измените значение на счетчике пунктов поражения).

0 ПП за уничтоженное артиллерийское подразделение.

Если отступающее подразделение уничтожено, добавьте на счетчик разницу между стоимостью уничтоженного подразделения и отступающим подразделением. В некоторых случаях это может быть 0.

ПРИМЕР: *Отступающее подразделение кавалерии уничтожено, добавьте 1 ОП к значению на счетчике (2-1). Отступающее подразделение пехоты уничтожено, добавьте 0 ОП к значению на счетчике (1-1).*

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: *БК добавляет некоторую неопределенность в моменте достижения предела поражения, тем самым увеличивая напряженность в конце игры. Это позволяет реализовать реально существовавшие туман войны и неуверенность в исходе сражения.*

4.0 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В играх серии "Men of Iron" нет традиционных ходов. Игра просто начинается и продолжается пока один из игроков не победит. Этому соответствует используемая в игре механика Продления Активации; см. 6.0.

- А. Фаза активации:** Выберите активацию Баталии (6.1), армии (6.1), знамени (15.2) или пас (6.1). Разместите любых лидеров замены (5.6) в конце Фазы активации. Если было активировано знамя, переходите к пункту D.
- В. Фаза движения/стрельбы:** Проверьте статус командования. Во время активации армии, активированные подразделения могут только передвигаться (7.0). Во время активации Баталии любое или все подразделения активированной Баталии могут передвигаться (7.0) и/или стрелять (11.0).
- С. Фаза столкновения:** Во время активации Баталии, подразделения этой Баталии могут инициировать столкновение (12.0) и атаку (13.0).
- Д. Фаза восстановления:** Во время активации Баталии, восстановите (15.0) подавленные подразделения этой Баталии. Если было активировано знамя, восстановите (15.0) отступающие подразделения, смежные с ним.
- Е. Фаза продления:** Сделайте все броски на Отступление Баталии, и затем все броски на преследование (14.8 и 14.9). *Если завершенной активацией была авто активация, то оба игрока осуществляют Проверку Потерь (3.0).* Если игра не заканчивается в результате Проверки Потерь, пасуйте или выбирайте активацию Баталии или армии (6.2).

- Это не может быть только что активированная Баталия, если только активный игрок не имеет всего одну Баталию.
- Активация армии может быть осуществлена только после активации армии. Активация Баталии может следовать за активацией Баталии, армии или знамени.

• Неактивный игрок может попытаться перехватить Продление (6.3). В этом случае, он разыгрывает маркер «Возможность перехвата» (Seizure Opportunity) и выбирает одну из своих Баталий для активации. Активный игрок может разыграть маркер «Отмена перехвата» (Seizure Negation), в результате чего оба маркера сбрасываются и Продление продолжается. В противном случае неактивный игрок делает БК и сравнивает его результат с БК на маркере «Возможность перехвата». В случае успеха он активирует выбранную Баталию и переходит к фазе В. Если нет, то активный игрок получает авто активацию и переходит к фазе А; эта авто активация может использоваться, чтобы активировать Баталию, которая только что завершила активацию.

• Если попытка перехвата не происходит, то бросьте кубик и, не добавляя никаких модификаторов, сравните БК с рейтингом активации выбранного лидера. Если бросок успешен, то активируйте Баталию или армию и переходите к фазе В. Если бросок провален или активный игрок пасует, то неактивный игрок получает авто активацию и продолжает с фазы А.

Игра продолжается таким способом, пока один игрок или оба игрока не проваливают проверку потерь (3.0).

Кто начинает игру

В описании каждого сражения в Книге Сражений указано, какой игрок начинает первым.

5.0 ЛИДЕРЫ И КОМАНДОВАНИЕ

Историческая справка: Во время этих войн армии имели очень похожую организацию: каждая армия делилась на три Баталии (Дивизион), имевших своего собственного командира. Главнокомандующий - который зачастую не слишком хорошо контролировал своих подчиненных - обычно был одним из командиров Баталий и после того, как бой начинался, его контроль над остальными Баталиями в самом лучшем случае был кратковременным. Фактически, все командиры были непосредственно вовлечены в бой, который приводил к большим потерям среди аристократии.

Каждое подразделение в игре принадлежит одной из Баталий, которые указаны в описании построения, и отмечено цветной полосой, соответствующей полосе на фишке лидера. Когда Баталия активирована, все ее подразделения и лидеры могут двигаться или сражаться. Лидеры не считаются подразделениями и не подчиняются правилам для подразделений (следовательно, одиночный лидер не требует, чтобы вражеские подразделения, которые при перемещении оказываются смежны с ним, непременно останавливались). Лидер Баталии, все подразделения которой уничтожены, удаляется из игры без штрафа, пока он не попадает под правило захвата (5.5) в текущем гексе. Он удаляется прочь, чтобы продолжить сражаться на следующий день.

5.1 Типы Лидеров

В игре два типа лидеров; см. фишку лидера в пункте 2.2.



Главнокомандующий



Лидер Баталии

Главнокомандующие. Они командуют всей армией. Большая часть ГК одновременно являются лидерами баталий (о чем свидетельствует наличие у них полосы командования и рейтинга активации).

Лидеры Баталий. Лидеры подразделений в своих Баталиях.

Игровое примечание: Некоторые командиры имеют фишки и в цветах Йорков, и в цветах Ланкастеров, соответствующие периодам, когда они сражались на соответствующей стороне; например, Ричард Невилл граф Уорвик (Делатель королей). Их рейтинги при этом остаются неизменными.

5.2 Дистанция командования

Дистанция командования лидера указывается в гексах, а не в пунктах движения, от лидера до подразделения; это не должна быть прямая линия. Статус командования определяется в начале активации и сохраняется на протяжении всей активации. Вы не можете проводить дистанцию командования через вражеское подразделение или гекс (границу) непроходимую для всех типов подразделений.

Подразделение, которое находится за пределами диапазона командования, но находится рядом с подразделением, находящимся под командованием, также считается находящимся под командованием (эффект цепи).

5.3 Эффекты Вне командования

Боевое подразделение, находящееся под командованием может совершать все действия, согласно правилам.

Подразделения, которые начинают активацию вне диапазона командования своего лидера («Вне командования»), не могут:

- Перемещаться в гексах, смежных с вражескими подразделениями, или атаковать вражеские подразделения.
- Входить в гекс с вражеским знаменем или лидером.
- Перемещаться, если они начинают активацию, будучи смежны с подразделением противника.

Историческая справка: В этот период бои велись с особым ожесточением, а командиры стремились сами находиться в первых рядах сражающихся. Поэтому, как только битва начиналась, командование фактически прекращалось. Бой разворачивался по своим собственным законам.

5.4 Харизма

Лидеры имеют рейтинг харизмы. Это МБК, который используется, когда любое подразделение, сгруппированное с этим лидером, атакует в бою. Этот модификатор используется даже в том случае, если лидер не является командиром Баталии, к которой принадлежит подразделение.

Пример: Ричард, граф Уорвик приносит любому подразделению, с которым он сгруппирован +1МБК

5.5. Потеря лидера

Историческая справка: Количество убитых среди аристократии, особенно среди командовавших на поле боя, было исключительно высоким ... особенно если они оказывались захвачены в плен, поскольку казни после сражения были обычным делом.

Лидеры могут быть убиты. (В терминах игры это подразумевает и захват в плен, и другие не столь опасные события). Лидеры не проходят проверку на потерю при движении, которое приводит к состоянию "Подавлен", даже при нападении из засады (Ambush) (16.1).

Обстрел: Если при стрельбе БК равен 9 или больше, то находящийся в целевом гексе лидер делает БК. Если БК 8 или 9, то лидер считается убитым. Иначе, стрельба не оказывает на лидера никакого эффекта. Если подразделение, с которым сгруппирован лидер, обращено в бегство или уничтожено в результате стрельбы по нему, то игрок размещает лидера с ближайшим подразделением его Баталии, если он не окружен. Иначе, лидер убит.

Столкновение или атака: Всякий раз, когда подразделение, с которым сгруппирован лидер, оказывается подавлено, обращено в бегство или уничтожено, делайте БК на потерю лидера. Если БК равен 7 или больше - лидер убит. Если он остается жив, но подразделение обращено в бегство или уничтожено, то это не оказывает никакого эффекта на лидера; игрок размещает лидера с ближайшим подразделением его Баталии, если он не окружен. Иначе, лидер убит.

Захват: Если вражеское подразделение входит в гекс в котором находится только лидер(ы), то разместите лидера с ближайшим подразделением его Баталии (см. 5.0, если на поле больше нет подразделений его Баталии). Если он окружен - вражескими подразделениями - то он считается захваченным, вероятно, чтобы быть казненным позже... в БК нет необходимости.

Смерть/захват лидера, имеющего собственное имя (не замещающего), увеличивает количество пунктов поражения.

5.6. Замещение лидера



Если, имеющий собственное имя, лидер убит/захвачен, то в конце следующей фазы активации этого игрока (Фаза А) его фишку переворачивают стороной замещающего лидера вверх и размещают вместе с любым подразделением его Баталии. Замещающие лидеры возвращаются на поле аналогичным образом по мере необходимости, но фишки в этом случае не переворачивают.

Лидеры, замещающие главнокомандующих, не считаются главнокомандующими и являются только лидерами Баталий.

6.0 АКТИВАЦИЯ И ПРОДЛЕНИЕ

6.1 Активация

Баталия: Когда Баталия активирована, все её подразделения и лидеры могут перемещаться и/или стрелять (7.0, 11.0). Если ГК не является лидером Баталии, он также может перемещаться. После того, как перемещение и стрельба завершены, подразделения, имеющие на это право, могут вступить в столкновение или атаковать (12.0, 13.0).

Когда игрок выбирает Баталию для активации, то он может использовать любые ее подразделения, независимо от их места расположения на карте. Подразделения, начинающие активацию, находясь вне дистанции командования их лидера, имеют некоторые ограничения (5.3).

