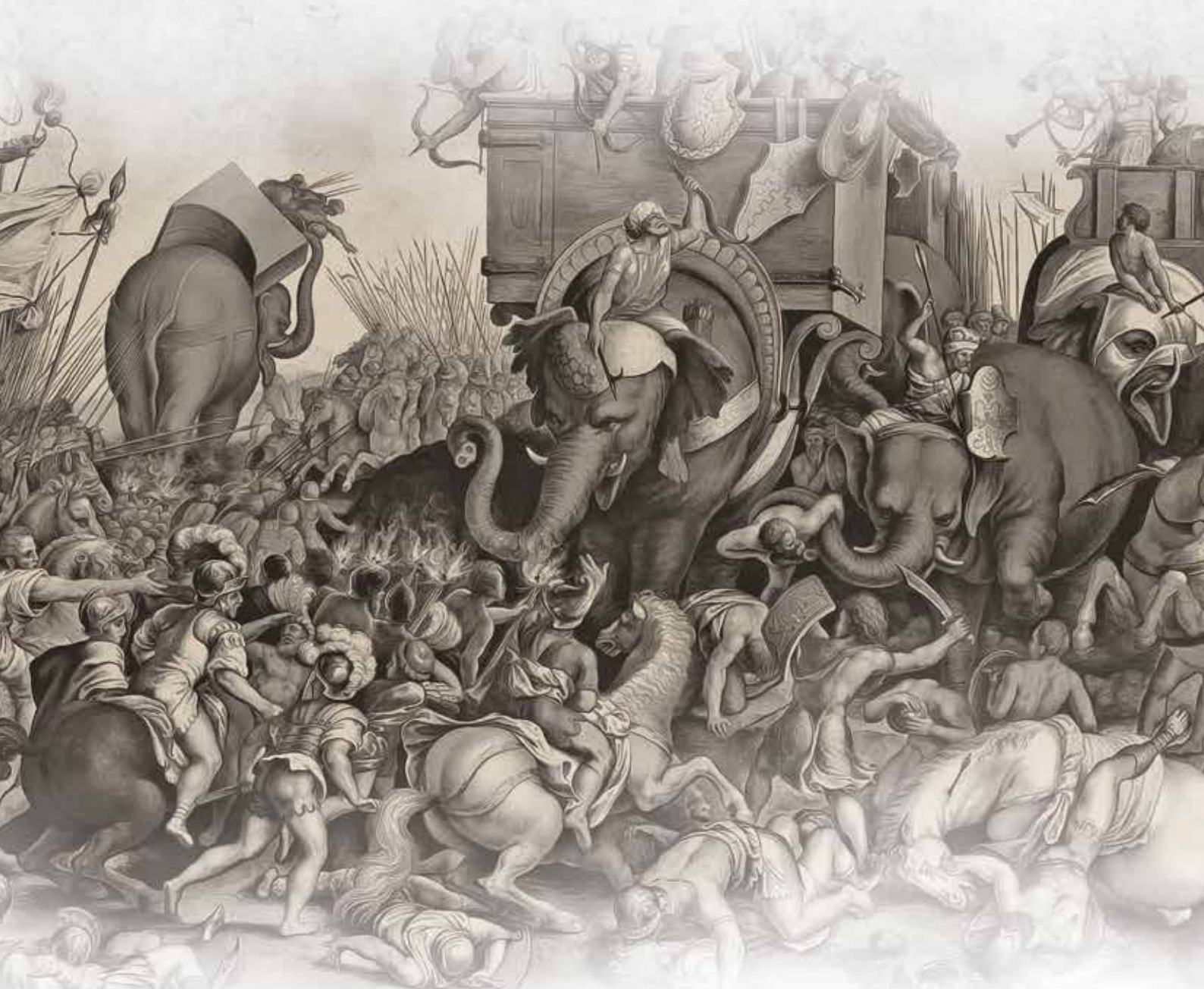


ДОЛГ!