Активация армии: Игрок может использовать активацию

армии, чтобы активировать подразделения и лидеров его армии, которые отвечают следующим требованиям:

- Лидеры Баталий должны быть в пределах дистанции командования главнокомандующего (или быть ГК).
- Подразделения должны быть в пределах дистанции командования их лидера.
- Подразделения и лидеры должны быть более чем в трех гексах от вражеских подразделений.

Подразделения, активированные в ходе активации армии, могут только перемещаться, и никакие подразделения и лидеры не могут перемещаться в пределах четырех гексов от подразделений противника (должно оставаться три гекса свободного пространства). Подразделения не могут стрелять, вступать в столкновение или восстанавливаться

Знамя: Знамя может быть активировано вместо Баталии или армии. Знамена могут быть активированы только при авто активации; они не могут быть активированы при продлении или перехвате. Когда знамя активировано, игрок может восстановить обращенные в бегство подразделения (15.1) или переместить знамя (и только знамя, а не подразделения вокруг него) (15.2).



Пас: Вместо активации Баталии, армии или знамени игрок может пасовать. Если он делает это, то может переместить маркер «Время» ("Time"), если сражение имеет временные ограничения (16.2), и его противник зависит от времени. Если активация, во время которой игрок пасует, была авто активацией, то она засчитывается как активация для некоторых специфических правил сражения (прибытие подкреплений, и т.д.) и оба игрока осуществляют ПП (3.0). Затем авто активацию получает противник пасовавшего игрока.

6.2 Продление

После того, как активный игрок завершил свою активацию, он может попытаться продолжить свой «ход» активацией армии или выбрав для активации одну из своих Баталий. Если он завершил активацию Баталии, то он должен выбрать другую Баталию для продления. Выбранная Баталия не может быть Баталией, только что закончившей активацию, если только у игрока не осталась всего одна Баталия. Если он завершил авто активацию, в ходе которой было активировано знамя, игрок может выбрать для продления любую Баталию, даже ту, знамя которой было только что активировано. Если игрок завершил активацию армии, он может при продлении осуществить активацию армии или активацию любой Баталии, включая Баталию ГК. Вместо этого игрок может пасовать, что рассматривается как проваленный бросок на продление.

После того, как активный игрок сделал свой выбор, его противник может перехватить продление (6.3). Если противник отказывается от попытки перехвата, то активный игрок определяет рейтинг активации лидера Баталии или ГК для активации армии, и делает БК:

- Если МБК равен или меньше, чем рейтинг активации лидера, то Баталия или армия считаются активированными.
- Если МБК больше, чем рейтинг активации лидера, то противник получает автоматическую активацию (2.4).

При продлении активации армии используется МБК +1 (он складывается со штрафами, описанными ниже).

Number of Successful Continuations После первого успешного БК на продление, игрок добавляет к МБК +1 для каждой новой попытки. Если у игрока есть только одна Баталия, то он добавляет МБК +1 для каждой новой попытки БК в дополнение к МБК, полученным за предыдущие успешные продления. Любой МБК для продления продолжает применяться к Баталии, пока не будет сброшен (см. ниже), даже если игрок вводит другую Баталию прежде, чем произойдет сброс. Эти МБК сбрасываются, если игрок проваливает бросок на продление, если его противник пытается (успешно или нет) перехватить продление, или если он пасует.

ПРИМЕР: При Тьюксбери игрок использовал авто активацию для активации армии. Он сделал успешный бросок на продление, используя рейтинг активации Эдуарда, даже при том, что он должен был добавить +1, для продления активации армии. Теперь он хочет сделать БК на продление для Баталии Эдуарда; он должен добавить +1 к БК из-за повторного продления. Если бы игрок и в этот раз пытался осуществить активацию армии, то он должен был бы добавить +2 (+1 за повторное продление и +1 за активацию армии). Если он и теперь успешно получит продление, то в следующий раз должен будет добавить уже +2 к БК для очередного продления.

Примечание разработчика: Учитывая особенности политической ситуации, ГК оказывали мало влияния на отдельных лидеров Баталий и поэтому их рейтинг не используется для повышения рейтинга последних, как это было в "Infidel".
Исключение: Бекингем в 1-ом сражении при Сент-Олбансе.

6.3 Перехват продления

Seizure Игрок начинает игру с определенным количеством маркеров «Перехват», которое определяется сценарием сражения (например, при Босворте, Генрих Тюдор начинает игру с 4 маркерами, а Ричард с 3).

Есть три типа маркеров «Перехват»:

- **«Возможен перехват» («Seizure Opportunity»):** используется чтобы перехватить продление противника.
- **«Отмена перехвата» («Seizure Negation»):** разыгрывается, для отмены маркера «Возможен перехват».
- **«Другие эффекты» («Other Effect»):** используется, для других игровых действий, в случае, если игроку не удалось перехватить продление. После того, как такой маркер сыгран, он сбрасывается и уже не может использоваться в данном сражении.
 - ◇ **Боевой клич (Battle Cry)** Восстановите одно обращенное в бегство дружественное подразделение. Разыгрывается в начале любой активации (Вашей или соперника).
 - ◇ **Предательство! (Treachery!):** В начале любой активации приведите в "Подавлен" одно подразделение врага.
 - ◇ **Промач (Near Miss):** Отменяет гибель дружественного лидера. Разыгрывается, когда один из Ваших лидеров погибает. Он избегает гибели и размещается с любым подразделением его Баталии (или с любым дружественным подразделением, если он не командует подразделениями).

◇ **Прорыв (Into the Breach):** +1 МБК для одного столкновения/атаки против одного обороняющегося подразделения. Разыгрывается, когда определяется МБК для нападения, перед БК.

«Возможен перехват»

Seizure Opportunity 0-6 Игрок может разыграть один и только один из маркеров «Возможен перехват» прежде чем его противник будет совершать БК на попытку получить продление. После розыгрыша этого маркера он объявляет, какая Баталия будет делать попытку перехвата, бросает кубик и проверяет соответствие БК диапазону, указанному на маркере:

- Если БК в пределах этого диапазона, то теперь данный игрок является активным и выбранная им Баталия считается активированной (6.1).
- Если БК больше, чем указанный диапазон, то попытка перехвата считается проваленной; кроме того, активный игрок получает авто активацию и может ее использовать даже для того, чтобы активировать Баталию, которая только что завершила активацию!

Независимо от результата, маркер сбрасывается, и его уже нельзя использовать во время этого сражения.

«Отмена перехвата»

Seizure Negation Когда противник разыгрывает маркер «Возможен перехват» и прежде, чем он сделает БК на перехват, игрок может разыграть маркер «Отмена перехвата», если он у него есть. Это отменяет маркер «Возможен перехват» и никакая попытка перехвата в данном случае предпринята быть не может. Оба маркера после этого сбрасываются и не могут быть использованы снова в данном сражении.

Игровое примечание: Вы не можете перехватить перехват или авто активацию. Вы можете использовать перехват, но это, вероятно, особенность вашего стиля игры.

Пример: Блор Хиф. У игрока за Ланкастеров есть авто активация. Он выбирает для активации Баталию Одли (Audley). После окончания активации он выбирает Баталию Дадли (Dudley) для продления. Йоркистский игрок решает, что этому необходимо помешать и объявляет перед БК, что он собирается предпринять попытку перехвата продления с Баталией Солсбери (Salisbury). Он разыгрывает маркер «Возможен перехват» с диапазоном 0-5. Сделав БК, получает 6, что больше, чем указанный диапазон. Ланкастерский игрок получает авто активацию и решает вновь активировать Баталию Огли. Если бы йоркистский игрок выбросил 1, то он бы перехватил активацию.

7.0 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

7.1 Процедура передвижения

Подразделения и лидеры двигаются и/или стреляют в фазу движения/стрельбы. Отдельные подразделения одной Баталии могут двигаться в любом порядке по желанию игрока; каждое подразделение и любой лидер, сгруппированный с ним, должны закончить своё передвижение и/или стрельбу прежде, чем передвижение начнёт другое подразделение.

Смотрите 11.0 для определения того, когда могут стрелять стрелковые подразделения.

У каждого лидера и подразделения есть показатель движения, в виде числа пунктов движения (ПД), которые они могут израсходовать во время одной активации. Стоимость входа на различные типы гексов и пересечения различных границ гексов перечислены в таблице эффектов ландшафта (Terrain Effects Chart) для каждого отдельного сражения.

Подразделения и лидеры двигаются из одного гекса в другой, смежный с ним, гекс. Подразделения обычно не могут перемещаться в гекс, занятый другим вражеским или дружественным (10.0) подразделением, и они должны остановиться, когда оказываются в гексе, смежном с вражеским подразделением. Подразделение под командованием, которое начинает движение в гексе, смежном с вражеским подразделением не может переместиться в другой гекс, смежный с этим подразделением (обратите внимание, что продвижение после боя (Advance After Combat) не является движением). Если гекс, в который входит подразделение, смежен с вражеским подразделением, то оно должно остановиться.

Лидер, сгруппированный с подразделением, в начале активации этого подразделения, может двигаться вместе с подразделением, даже если он принадлежит другой Баталии, нежели подразделение. Если Лидер начинает движение вместе с подразделением, он должен продолжить движение пока движется подразделение и прекратить движение, когда его прекратит подразделение. Если лидер не сгруппирован с подразделением, или принимает решение двигаться самостоятельно, то его показатель движения равен 5. Лидер, перемещающийся самостоятельно, использует наиболее выгодную колонку для определения стоимости входа в гекс и пересечения границы гекса. Лидер,двигающийся в одиночку, не может войти в гекс, занятый вражеским лидером, подразделением или знаменем; кроме того, он не может войти в гекс, смежный с вражеским подразделением (кроме случая, когда этот гекс содержит дружественное подразделение). Лидер, сгруппированный с подразделением, может атаковать, контратаковать, продвигаться или отступать вместе с подразделением. Лидер не может бежать с поля боя или преследовать вместе с подразделением, которое не принадлежит его Баталии.

Ландшафт

Большинство полей сражений имеют разнообразный ландшафт, типы которого, вместе с указанием на эффекты движения, перечислены в таблице эффектов ландшафта для каждого сценария/сражения (термины расходуемых пунктов движения; «NA» означает, что вход запрещен, «NE» означает, что эффектов нет, а «D» указывает на то, что есть возможность получить состояние "Подавлен"). Некоторые границы гексов являются непроходимыми и никакое подразделение не может пересечь их.

7.2. Ограничения передвижения

Подразделения и лидеры не могут двигаться за пределами карты. Если они вынуждены отступать за пределы карты, то

они считаются уничтоженными. Однако, см. опциональное правило преследования (14.9).

Подразделение не может войти в гекс, через который входят на карту подкрепления противника или в гекс, в который было помещено дружественное знамя, чтобы отметить бегство Баталии.

7.3. Что является передвижением, а что нет

Передвижение - любое действие, при котором подразделение тратит пункты движения. Действия, при которых подразделение перемещается (например отступление, изменение ориентации и т.д.), но не расходует пункты движения, не считаются передвижением и не вызывают соответствующих эффектов, например реагирующей стрельбы (Reaction Fire), хотя существуют некоторые исключения.

7.3. Спешивание

Фактически, все рыцари перемещались на лошадях. Однако, они обычно сражались пешими, поскольку их лошади, среди прочего, оказались слишком уязвимыми для длинного лука. Спешивание - добровольное действие и его результат отличается от результата «пешие рыцари» (Unhorsed), который является следствием обстрела. Спешенные рыцари (Dismounting) не теряют часть своего снаряжения, в отличие от пеших рыцарей, и поэтому более эффективны.

В описании сценария указано, в каком состоянии они начинают сражение (иногда игрок может выбирать самостоятельно), но они всегда могут быть спешены, будучи активированными, когда выполняются следующие условия:

- Они должны находиться в пределах диапазона командования своего лидера;
- Они не могут быть смежны с вражеским подразделением.

Отдельное конное подразделение может быть спешено в начале его движения за 2 ПД (которые вычитаются из потенциала движения, который они будут иметь в качестве спешенного). После того, как подразделение спешено, оно не может вновь быть посажено на лошадей во время сражения.

7.5. Подкрепление

Все подразделения и лидеры подкреплений начинают игру за пределами карты рядом с гексами, которые определены для входа их Баталии (как определено в соответствующем сценарии Книги Сражений). Свои первые ПД они тратят на перемещение в любой из гексов подкрепления для входа своей Баталии; нет никаких дополнительных затрат для других подразделений этой Баталии, которые могут вступить в тот же самый гекс из-за пределов карты. Каждое подразделение и лидер подкрепления могут истратить все свои ПД в тот ход, в который они появляются на карте. Подразделения подкрепления считаются находящимися под командованием и могут вступить в столкновение, атаковать и стрелять в активацию, в которую они вошли на карту. Если за текущую активацию не все подразделения Баталии вошли на карту, то остальные должны вступать на карту во время следующих активаций данной Баталии, до тех пор пока все не войдут. Лидер подкрепления должен войти на карту вместе со своими первыми подразделениями.

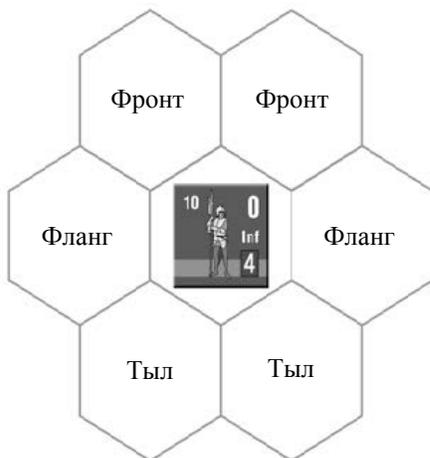
7.6 Движение артиллерии

Артиллерия может находиться в свёрнутом или развёрнутом состоянии. В свёрнутом состоянии артиллерийское подразделение может передвигаться; если производится стрельба, фишка переворачивается на сторону "развёрнуто" и после этого оно может только стрелять или изменять ориентацию. Развёрнутое артиллерийское подразделение может менять ориентацию и стрелять в течение той же активации. Смотрите информацию о сражении чтобы узнать в каком состоянии подразделения артиллерии игрока начинают битву.

Примечание разработчика: Артиллерия этого периода сильно различалась в размерах; от небольших пушек, которые легко можно было перемещать по полю, до огромных, почти неподвижных, орудий. Приняв во внимание особенности подачи снарядов и пороха, мы приняли решение закрепить артиллерию в статичном положении, как только она установлена и начинает стрельбу. Поскольку доказательства мобильности артиллерии в этих сражениях являются чрезвычайно скудными.

8.0 ОРИЕНТАЦИЯ

Ориентация показывает, каким образом подразделение размещено в гексе. Подразделение должно быть ориентировано так, чтобы верхняя сторона фишки была расположена напротив одного из углов гекса, но не напротив его стороны. Подразделение может проигнорировать это требование во время движения, но как только оно остановилось или начало стрельбу, оно должно быть определенным образом ориентировано. Два гекса, перед верхней частью фишки считаются фронтом, два гекса перед задней частью - тылом, а два гекса по бокам - флангами.



Ориентация определяет, направление для стрельбы стрелковых подразделений и направление атаки конных рыцарей. Это возможно, в основном, в направлении двух фронтальных гексов.

Ориентация не имеет значение для определения направления движения (за исключением атаки конных рыцарей), и подразделения могут свободно изменять ориентацию во время движения любым образом, до тех пор пока они не смежны с вражеским подразделением. Подразделение, смеж-

ное с вражеским подразделением, независимо от статуса командования в котором она начинает активацию, может изменить ориентацию только на один угол, если оно не перемещается из своего начального гекса.

Изменение ориентации не считается движением в целях «стрельбы и движения», поскольку не предполагает расходования пунктов движения.

9.0 ЗОНЫ КОНТРОЛЯ (ЗК)

ПРИМЕЧАНИЕ РАЗРАБОТЧИКА: Зоны контроля были удалены, поскольку чем больше я об этом думаю, тем больше мне кажется, что ЗК имеют отношение к более современной войне ... в то время как правила ЗК не стало, остались некоторые сходные ограничения.

В этой версии игры нет никаких зон контроля.

10.0 ГРУППИРОВКА

Одно боевое подразделение, одно знамя и любое число лидеров и маркеров могут размещаться в одном и том же гексе в одно и то же время. Подразделения никогда не могут быть сгруппированы в одном гексе, даже во время движения, за исключением следующих случаев:

- Лучники, стрелки с огнестрельным оружием и лучники с длинными луками могут двигаться через дружественные подразделения (не через артиллерию и стрелков из огнестрельного оружия, см. ниже) уплачивая 1 ПД для каждого такого гекса, причем эта стоимость суммируется с ПД, потраченными на преодоление ландшафта.
- Артиллерия и стрелки из огнестрельного оружия. Другие подразделения могут проходить через гексы, занятые такими войсками, без дополнительной платы. Однако подразделения артиллерии не могут перемещаться через другие подразделения.
- Отступление (для которого есть отдельное правило; 14.4).

Боевые подразделения никогда не могут завершать движение или отступление сгруппированными; игрок не может осуществлять движение или отступление, которое приведет к нарушению этого условия.

11.0 СТРЕЛЬБА

11.1 Стрелковые подразделения

Примечание разработчика: Различия этих подразделений в основном заключалось в скорострельности, которая была исключительно высокой у длинного лука и минимальной у ручного огнестрельного оружия.

Стреляющие подразделения - лучники, артиллерия, стрелки с ручным огнестрельным оружием и лучники с длинными луками - могут стрелять по вражеским подразделениям (не по одиночным командирам). Максимальная дальность - это максимальное количество гексов, на которое подразделение может стрелять. Она указана в таблице эффектов дальности (Range Effect Chart) для соответствующего типа подразделения (например, артиллерия может вести огонь по подразделениям на расстоянии до десяти (10) гексов). При этом учи-

тывается целевой гекс, но не учитывается гекс, в котором находится стреляющее подразделение.

Лучники, стрелки с ручным огнестрельным оружием и лучники с длинным луком могут стрелять через гексы фронта и флангов (8.0). Артиллерия может стрелять только через гексы фронта. ЛВ (11.4), которая проходящая через угол гекса между флангом и тылом считается тыловой, тогда как ЛВ, прослеживаемая через угол между флангом и фронтом считается фронтальной. Подразделения лучников и лучников с длинными луками могут стрелять через другие подразделения (11.4).

11.2 Когда подразделения могут стрелять

Есть три возможности для стрельбы, доступных в зависимости от типа подразделения: активная стрельба, ответная стрельба и реагирующая стрельба.

Лучники и лучники с длинным луком:

Активная стрельба: когда активированы. Подразделение может стрелять один раз, когда активирована его Баталия, в любой момент передвижения. Как только подразделение стреляет, его движение в данную активацию завершается. Таким образом, если оно стреляет прежде чем начнет движение, то оно уже не может двигаться.

Ответная стрельба (только неактивные подразделения): Когда подвергается обстрелу со стороны вражеского подразделения, находящегося в пределах дальности стрельбы неактивного подразделения. Результаты ответной стрельбы и активной стрельбы определяются одновременно, до того как будут применены какие-либо результаты. Лучники и лучники с длинными луками не могут вести ответную стрельбу, если их обстреливают через тыловые гексы.

Реагирующий огонь (только неактивные подразделения): Когда любое подразделение противника передвигается или проводит атаку в смежных с подразделением фронтальных гексах. Это разрешается немедленно применять к каждому вражескому подразделению, которое действует таким образом. Только одно стрелковое подразделение (по Вашему выбору) может открыть реагирующий огонь по вражескому подразделению, когда оно входит в гекс, не смотря на то, сколько подразделений смежно с этим гексом. Реагирующая стрельба не может вестись по отступающим подразделениям или по подразделениям, выполняющим любой вид продвижения (Advances) (включая продолжение атаки).

Игровое примечание: Лучники и лучники с длинными луками, используя ответную стрельбу или реагирующий огонь, могут стрелять по всем подразделениям, по которым способны это сделать, любое число раз за активацию.