ИГРА ПРО ИСТОРИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ



ПРАВИЛА



ДОЛГ!

АВТОР ИГРЫ:

Луис Альваро Эрнандес Альбухар

КОНСУЛЬТАЦИИ ПО ИСТОРИИ ДРЕВНЕГО МИРА:

Давид Сория Молина (*кандидат исторических наук*)

ХУДОЖНИК:

Пако Арена

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР:

Матиас Касорла Жанр

ПЕРЕВОДЧИК:

Бастер Лен

ПОМОЩНИКИ В РАБОТЕ НАД ИГРОЙ:

Хосе Кабреро, Давид Паласио, Энрике Прието, Иван Мартин, Адриан Гарсиа Эскудеро, Эдуардо Гонсалес Кохапе-Касо, Серхио Родригес Янес, Хавьер Ромеро, Хосе Мануэль Морено Рамос, Давид Гарсиа Мартин, Энрике Гонсалес, Марио Агудо Вильянуэва, Омар, Хайме Эрнандес Альбухар, Хосе Мария Нуньес де Кастро, Хосе Антонио Мельгуизо, Феде Лосано, Хавьер Зурера, Хайме Девеса, Андрес Дельгадо, Фернандо Пьедрабуэна и Родриго Ройо.

БЛАГОДАРНОСТИ:

Многие из участников наших краудфандинговых кампаний стали не просто их спонсорами, но и нашими хорошими друзьями и помощниками, как в этом проекте, так и во многих других. СПАСИБО ВАМ!

Мы также хотим поблагодарить: участников форумов Darkstone, Puntadelanza, LaArmada, LaBSK и многих других — за обратную связь; Матиаса Касорла — за советы, неоценимую работу и помощь; Пака Арена и Рамсеса Боске — за иллюстрации и этот «изометрический вид», над созданием которого мы трудились с особым тщанием; Хосе Марию Нуньеса де Кастро и Хосе Антонио Мельгиса, наших защитников и амбассадоров; Quino из журнала «Breaking War»; Ракель Лопес — за терпение и прототипы; Серхио (aka Фардальехо) с форума Darkstone — за советы; Хосе Мануэля Морено Рамоса за безоговорочную поддержку, правила соло-режима, игровые коврики и продвижение проекта; Михеля Гонсалеса — за созданную им игру «Kryne».

РУКОВОДИТЕЛЬ «МИПЛА ХАУС»:

Константин Масленников

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:

Яна Анохина

ОРГАНИЗАТОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Кирилл Соловьев

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА:

Максим Московцев

ПЕРЕВОДЧИК:

Сергей Притула

РЕДАКТОР И КОРРЕКТОР:

Олеся Шамарина

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Анатолию Апполонову

© 2014-2022 DRACO IDEAS

Никакая часть данного продукта не может быть воспроизведена без прямого согласия издателя. Серия игр «ДОЛГ!» и её логотип являются собственностью торговой марки. Игра не подходит для детей младше 5 лет, поскольку содержит мелкие детали.