Артиллерия и стрелки с огнестрельным оружием:

Активная стрельба: когда активированы. Подразделение может стрелять один раз за время активации своей Баталии в любой момент передвижения. Как только подразделение стреляет, его движение завершается и оно уже не может передвигаться в данную активацию. Таким образом, если оно стреляет прежде чем начнет движение, то оно уже не может двигаться.

Реагирующий огонь (только неактивные подразделения): Когда любое подразделение противника передвигается или проводит атаку в смежных с подразделением фронтальных гексах. Это разрешается немедленно применять только к одному вражескому подразделению, которое действует таким образом и только один раз за время каждой активации противника. Только одно стрелковое подразделение (по Вашему выбору) может открыть реагирующий огонь по вражескому подразделению, когда оно входит в гекс, не смотря на то, сколько подразделений смежно с этим гексом. Реагирующая стрельба не может вестись по отступающим подразделениям или по подразделениям, выполняющим любой вид продвижения (Advances) (включая продолжение атаки).

Артиллерия и стрелки с огнестрельным оружием не могут использовать ответную стрельбу.

Игровое примечание: Различия между лучниками, артиллерией, стрелками с огнестрельным оружием и лучниками с длинным луком состоят в МБК стрельбы, дальности и описанной выше механике.

11.3 Процедура стрельбы

Для стрельбы, проверьте дальность и сверьтесь с таблицей МБК стрельбы/дальности. В таблице приведены МБК для стрельбы на разную дальность всех типов стрелковых подразделений. Таблица результатов стрельбы перечисляет все ситуации (как МБК), которые дают модификаторы для БК. Затем делается БК, и к его результату применяются соответствующие МБК. Сравнивают полученное число БК с колонкой таблицы результатов стрельбы, с учетом статуса защиты подразделения (нормальное или подавленное) чтобы получить результат как указано в 14.0.

ПРИМЕР: Лучники с длинным луком, стреляющие на 1 гекс, получают МБК +1. Но если они стреляют в спешенных рыцарей, то подвергаются модификатору -1, что уменьшает МБК их стрельбы до 0.

Историческая справка: Проникающая способность стрел длинного лука была исключительно высокой даже при стрельбе по воинам в доспехах. Однако пластинчатая броня была разработана именно для того, чтобы хотя бы в некоторой степени снизить его эффективность.

Надежность артиллерии/огнестрельного оружия: Если при БК игрок получает немодифицированное значение «0» для артиллерии, то происходит взрыв и подразделение уничтожается. Если «0» выбрасывается для стрелков с огнестрельным оружием, то считается, что часть их взорвалась, и подразделение пришло в состояние "подавлен", а если оно уже находилось в этом состоянии, то оно обращается в бегство. Даже если подразделение обращено в бегство, то подразделение, которое было целью стрельбы, все еще может использовать ответный огонь или продолжить контратаку. Это не оказывает эффекта на лидеров и другие подразделения.

Историческая справка: Это произошло примерно с 8% стволов при Сент-Олбансе. «Сэр, могу я перейти к уборке туалета?»

11.4 Линия видимости (ЛВ)

Подразделение должно быть способно видеть вражеское подразделение, чтобы вести по нему огонь, а также для некоторых других игровых эффектов. Чтобы сделать это игрок должен иметь возможность провести неблокированную ЛВ от центра гекса из которого ведётся огонь до центра атакованного гекса. ЛВ блокируется:

- гексами обозначающими лес, город, здания, церковь, аббатство, мельницу и сад, которые являются блокирующим ландшафтом. Подразделения могут стрелять в и из таких гексов, но не могут стрелять через них.
- для стрелков из огнестрельного оружия гексами с живой изгородью/кустарником и границами гексов по которым проходит живая изгородь и которые не являются частью гексов в которых расположено стреляющее подразделение или подразделение-цель.
- если ЛВ проходит через возвышение, являющееся помехой, которое выше чем оба гекса: со стреляющим подразделением и с подразделением-целью. В этом случае может понадобиться линейка для точного определения ЛВ.
- другими подразделениями для артиллерии и стрелков из огнестрельного оружия, и другие цели (такие как атака). Подразделения не блокируют ЛВ для лучников и лучников с большими луками (они, фактически, стреляют над ними), если это не дружественное подразделение, которое смежно с целью. При стрельбе через один или несколько гексов, занятых подразделениями, лучники и лучники с длинными луками получают МБК -1, поскольку подразделения ухудшают видимость.

Если гекс содержит блокирующий ландшафт и/или подразделение, которое блокирует ЛВ, то весь гекс рассматривается как блокирующий, а не только графическое изображение блокирующего элемента. ЛВ может быть проведена вдоль границы гекса, если только один примыкающий к ней гекс содержит блокирующий ландшафт и/или подразделение, которое блокирует ЛВ. ЛВ можно провести через вершину гекса, если с обеих сторон от вершины в гексах нет блокирующего ландшафта или блокирующих ЛВ подразделений.

Игровое примечание: Помните, что это не относится к живым изгородям на границах гексов со стреляющими подразделениями или подразделением-целью.

Если ЛВ можно провести через гекс живой изгороди/кустарника или через живую изгородь на границе гекса к нестреляющему подразделению, смежному с гексом с живой изгородью/кустарником или с границей гекса с живой изгородью, то оно и любой сгруппированный с ним лидер не могут подвергаться обстрелу, пока цель и подразделение, ведущее по ней огонь, находятся в смежных гексах.

Примечание: Нестреляющие подразделения, как считается, используют преграды в качестве укрытия, в то время как стреляющие подразделения могут стрелять и подвергаться обстрелу.

12.0 СТОЛКНОВЕНИЕ

Примечание разработчика: Оружие подразделения, броня и уровень морали представлены в таблице матрицы вооружения (*Weapon System Matrix*) на справочном планшете игрока в виде МБК боевой устойчивости

12.1 Фаза столкновения



В фазу столкновения, все (способные) активные подразделения, перечисленные в таблице матрицы вооружения как атакующие, могут (но не обязаны) вступить в столкновение. Все столкновения/атаки должны быть объявлены до того как будет известен результат боя в ходе столкновения. Если решено их исполнить, тогда задействованные подразделения должны вступить в столкновение с любыми/всеми вражескими подразделениями, находящимися в их фронтальных гексах, кроме тех подразделений, которые уже были задействованы в столкновении или были атакованы дружественными подразделениями и если они не отделены непроходимым ландшафтом, через который невозможна атака. Все заявленные бои должны быть проведены и никакой из уже заявленных боёв не может быть отменён. Подразделения, не обозначенные как атакующие, никогда не могут инициировать столкновение (или атаку). Но они могут защищаться. Подразделение может участвовать только в одном нападении за активацию (**Исключение:** продление атаки, 14.7). Нападение может быть произведено в одиночку или совместно с другими подразделениями на одно защищающееся подразделение противника, или в одиночку против двух подразделений противника, находящихся во фронтальных гексах нападающего подразделения. Подразделение может подвергнуться нападению только один раз за активацию. (**Исключение:** продление атаки, 14.7).

ПРИМЕР: Три подразделения в линии нападают на два подразделения в линии. Нападающий должен одно из защищающихся подразделений атаковать двумя своими, а второе - только одним. Среднее подразделение не может одновременно участвовать в двух нападениях.

Игровое примечание: Стрелковые подразделения не могут инициировать бой.

Игровое примечание: Поместите соответствующий маркер SHOCK/CHARGE на любое подразделение, которое объявляет нападение, причем стрелка на маркере должна указывать на защищающееся подразделение. Если одно подразделение нападает на два подразделения противника, стрелка должна быть направлена на границу гексов между ними.

Историческая справка: В те времена не было ничего необычного в том, что обе стороны устраивали небольшой "перерыв" посреди сражения. Часто это планировалось заранее и происходило по условному сигналу, что позволяло солдатам сражаться дальше, вместо того, чтобы свалиться от усталости. Мы не включили эти "перерывы на кофе" в игровую механику.

12.2 Отступление перед боем

Неподавленное конное подразделение, на которое нападают исключительно пешие подразделения противника, может отступить перед боем, отодвинувшись на один гекс ото всех нападающих подразделений. Отступающее подразделение должно иметь возможность завершить отступление на расстоянии 1 гекса ото всех нападающих подразделений, иначе отступление невозможно. Оно не может отступить на гекс, который является путем атаки, не может войти в гекс, уже занятый подразделением, но оно может менять ориентацию. Конные подразделения, которые используют отступление перед боем, по окончании отступления получают статус "подавлен". Одно из нападающих подразделений, по желанию игрока, может продвинуться в освободившийся гекс, но оно не может инициировать столкновение. Если одно подразделение атакует два подразделения и они оба отступают перед боем, то нападающее подразделение может продвинуться в любой из освободившихся гексов. Если только одно обороняющееся подразделение отступает, нападение производится на оставшееся подразделение.

Отступление перед боем может быть выполнено при любом нападении, включая продление атаки.

12.3 Результат столкновения

Примечание разработчика: Для определения результата столкновения используется механика, отличающаяся от применяемой в большинстве игр такого типа. Результат столкновения/атаки определяются для каждого обороняющегося подразделения отдельно, независимо от того, сколько подразделений нападает, и сколько подвергается нападению.

Порядок подсчёта результатов

Подсчёт результатов осуществляется после окончания всех передвижений и в следующем порядке:

1. Активный игрок определяет, какие из его подразделений нападают и на какие именно подразделения противника, включая атакующих (13.0).
2. Активный игрок, по одному, перемещает каждое своё атакующее подразделение, таким образом, чтобы оно оказалось рядом со своей целью. Любые случаи реагирующей стрельбы происходят во время этого передвижения. Защищающиеся осуществляют любые отступления перед боем (12.2). Защищающийся игрок проводит любые попытки контратаки (13.6) в тех случаях, когда он способен на это.
3. Активный игрок подсчитывает все результаты проведённых им столкновений и атак в любом порядке по своему выбору. Таблица атаки (Charge Table) применяется, пока хотя бы половина подразделений успешно провела атаку (не подавлены в результате реагирующей стрельбы или контратаки); в противном случае используется таблица столкновения (Shock Table). Размещаются маркеры «Продление Атаки» (CONTINUED ATTACK) (14.7) и удаляются маркеры «Продвижение» (Advances) (12.4)

Исключение: Результаты атаки одного атакующего подразделения против нескольких защищающихся определяются одновременно, они считаются происходящими одновременно, с результатами (которые для атакующего могут складываться) применяемыми после завершения обеих атак.

4. Теперь определяются результаты всех продлений атак. Начните снова с шага 1, за исключением того, что только подразделения с маркером CONTINUED ATTACK получают маркер Shock и они должны вступить в столкновение; атака и контратака не разрешены.

Всё описанное ниже суммируется; «+» МБК благоприятствуют атакующему; «-» МБК благоприятствуют обороняющемуся.

МБК для определения результатов столкновения

Чтобы определить результат столкновения, бросьте кубик для каждого защищающегося подразделения, затем примените все МБК, необходимые в данном случае, и сверьтесь с соответствующей Таблицей Результатов Боя. Если, по крайней мере половина нападающих подразделений успешно провела атаку - используйте Таблицу Атаки, в противном случае - используйте Таблицу Столкновения. Чтобы определить результат, посмотрите в колонку, соответствующую статусу обороняющегося подразделения (обычное или подавленное). Подразделения артиллерии, получающие результат "Подавлен", отступают или бегут, считаются уничтоженными.

1. Преимущество силы
2. Преимущество позиции
3. МБК защиты обороняющегося в столкновении
4. Присутствие лидера
5. Тип подразделения (таблица матрицы вооружений)
6. Статус атакующего (подавлен или в движении)
7. Статус обороняющегося (отступает)
8. Продление атаки.

1. Преимущество силы: Игрок с наибольшим количеством подразделений получает разницу в количестве подразделений как МБК.

ПРИМЕР: Одна кавалерия атакует две пехоты. Это даёт -1 МБК преимущества силы (помехи) в столкновениях против каждой пехоты.

Преимущество силы или помехи, добавляется к защите (как МБК) к каждому БК.

Игровое примечание: Если одно подразделение атакует двоих, оно бросает дважды, каждый раз с -1 МБК ...и дважды подвергается возможности неблагоприятного результата.

ПРИМЕР: Конные рыцари вступают в столкновение с двумя подразделениями пехоты. При расчётах за каждого защитника по отдельности, в первой битве они получают продление атаки, но подавлены во второй битве. После чего конные рыцари должны продлевать атаку в состоянии «подавлен».

2. Преимущество позиции: Есть три типа преимущества:

А. Угол атаки: Отображает преимущество атаки проводящейся под углом, отличным от фронтального (применяется только один эффект):

Любые атакующие подразделения, атакующие через фланг защищающегося, получают +2 МБК

Любые атакующие подразделения, атакующие через тыл защищающегося, получают +3 МБК

Если атакующие атакуют через две или более стороны подразделения (фронт, тыл, левый фланг, правый фланг), они получают +4 МБК

В. Местность: Смотрите Таблицу Ладшафта для каждого отдельного сражения чтобы определить влияние местности на битву. Все модификаторы местности суммируются. Строка местности для защищающегося подразделения используется с колонкой, относящейся к типу атакующего (т.е. конный или пеший) чтобы определить модификатор для каждой атаки. Если атаковано больше чем одно подразделение, модификатор местности каждого отдельного защищающегося подразделения применяется в битве против этого конкретного подразделения. Если атакующих подразделений больше чем одно и они находятся на гексах с различным ландшафтом (например, одно атакует через реку, а другое - нет) тогда используется МБК, наиболее благоприятный для защитника.

С. Преимущество высоты: Атакующий получает -1 МБК, если все атакующие подразделения находятся на более низком уровне, чем защищающееся подразделение.

3. МБК защиты в столкновении: Защищающемуся (не нападающему) добавляется отдельный МБК защиты в столкновении.

4. Присутствие лидера: Если лидер сгруппирован с атакующим подразделением, то его показатель харизмы добавляется как МБК к атаке. Это применяется единожды к каждой атаке, независимо от того, сколько лидеров сгруппированы с подразделением (используйте наибольший МБК).

5. Сравнение оружия/брони: атакующий использует Матрицу вооружений для сравнения типа своего атакующего подразделения с защищающимся. В ней отражены соответствующие МБК. Если атака проводится подразделениями различного типа, атакующий может использовать наиболее благоприятный для себя МБК.

ПРИМЕР: Пехота Ланкастеров (0) и спешенные рыцари (+1) атакуют пехоту Йорков. Может быть использован +1 МБК.

6. Статус атакующего: 2 статуса атакующего могут воздействовать на атаку:

А. Подавлен: если любой из атакующих подавлен, это придаёт -2 МБК. (статус "подавлен" защищающегося отражен в соответствующей таблице.)

В. Движение перед атакой: если любой из атакующих атакует (отмечен маркером CHARGE) и перемещался в эту активацию, это придаёт -1 МБК.

7. Отступление обороняющегося. Если обороняющийся отступает (14.5) добавьте два (+2) к БК атакующего, и используйте часть таблицы для подаленного состояния.

8. Продление атаки. Подразделения, осуществляющие продление атаки (14.7) получают суммирующийся -1 МБК за каждую фазу столкновения, предпринятую в течение этой активации.

12.4 Продвижение после битвы



Продвижение - это часть сражения, которая проводится после того, как подразделение завершило все свои атаки. Если защищающийся освобождает гекс в результате столкновения или атаки, атакующий должен (если возможно) продвинуть одно из своих подразделений в этот гекс. После такого продвижения продвигающееся подразделение может поменять свою ориентацию как пожелает (кроме случаев продления атаки, когда смена ориентации непозволительна). Подразделение не может продвигаться, если:

- оно подавлено и не получило продление атаки в результате сражения (14.7).
- оно должно пересечь или войти в местность, через которую передвижение невозможно.
- данное подразделение - ополчение (16.3).

Если атаку проводили несколько подразделений, следуйте нижеследующим приоритетам, чтобы определить какое подразделение должно продвигаться. В случае, если два или более подразделения находятся в одной категории, атакующий сам выбирает подразделение для продвижения:

1. Атакующее (Charge) подразделение
2. Конное подразделение
3. Подразделение не в состоянии "подавлен"

Если одно подразделение атаковало двоих защищающихся и оба гекса освобождены, гекс для продвижения выбирает атакующий.

Игровое примечание: Запомните, что подавленные подразделения в результате продления атаки только продвигаются.

Игровое примечание: В результате продления атаки подразделение всегда вынуждено продвигаться (если один из атакованных гексов был освобождён в течении шага 3 подсчёта результатов столкновения) и атаковать, независимо от каких либо других результатов боя, полученных подразделением, включая отступление.

13.0 АТАКА И КОНТРАТАКА

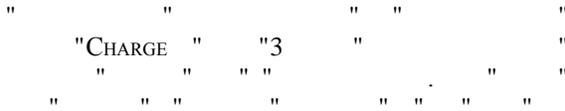
Атака - способ столкновения при котором атакующее подразделение использует своё значение и импульс для получения более благоприятного результата. Это специальная форма столкновения, целью которого может быть только одно подразделение. Исключение 12.1. Контратака, отражающая способность некоторых конных подразделений инициировать атаку в ответ на нападение, либо ослабить атаку против них или провести атаку против подразделений, атакующих стрельбой.

Это помогает запомнить, что атака - это просто другой вид столкновения, для которого используется своя Таблица результатов сражения.

13.1 Подразделения, способные проводить атаку и контратаку

Только конные рыцари могут использовать оба эти действия.

13.2 Процедура атаки



3500 Поместите маркер CHARGE

на атакующие подразделения соригентировав стрелку по направлению к цели атаки. Атакующее подразделение, до помещения на него маркера CHARGE, может сменить ориентацию на одну вершину гекса при условии, что после этого атакующее подразделение будет иметь Путь атаки (13.3) до своей цели.

Если атакующее подразделение во время своей атаки получило статус "подавлено", оно всё ещё должно провести столкновение с первоначальной целью своей атаки. Смотрите 12.3 чтобы определить результат сражения. Атаки осуществляются перемещением атакующего подразделения в смежный с целью атаки гекс, во время шага 2 фазы столкновения. Подразделение не может менять ориентацию во время атаки.

Игровое примечание: Это не настоящее передвижение, поэтому очки передвижения не используются, но реагирующая стрельба (11.2) разрешается.

13.3 Ограничения для атаки/контратаки

Конные рыцари не могут атаковать или контратаковать, в следующих случаях:

1. Они подавлены.
2. Они начинали активацию или фазу столкновения смежными с вражеским подразделением (для атак).
3. Они начинали активацию смежными с вражеским подразделением и всё ещё остаются смежными с тем вражеским подразделением (для контратак). Если активное подразделение покидает гекс с которого оно начинало активацию, волей-неволей оно больше не может препятствовать конным рыцарям контратаковать в эту активацию.
4. Они не имеют ЛВ (11.4) до подразделения-цели.
5. Они не имеют свободного Пути атаки до цели. Путь атаки:
 - a. должен проходить через фронтальный гекс атакующего/контратакующего подразделения.
 - b. должен граничить с целью(целями) во фронтальном гексе атакующего/контратакующего подразделения.
 - c. должен включать гекс, смежный с целью, в котором атакующее/контратакующее подразделение закончит свою атаку.

- d. Не может пересекать гекс, смежный с вражеским подразделением, но может оканчиваться в таком гексе.
- e. Должен быть соответствующей типу атаки длинны.
 - i. Атаки: один или два гекса между атакующим подразделением и целью.
 - ii. Контратака против атакующего: цель должна быть смежна.
 - iii. Контратака против обстрела: цель может быть смежна или любое количество гексов может разделять атакующее подразделение и цель.
- f. Должен быть свободен от дружественных и вражеских подразделений.
- g. Не может пересекать реки (или любой гекс с водой, стоимость пересечения которого больше чем + 1 или существует возможность получить подавление), гексы с крутым склоном или стороны гексов с живой изгородью (цель не может находиться по другую сторону живой изгороди).
- h. Не может пересекать гексы с лесом, болотом, топью, городом или живой изгородью/кустами (цель не может находиться в таком гексе).
- i. Не может пересекать местность движение через которую запрещено (цель не может находиться в таком гексе).
- j. Не может быть общим с другими атакующими/контратакующими подразделениями.