DRACO
I D E A S

MEEPLE
HOUSE



ОГЛАВЛЕНИЕ



I - ВСТУПЛЕНИЕ	5
◆ Армии в игре «ДОЛГ!»	5
II - НОВОВВЕДЕНИЯ ЭТОЙ ВЕРСИИ	6
III - ОТРЯДЫ	7
IV - ГЕНЕРАЛЫ	8
V - КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ	9
◆ Приказы	9
◆ События	9
VI - ПОДГОТОВКА СРАЖЕНИЯ	10
◆ Создание армий	10
◆ Условия победы	10
◆ Размещение войск	10
VII - ПОРЯДОК ХОДА	12
◆ 1. Фаза активации	12
◆ 2. Фаза движения	13
● Виды движения	14
○ Обычное движение	14
○ Марш-бросок	14
○ Сокращённое движение	15
● Особые манёвры	15
○ Движение в любом направлении	15
○ Свободный поворот	16
○ Растягивание и смыкание строя	17
○ Боевое построение и смена построений	17
○ Проведение дальней атаки	18
○ Комбинирование особых манёвров	18
● Наступление	18
○ Наступление на несколько отрядов	20
○ Наступление на растянутые или окружающие отряды	20
● Активация отрядов, вступивших в бой	21
○ Окружение врага	21
○ Смыкание растянутого отряда	22
○ Разворот отряда, вступившего в бой	22
○ Отход	24
○ Отступление	25
◆ 3. Фаза дальней атаки	25
● Порядок выполнения дальней атаки	25
● Дистанция	26
● Линия видимости (ЛВ)	26
● События	26

● Розыгрыш дальней атаки	27
● Последствия дальней атаки	27
◆ 4. Фаза застрельщиков	28
◆ 5. Фаза ближнего боя	29
● Порядок действий в ближнем бою	29
● Розыгрыш ближнего боя	29
◆ 6. Фаза бегства	33
◆ 7. Конец хода	35
VIII - БОЕВЫЕ ПОСТРОЕНИЯ	36
IX - СПОСОБНОСТИ ОТРЯДОВ	38
◆ Способности на разных типах местности	39
◆ Прочие способности	39
X - МОДИФИКАТОРЫ	41
XI - ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРИКАЗАХ И СОБЫТИЯХ	43
XII - ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ В «ДОЛГ!»	44
◆ А. Опциональные правила	44
● Генерал-новичок	44
● Всегда активный генерал	44
● Несколько генералов	44
● Игра без событий	44
● Ограниченная видимость	44
● Туман войны	45
● Защищённые фланги	45
● Продвижение строем	45
● Устрашающие дромедарии	46
● Усиленные отряды	46
◆ Б. Партия на 4 или 6 игроков	47
◆ В. Партия на 3 или 5 игроков	47
КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ВАЖНЫХ ПРАВИЛ	48
АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ТЕРМИНОВ	49
ПАМЯТКА ПО МОДИФИКАТОРАМ	52

ВАЖНО:

- ◆ Это книга правил игровой системы «ДОЛГ!» для двух изданий — «Траян» и «Набор дополнений». В правилах описаны примеры для обеих версий.
- ◆ Список компонентов и армий данного издания указан в книге кампаний.

ДОЛГ!



I - ВСТУПЛЕНИЕ



Представляли ли вы когда-нибудь, что возглавляете могучую античную армию? Наслаждались ли вы хорошим историческим романом о Древнем Риме, желая перенестись в те времена, в самую гущу сражения? Хотели ли вы изменить историю или же воссоздать те исторические события?

Если на любой из этих вопросов вы ответили утвердительно, то эта игра для вас.

«ДОЛГ!» — это игра, моделирующая исторические сражения. Она похожа на игры с миниатюрами, в которых две армии сталкиваются друг с другом, разыгрывая сражения древности.

АРМИИ В ИГРЕ «ДОЛГ!»

Возглавьте армию, которая вам по душе. В этой игре представлены следующие могучие армии древности:

ДОЛГ! ТРАЯН ДОЛГ! НЕУСТРАШИМЫЕ ЛЕГИОНЫ				ДОЛГ! Рим против Карфагена (БАЗОВАЯ ИГРА)	
	Римляне	Карфагеняне	Наёмники		
					ДОЛГ! Греки и персы (ДОПОЛНЕНИЕ)
	Афиняне	Спартанцы	Персы		
		Греки	ДОЛГ! Македония (ДОПОЛНЕНИЕ)		
		Македонцы			
					ДОЛГ! Траян (БАЗОВАЯ ИГРА)
	Римляне	Кельты	Даки		
		Римские ауксиллии		Германские племена	
		Парфяне			
	Наёмники				



II - НОВОВВЕДЕНИЯ ЭТОЙ ВЕРСИИ



Эта книга правил — улучшенная версия второго и третьего изданий самостоятельной игры «ДОЛГ! Рим против Карфагена», которую можно смешать с любыми играми серии «ДОЛГ!».