Игровое примечание: Если конные рыцари начинают вражескую активацию смежными с вражеским подразделением, поместите на него маркер COUNTER-CHARGE USED для напоминания. Если вражеское подразделение уходит - уберите маркер.

Примечание разработчика: Подразделения, начинающие активацию смежными, могут отходить и атаковать снова, но такой манёвр потребует определённого порядка действий подразделения, что в терминах игры будет означать "не в той же самой активации".

13.4 Преимущества и результаты атаки



Атакующие рыцари остаются помечены маркером CHARGE до тех пор, пока они не подавлены или пока успешно не контратакованы во время своей атаки. Пока, по крайней мере, половина подразделений, атакующих защищающегося помечены маркером CHARGE в течении столкновения, используется таблица атаки, а не таблица столкновения.

Вычтите один (-1 МБК) из БК указанного в таблице атаки, если атакующее подразделение двигалось в эту активацию. Как отмечено в правиле 7.3, изменение ориентации не считается передвижением.

Подразделение атаковавшее и не получившее "Продление Атаки" больше не считается атакующим, когда снова получает продление атаки. Продление атаки продолжается как обычное столкновение.

13.5 Отказ от атаки

Примечание разработчика: В этой версии игры отсутствует возможность отказаться от атаки, поскольку, конные рыцари того периода никогда не упустили возможность атаковать или закончить уже начатую атаку. Отчасти это было связано с перевооружением большинства пехотных подразделений с копий и пик на топоры и алебарды, которые с трудом могли удерживать конный натиск, но более проникали сквозь броню той эпохи.

13.6 Контратака

Контратака может быть использована только конными рыцарями неактивного игрока в ответ на определённые действия противника. Конные рыцари могут попытаться контратаковать когда подверглись нападению через свой фронтальный или фланговый гекс столкновением, атакой или стрельбой. Контратака должна закончиться со всеми атакующими подразделениями во фронтальных гексах контратакующего или она не может быть выполнена. Подразделение может поменять ориентацию на одну вершину если контратака успешна. Все контратаки должны проводиться в соответствии с ограничениями (13.3).



Допускается только одна контратака одного подразделения за активацию, после которой разместите на нём маркер COUNTER-CHARGE USED для напоминания.

Пример: В течение активации Йорков, конные рыцари Ланкастеров обстреляны подразделением лучников с длинными луками Йорков. В ответ они пытаются контратаковать (13.9), но выбрасывают 8 и терпят неудачу. Конные рыцари Ланкастеров помечаются маркером Counter-Charge Used. Теперь они не могут контратаковать, если будут обстреляны другим стрелковым подразделением или будут подвержены столкновению/атаке в фазе столкновения, до тех пор пока маркер Counter-Charge Used не будет убран в конце текущей активации.

Если подразделение подверглось одновременному воздействию столкновения и атаки, владелец должен выбрать для контратаки либо столкновение либо атаку (но не оба), поскольку существует различие между БК контратаки и эффектами для каждого вида контратаки.

13.7 Контратака против атаки

Контратака против вражеской атаки отражает возможность конных рыцарей свести на нет любую вражескую атаку, начав свою собственную.

Для контратаки защищающийся бросает кубик перед тем как вражеская атака против конного подразделения будет совершена. Если контратакующий должен сменить ориентацию чтобы закончить бой с атакующим в своём фронтальном гексе, добавьте один (+1) к БК.



Если скорректированный БК 4 или меньше, подразделение успешно контратакует. Поменяйте ориентацию подразделения на одну вершину если требуется расположить атакующего в его фронтальных гексах. Атаки нападающих должны быть отменены и маркеры Charge должны быть заменены на маркеры Shock.

Если скорректированная попытка контратаки 5 или больше, контратака не удалась и подразделение не меняет ориентации если оно делало это как часть контратаки.

13.8 Контратака против столкновения

Контратака против начатого врагом столкновения отражает возможность конных рыцарей свести на нет любую вражескую атаку, начав свою собственную.

Для контратаки защищающийся бросает кубик перед тем как вражеская атака против конного подразделения будет совершена. Если контратакующий должен сменить ориентацию чтобы закончить бой с атакующим в своём фронтальном гексе, добавьте один (+1) к БК.

Если скорректированный БК 5 или меньше, подразделение успешно контратакует. Поменяйте ориентацию подразделения на одну вершину если требуется расположить атакующего в его фронтальных гексах. Теперь атакующие должны вычесть два (-2) от БК во время проведения атаки.

Это применяется даже если среди нападающих присутствует подразделение, проводящее атаку и будет рассчитываться по таблице атаки. В случаях где один нападающий атакует два защищающихся подразделения, успешная контратака одного из защищающихся позволяет применить модификатор контратаки только для расчёта атаки против контратаковавшего подразделения.

Если скорректированная попытка БК контратаки 6 или больше, контратака не удалась и подразделение не меняет ориентации если оно делало это как часть контратаки.

13.9 Контратака против стрельбы

Конные рыцари могут начать атаку в ответ на открытый по ним огонь стрелковыми подразделениями. Подразделение не может менять ориентацию во время контратаки против обстрела. Не допускается ведение реагирующего огня по контратакующему подразделению, которое контратакует ведущего по нему огонь.

Для контратаки защищающийся бросает кубик перед тем как обстрел будет совершён. Если контратакующее подразделение должно поменять ориентацию для того чтобы начать контратаку прибавьте один (+1) к БК.

Если скорректированный БК 5 или меньше, подразделение успешно контратакует. Проведите обстрел. Если контратакующее подразделение не лишилось коней в результате обстрела, измените его ориентацию на одну вершину если это требуется для начала контратаки, передвиньте контратакующее подразделение вплотную к атаковавшему его стрелковому подразделению и затем немедленно выполните атаку (тракуйте это как мини-фазу столкновения только для этого подразделения). Если в результате обстрела контратакующие лишились лошадей, контратака немедленно заканчивается и подразделение остаётся в своём начальном гексе, со своей начальной ориентацией.

Если скорректированная попытка БК контратаки 6 или больше, контратака не удалась и подразделение не меняет ориентации если оно делало это как часть контратаки.

Если контратакующее подразделение получает продление атаки, это продление совершается немедленно. Данное подразделение может вступить в столкновение со всеми подразделениями, находящимися в его фронтальных гексах. Эти подразделения могут отступить перед сражением, после чего возможно проведение нового продления и/или продвижения.

14.0 РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ

СОВЕТ: Пожалуйста, обратитесь к таблицам результатов боя, находящимся в справочном планшете игры, во время чтения этого раздела.

Историческая справка: Оружие, используемое в рукопашной схватке - это по большей части большие, тяжёлые, двуручные мечи, булавы и алебарды, наносившие ужасные травмы и значительные повреждения... даже бронированным воинам, как показали недавние раскопки мест сражений, например как при Таутоне.

14.1 Таблицы результатов боя

Для стрелкового оружия используется таблица МБК стрельбы/дальности (Fire/Range DRM Chart), список МБК для стрельбы (DRM for Missile Fire chart), и таблица результатов стрельбы (Fire Results Table). Для атакующих конных рыцарей используется таблица атаки (Charge Table). Для всех остальных столкновений используется таблица столкновений (Shock Table).

Результаты столкновения и атаки зависят от того, в каком состоянии находится защищающееся подразделение - в нормальном (не подавленном) или подавленном. Результаты стрельбы зависят от того, является ли цель конной или пешей, а также в нормальном ли она состоянии или подавлена. Для каждого статуса есть отдельные колонки с результатами.

Если результат применяется к атакующему, он применяется ко всем атакующим подразделениям. Если у атакующего есть выбор отступить или получить состояние "подавлен", он может выбрать различные эффекты отдельно для каждого атакующего подразделения. Когда предоставляется такой выбор, ничто не запрещает игроку применить результат "подавлен" на уже подавленное подразделение. Если одно подразделение атакует два подразделения, эти атаки считаются одновременными и игрок делает любой выбор из результатов, полученных после обоих бросков атакующего.

Игровое примечание: Столкновение/атака рассчитывается отдельно для каждого защищающегося подразделения.

14.2 Состояние "подавлен"

Когда подразделение подавлено, переверните его фишку стороной "подавлено" вверх. Эффекты этого состояния:

- -1 к показателю передвижения (как указано на фишке); этот штраф не применяется до следующей активации подразделения, если оно оказалось подавлено во время передвижения.

- -2 во время стрельбы, когда подавлено (как указано на фишке).
- Столкновение, инициированное подавленным подразделением, имеет для него -2 МБК.
- Подавленное подразделение не может атаковать и контратаковать.
- Подавленное подразделение не может совершать отступление перед боем.

Дополнительный результат "подавлен" не имеет дальнейшего воздействия на подразделение, которое уже подавлено.

Подразделения артиллерии не могут быть подавлены. Вместо этого:

- Подразделения артиллерии, получившие результат "подавлен" во время столкновения или атаки - уничтожены.
- Когда подразделение артиллерии получает результат "подавлен" во время обстрела - киньте один кубик:
- если БК 4 или меньше - подразделение уничтожено.
- если БК 5 или больше - нет эффекта.

14.3 Пешие рыцари



Замените фишку конных рыцарей на фишку пеших рыцарей в подавленном состоянии. Выберите одинаковое количество фишек, принадлежащих той же самой армии и с той же полосой командования.

После того, как подразделение конных рыцарей становится пешим, оно остаётся в этом состоянии до конца сражения. Оно уже не сможет стать конным снова. Вы можете восстановить пешее подразделение из состояния "подавлен" (15.1). Атакующие пешие подразделения или подразделения с маркером CONTINUED ATTACK всё ещё должны продолжать свои атаки в своём новом статусе. Это не относится к контратаке против стрельбы.

Примечание разработчика: Статус "пеший" - это отрицательный, непреднамеренный боевой результат, указывающий на большую потерю боеспособности. Он сильно отличается от преднамеренного спешивания конных рыцарей, что отражено в их МБК в матрице столкновений.

14.4 Отступление

Подразделение, вынужденное отступить, должно быть перемещено ровно на один гекс в сторону от подразделения (подразделений), причинившего этот результат. Оно должно завершить своё отступление на расстоянии в один гекс от каждого подразделения, которое принимало участие в наступлении, повлёкшем за собой отступление. Оно не может быть сгруппировано и не может войти в гекс занятый вражеским подразделением, но может войти только в гекс, занятый вражеским лидером (5.5) или знаменем. Оно может двигаться рядом с вражеским подразделением, которое не является причиной отступления и оно может менять ориентацию. Если его отступление заблокировано дружественным стрелковым подразделением, оно может отступить через данное подразделение на дополнительный гекс. Если отступающее подразделение совершает такое действие, то стрелковое подразделение подавлено; если оно уже подавлено, тогда оно отступает. Если заблокировано подразделение

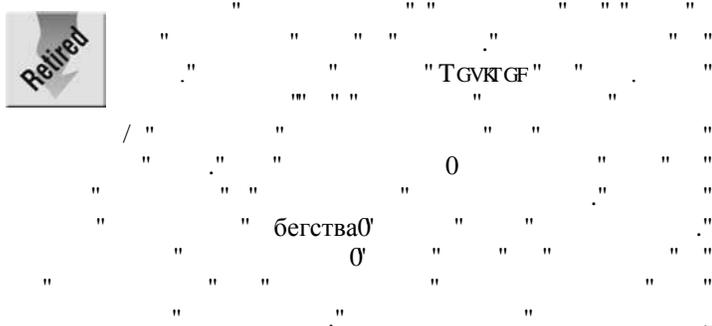
артиллерии, оно уничтожается. Любой лидер, сгруппированный с отступающим стрелковым подразделением должен пройти проверку на потерю лидера (5.5), как будто он получил результат отступление в боевом столкновении.

Подразделения артиллерии вместо выполнения отступления уничтожаются.

Если любое подразделение не может при отступлении выполнить описанные выше условия, оно уничтожается. Любой лидер, сгруппированный с подразделением должен пройти проверку на потерю лидера (5.5), как будто он получил результат отступление в боевом столкновении.

Примечание: Если подразделение и лидер полностью окружены, лидер также уничтожается, согласно 5.5.

14.5 Бегство



Совершившие бегство подразделения, засчитываются при определении уровня потерь (3.0).

Примечание разработчика: Это небольшое изменение от предыдущих правил MoI, отражает большое количество тяжёлых потерь, имевших место в тех сражениях.

Примечание автора: Данный способ перемещения подразделения, вместо его физического перемещения по карте (которое могло бы длиться несколько активаций) — означает распад подразделения и хаотичное бегство деморализованных солдат с поля боя.

Обращённые в бегство подразделения имеют показатель движения 1 гекс за активацию, и могут (если есть необходимость) двигаться только в сторону своего знамени. Они не могут проводить стрельбу и инициировать атаку и контратаку. Если такие подразделения атакованы или подвергнуты обстрелу, относитесь к ним как к подавленным (включая использование МБК для подавленных подразделений), но добавляйте два (+2) к БК при сражении. Любой результат, приводящий эти подразделения к отступлению, подавлению или бегству уничтожает его.

Если знамя Баталии было захвачено, результат приводящий её к бегству, приводит к её уничтожению.

Подразделения артиллерии, получившие результат "бегство", уничтожаются.

Игровое примечание: Обращённые в бегство подразделения активируются вместе с другими подразделениями их Баталии.

14.6 Уничтожение

Подразделение больше не считается пригодными для сражения. Уберите его с доски. Уничтоженные подразделения засчитываются при определении уровня потерь (3.0).

Примечание разработчика: Уничтожение не означает, что все люди в подразделении были убиты. Оно отражает людские потери и/или катастрофическое снижение морали, переход за ту грань, после которой подразделение перестаёт быть эффективным.

14.7 Продление атаки

 Результат продления атаки всегда заканчивается пометкой одного подразделения маркером CONTINUED ATTACK. Разместите маркер, даже если во фронтальных гексах атакующего подразделения нет вражеских подразделений. Пометьте одно из атакующих подразделений, выбранных согласно нижеследующим приоритетам. В случае, если два или более подразделения находятся в одной категории, атакующий выбирает какое из них отметить:

1. Атакующее подразделение
2. Конное подразделение
3. Подразделение, не находящееся в состоянии "подавлен"
4. Подавленное подразделение

После того, как проведены все сражения, наступает другая фаза столкновения для всех подразделений отмеченных маркером CONTINUED ATTACK. В течение этой фазы столкновения только подразделения, отмеченные маркером CONTINUED ATTACK, могут участвовать в столкновениях и эти подразделения обязаны его продолжать. Не допускается атака или контратака, в остальном всё соответствует 12.0. Если подразделение, отмеченное маркером CONTINUED ATTACK не имеет вражеских подразделений в своих двух фронтальных гексах, уберите маркер во время шага 1 фазы столкновения, когда объявлены сражения. После проведения всех, начатых в фазу столкновения, продлённых атак уберите маркеры CONTINUED ATTACK со всех подразделений, которые не получили результат продления атаки снова. Если какое-нибудь подразделение, имеющее маркер CONTINUED ATTACK получает ещё одно продление атаки, увеличьте маркер CONTINUED ATTACK (т.е., переверните со стороны CONTINUED ATTACK -1 на сторону CONTINUED ATTACK -2, либо добавьте другой маркер CONTINUED ATTACK -1 на подразделение) и проведите ещё одну фазу столкновения для всех подразделений, всё ещё помеченных маркерами CONTINUED ATTACK. Продолжайте эту процедуру до тех пор, пока не останется подразделений, помеченных маркером CONTINUED ATTACK.

Когда происходит подсчёт продлённой атаки, отнимите один (-1) от текущего БК за каждую предыдущую фазу столкновения, проведённую этим подразделением в данную активацию. Это количество обозначено суммой маркеров CONTINUED ATTACK на подразделении.

Примечание разработчика: МБК отражает непрерывное угасание импульса атаки и нарушение боевого порядка.

Игровое примечание: Нет никаких ограничений на количество получаемых подразделениям продлений атаки. Если маркеры CONTINUED АТТАСК закончились, добавьте некоторые другие маркеры для обозначения дополнительных модификаторов.

14.8 Бегство Баталии (Дополнительно)

Примечание разработчика: Игроки, по желанию, могут не использовать это дополнительное правило, поскольку оно добавляет в игру детализацию и сложность (и время), хотя и передаёт большую часть особенностей сражений той эпохи.

Не было ничего необычного в том, что во время сражения отдельная Баталия могла сдать и покинуть поле битвы, оставив свои подразделения на произвол судьбы. (в сражении при Барнете это оказалось "хорошо" для Йоркис-тов, в несколько необычном виде).

В конце активации любого игрока, любая Баталия, которая имеет уничтоженными или сбежавшими половину подразделений от её начального количества (не считая артиллерию), делает проверку на выход из сражения (число, необходимое для выхода из сражения указано для каждой Баталии в книге сражений). После того, как Баталия сделала проверку на выход из сражения, она никогда больше не подвергается такой проверке. Для проведения проверки киньте один кубик:

- Если скорректированный БК 4 или меньше - Баталия бежит.
- Если скорректированный БК 5 или больше - нет эффекта.

Добавьте к БК число, равное харизме лидера Баталии, если хотя бы одно подразделение находится в пределах его дистанции командования.

Если Баталия бежит, выполните следующие шаги:

- Уничтожьте все подразделения артиллерии, подразделения, подвергшиеся результату "бегство" и окружённые подразделения (однако край карты в этом случае, не считается окружающим подразделение, так как оно покидает карту). Очки бегства за такие подразделения добавляются к общему количеству очков бегства игрока.
- Все другие подразделения выводятся из игры. Эти подразделения не прибавляются к общему количеству очков бегства, если не уничтожены в результате погони (14.9). Когда проверка на бегство Баталии провалена, конные рыцари бегут в том состоянии, в котором находятся (конные, спешенные или пешие). Бегущие лидеры (кроме главнокомандующего и короля) не прибавляются к общему количеству очков бегства, если не уничтожены в результате погони.
- Игрок, которому принадлежит бегущая Баталия, размещает знамя Баталии вдоль края карты к которому она бежит, в гексе не содержащем непроходимую местность для большинства бегущих подразделений, не занятым его подразделениями и не являющимся гексом дружественных подкреплений. Если бегущая Баталия не имеет знамени, используйте любой маркер.

Игровое примечание: Это означает, что Вы не можете расположить знамя на противоположном берегу реки, которую Ваши подразделения не смогли бы перейти.

Если все Баталии игрока обращены в бегство, этот игрок терпит поражение в момент, когда его последняя Баталия проваливает проверку на бегство Баталии. Если последние Баталии обоих игроков обращены в бегство в течение активации, игра оканчивается ничьёй.

14.9 Преследование (Дополнительно)

Когда вражеская Баталия обращена в бегство (14.8), противник должен сделать БК чтобы увидеть, начала ли преследование Баталия/Баталии, которая явилась причиной бегства вражеской Баталии (выбирает преследующий игрок, если в данную активацию в причинении ущерба были задействованы больше чем одна Баталия), что позволяет уничтожить больше вражеских подразделений во время данного преследования. Хотя, это становится немного сложнее. Преследование рассматривается как продолжение активации, в течение которой Баталия была обращена в бегство. Для проверки на преследование, бросьте кубик:

- Если скорректированный БК 4 или меньше - Баталия преследует.
- Если скорректированный БК 5 или больше - игрок может выбрать будет ли его Баталии преследовать. Если игрок выбрал отказ от преследования, уберите знамя бегущей Баталии с карты; дальнейшие эффекты отсутствуют.