Правила в основном не изменились, просто в них добавились более подробные объяснения и большее количество примеров. Изменения, на которые стоит обратить внимание (если вы играете в «ДОЛГ!» впервые, можете пропустить этот раздел):

- ◆ **Новые способности:** у отрядов появились новые способности, полезные на разных типах местности, что очень пригодится, если вы играете с дополнением «Ландшафты и крепости».
- ◆ Мы убрали возможность повернуть отряд в обратном направлении, так как теперь есть манёвр «Свободный поворот», включающий в числе прочих и эту возможность. При этом разрешено совершение наступления (подробнее см. раздел VII — «Порядок хода — Фаза движения», подраздел «2б. Особые манёвры», стр. 16).
- ◆ **Фаза бегства:** обращённые в бегство отряды теперь используют свои обычные значения движения вместо сокращённых (см. раздел VII, подраздел 6 — «Фаза бегства» на стр. 33).
- ◆ **Сброс карт стал более выгодным.** В конце хода, если вы не разыгрывали приказ и выбрали опцию сброса карт, возьмите на 1 карту больше, чем сбросили (см. раздел VII, подраздел 7 — «Конец хода» на стр. 35).
- ◆ Были упрощены модификаторы атаки **обращённых в бегство** или **марширующих отрядов**.
- ◆ У **элитных отрядов** теперь есть два варианта розыгрыша событий (см. раздел XI — «Дополнительная информация о приказах и событиях»).
- ◆ Мы создали **новые карты действий с приказами и событиями**. Они немного отличаются от предыдущих — для лучшего соответствия новой игровой эпохе.
- ◆ Мы **увеличили карты генералов**, чтобы поместить на них крупные портреты полководцев и упростить считывание их характеристик и способностей.
- ◆ **Имена генералов и названия некоторых отрядов** написаны так, как они звучали на латыни, на греческом и языках других народов, для эффекта погружения в историческую эпоху.
- ◆ **Добавлены новые опциональные правила**, чтобы игроки могли настроить игровую систему «под себя» или увеличить реализм сражения.
- ◆ В данных правилах (раздел VIII, стр. 36) разъясняется, что ваши отряды могут наступать на том же ходу, на котором они приняли **боевое построение**. Во время размещения войск вы также можете выставить свои отряды в уже активном боевом построении (*это отмечается синими жетонами*).
- ◆ **Кавалерия** (теперь «**Верховые отряды**»): бонус к попаданию, который ваша кавалерия получала при наступлении на отряд пехоты, теперь убран.
- ◆ **Добавлены новые игровые компоненты**, которые вы можете использовать с предыдущими играми серии (подробнее о них расскажем чуть дальше):
 - **Жетон модификатора +1/-1** поможет вам запомнить модификаторы к броску кубика.
 - **Жетон разделённого движения** напомнит о движении, которое застрельщики уже сделали перед стрельбой.