Добавьте рейтинг харизмы лидера Баталии к БК, если данный лидер имеет как минимум одно из своих подразделений в пределах своей дистанции командования.

Затем игрок бросает один кубик для того, чтобы определить процент его Баталии, которая будет осуществлять преследование. После броска он может добавить или отнять рейтинг харизмы лидера преследующей Баталии, если данный лидер имеет как минимум одно из своих подразделений в пределах своей дистанции командования. Число не может быть меньше 0 или больше 10. Затем итоговая сумма умножается на 10, чтобы создать число между 0 и 100, которым будет представлен процент не обращённых в бегство и не артиллерийских подразделений Баталии, которые будут участвовать в преследовании (по выбору преследующего). При расчёте количества преследователей округляйте любые дробные числа в большую сторону. Лидер преследующей Баталии может присоединиться к преследованию. (Зачем? Смотрите ниже.) Уберите эти подразделения с карты и расположите их рядом с краем карты, к которому направляется обращённая в бегство Баталия. Затем киньте один кубик за каждое преследующее подразделение, вычитая один (-1) из БК, если преследующее подразделение подавлено. Добавьте значение харизмы лидера Баталии (если он присоединился к преследованию):

- " " " " " -
" " " 5 " " " т
" " " " (" " -
). " " рассывет

немодифицированный результат 9, преследующий может на выбор уничтожить лидера Баталии или одно бегущее подразделение.

- За каждое преследующее пешее подразделение, которое выбрасывает результат 7 или больше, уничтожается одно пешее вражеское подразделение (по выбору преследующего).

Теперь возникает проблема как их вернуть обратно. Вот в этой ситуации и может пригодиться лидер... а может и нет.

Для того, чтобы вернуть преследующие подразделения на карту и в игру, игрок должен активировать преследующую Баталию. Если игрок имеет одну или больше Баталий ведущих преследование, он **должен** использовать любую авто активацию для того, чтобы ввести обратно одну из них (по его выбору).

- Если лидер Баталии не участвовал в преследовании, активация для возвращения должна быть авто активацией. Лидер Баталии и любые подразделения, находящиеся на карте, также активируются во время авто активации; преследующие подразделения считаются находящимися вне командования в течение этой активации. Лидер Баталии и любые подразделения, всё ещё находящиеся на карте, могут быть активированы с помощью продления или перехвата. Если лидер Баталии активирован с помощью продления или перехвата, преследующие подразделения в данную активацию игнорируются (они считаются продолжающими преследование).
- Если лидер Баталии участвует в преследовании, любые подразделения, всё ещё находящиеся на карте, могут быть активированы с помощью авто активации, продления или перехвата. В течение данной активации они находятся вне зоны командования.

Затем игрок делает БК за каждое преследующее подразделение, добавляя к нему показатель харизмы лидера Баталии, если он участвует в преследовании:

- Если скорректированный БК 6 или больше, то это подразделение должно быть возвращено. Оно возвращается на карту согласно правилу Подкрепление (7.5), считая знамя отступающей Баталии как гекс входа подкреплений. Преследующие подразделения начинавшие преследование в подавленном состоянии, возвращаются в этом же состоянии. Преследующие рыцари возвращаются в том состоянии, в котором они начали преследование (конные, спешенные или пешие).
- Если скорректированный БК 5 или меньше, подразделение убирается из игры. Возможно оно занимается мародёрством и ему не до сражения. Эти подразделения не засчитываются к общим очкам бегства игрока.

Лидер Баталии возвращается автоматически и должен быть возвращён в первую активацию. Если ни одно из преследовавших подразделений не вернулось, поместите лидера Баталии рядом с подразделением его Баталии, ближайшим к гексу входа.

Примечание разработчика: Когда используется в сражении при Барнете (что мы рекомендуем), эта механика может привести к некоторым интересным вторичным (и неудачным) результатам.

Если преследующая Баталия проваливает проверку на бегство Баталии, то все её подразделения (на карте и вне карты) убираются из игры. Подразделения, находящиеся вне карты не могут быть окружены.

15.0 ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

15.1 Восстановление

Подавленные подразделения могут восстановить своё состояние, полностью потратив на это всю свою активацию, не совершая никаких действий. Переверните фишку подавленного подразделения на её нормальную сторону, если оно не находится в прилегающем к вражескому подразделению гексе, когда все бои завершены и оно не перемещалось, не меняло ориентацию, не вело стрельбу, не атаковало и не было атаковано во время этой активации.

Игровое примечание: Подразделение может начать активацию, находясь в соседнем с вражеским подразделением гексе, но всё же может восстановиться, если они будут отсутствовать после боя в прилегающих к нему гексах.

Подразделения обращённые в бегство, находящиеся в гексе со своим знаменем или на расстоянии одного гекса от него, могут быть восстановлены, если это знамя активировано (6.0). Когда это произошло, уберите маркер RETIRED с каждого, попадающего под это правило подразделения и убедитесь, что они находятся в подавленном состоянии.

Подразделения не могут восстанавливаться, если находятся рядом с вражеским подразделением. Подразделения могут восстанавливаться, если находятся в пределах дальности стрельбы вражеских стрелковых подразделений или если они вне командования.

15.2 Знамёна



Знамёна Баталий или армий являются точками восстановления подразделений. Любое обращённое в бегство подразделение, находящееся на расстоянии одного гекса от своего знамени во время его (знамени) активации, изменяет своё состояние "обращённое в бегство" на состояние "подавлен".

Активированное знамя Баталии, к которому не применялись эффекты бегства Баталии, может быть перемещено на любой гекс игровой карты вместо восстановления бегущих подразделений. После этого, любые обращённые в бегство подразделения, находящиеся на расстоянии 1 гекса от знамени, перед началом своего движения должны проверить какой эффект оно оказывает на них. Киньте один кубик. Если БК 5 или больше, то бегущее подразделение уничтожено.

Знамёна могут быть захвачены врагом, если вражеское боевое подразделение входит в гекс, занятый только знаменем. Когда Баталия (или армия, если есть всего одно знамя) теряет знамя, уничтожьте все подразделения имеющие текущее состояние "обращённые в бегство"; после чего все результаты обращённые в бегство для этой Баталии (или армии) приводят к уничтожению подразделений. Знамёна не могут отступать перед боем.

16.0 СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

16.1 Нападение из засады

Когда игрок заявил о проведении нападения из засады в бою, он может выбрать для его проведения любую авто активацию чтобы активировать подразделение кавалерии. Это подразделение кавалерии должно быть с такой же полосой командования, но не из числа тех, которые были развёрнуты первоначально. Подразделение входит через гексы, указанные в правилах к отдельным битвам. Только для одной этой активации оно находится в зоне командования (но не может входить в гекс с вражеским знаменем), может удвоить свой показатель движения и проводить столкновение как обычно. Внезапное появление подразделения вызывает дополнительный беспорядок и сумятицу среди его врагов. Для выяснения результата нападения из засады сделайте следующие шаги:

- Подразделение кавалерии входит на карту и может передвигается вплоть до расстояния, равного удвоенному показателю его движения.
- В конце его передвижения все подавленные вражеские подразделения, прилегающие к подразделению кавалерии, автоматически должны выполнить отступление.
- Подразделение кавалерии проводит свои столкновения, включая любые продления атаки, как обычно.

После нападения из засады, подразделение кавалерии считается подразделением, принадлежащим к одной из Баталий игрока, а правила к конкретному сражению определяют к какой именно. Если этой Баталии больше нет на карте, игрок может выбрать другую. Если используются дополнительные правила бегства Баталии, это не изменяет число очков бегства Баталии, к которой присоединилось подразделение.

16.2 Временные ограничения

Данное правило призвано стимулировать одну сторону на проведение своевременной атаки, даже когда это не в её интересах. Это используется для придания историчности поведению атакующего, вместо того чтобы он тратил слишком много времени на маневрирование вокруг флангов позиции защитника. Мы постарались щедро выделить время для этого, поэтому игроки могут исследовать различные альтернативы лобовой атаке, и в тоже время ограничили насколько возможно размер этих исследований.



Маркер Time устанавливается на основном треке (General Track), как указано в правилах к сражению. Ограниченный во времени игрок проигрывает сражение, если маркер Time достигает

ноля (0) на основном треке. Неограниченный во времени игрок может пасовать, когда получает авто активацию и должен передвинуть маркер Time на одну (1) клетку по направлению к нолю (0). Это единственный путь, которым передвигается маркер Time.

16.3 Ополчение

Для некоторых сражений характерная деталь - наличие пехотных подразделений, набранных среди местного населения, по пути к месту битвы. Как и у большинства подобных подразделений такого типа (нетренированных), у них ограниченные возможности. Поэтому на них накладываются следующие ограничения:

- Может вступать только в столкновение совместно с другим подразделением, которое не является ополчением.
- Они имеют плюс один (+1) МБК защиты обороняющегося (Shock Defense DRM) за каждую фишку.
- Они никогда не могут наступать после боя и никогда не могут быть подразделением, выбранным для размещения на нём маркера CONTINUED ATTACK (12.4 и 14.7).

В остальных случаях они рассматриваются как обычные пехотные подразделения.

CREDITS

Game Designer: Richard H. Berg

Game Developer: Ralph Shelton

Playtesters: Rob Bottos, Beresford Dickens, Jonathan Dowd-Gailey, Pete Manning, Lester Marshall, Elias Nordling, Mike Ollier, Dan Owsen, Ola Palmquist, Andrei Shlepov, Charles Stampley, John Wootress

Proofreaders: Paul Cohen, Jonathan Squibb

Art Director: Rodger B. MacGowan

Package Art & Design: Rodger B. MacGowan

Maps, Counters & Manuals: Charles Kibler **Production**

Coordination: Tony Curtis

Producers: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

ПЕРЕВОД ПРАВИЛ

Сарыкин Сергей *aka* Saracin
nebuchadnezzar.28@gmail.com

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Крикунову Александру г. Елец