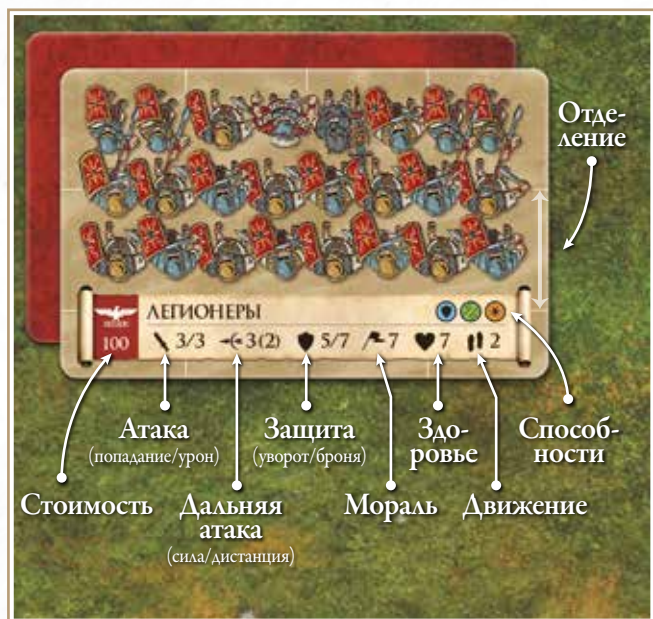
Если у вас остались вопросы или вы хотите узнать больше об игре, посетите наш сайт: meeplehouse.ru



III - ОТРЯДЫ



По общему правилу карты отрядов представляют воинские формирования из 80 — 100 солдат в случае пехоты (что равняется римской *центурии*), примерно 30 всадников в случае кавалерии (эквивалент римской *турмы*) и 6 слонов или колесниц. Однако, в зависимости от сценария, который вы разыгрываете, они могут представлять более крупные отряды.



Карта отряда и её характеристики

Отряд имеет следующие характеристики:



АТАКА: представляет собой силу отряда в ближнем бою. Первое значение используется для определения попадания, а второе — для нанесения урона.



ДАЛЬНЯЯ АТАКА: эта характеристика есть только у отрядов со стрелковым или метательным оружием. Первое значение обозначает силу (одновременно для попадания и нанесения урона), а второе — дистанцию атаки.



ЗАЩИТА: стойкость отряда при ударе врага (как в ближнем бою, так и при дальней атаке). Первое значение — способность избежать попадания (*уворот*), а второе — способность предотвратить получение урона (*броня*).



МОРАЛЬ: представляет уровень дисциплины и слаженности солдат в отряде. Если проверка морали провалена, в рядах бойцов начинается разброд, и отряд становится разбитым. Если разбитый отряд провалит вторую проверку морали, то он обращается в бегство.



ЗДОРОВЬЕ: количество повреждений, которое может получить отряд до того, как будет уничтожен.



ДВИЖЕНИЕ: измеряемое в ЕР (единицах расстояния) максимальное расстояние, которое отряд может преодолеть в обычных условиях за один ход. 1 ЕР = 5 см. Отряды могут двигаться на любое расстояние, не превышающее их значение движения.



СТОИМОСТЬ ОТРЯДА: цена каждого отряда в очках. Показатель стоимости важен при наборе армии в начале сражения и для определения общего числа понесенных потерь.



ОТДЕЛЕНИЯ: по периметру карты отряда есть отметки, которые делят её на 4 отделения с фронта и с тыла, и на 2 отделения с обоих флангов. По расположению этих отделений можно понять, весь ли отряд или только его часть вступил в бой с противником, и от этого зависит, сколько кубиков вы будете бросать в ближнем бою.



СПОСОБНОСТИ: представленные цветными иконками особые способности отрядов. Некоторые срабатывают автоматически (оранжевые и зелёные), а другие требуют активации (синие). Подробности см. в разделе IX — «Способности отрядов» (стр. 38).



Примеры карт отрядов



IV - ГЕНЕРАЛЫ



Жетон генерала представляет лидера вашей армии с его помощниками и свитой. В начале игры вы должны выбрать, на какой из своих отрядов разместить жетон генерала.

Судьба генерала связана с судьбой его отряда: если отряд уничтожат, то генерал умрёт. Однако в игре есть **карты действий**, которые влияют на генерала и даже позволяют переместить его в другой отряд.



Карта генерала и его характеристики

Карта генерала определяет полководца, возглавляющего вашу армию, отображает его имя, портрет и годы жизни (если известны), а также даёт следующую информацию:



МОДИФИКАТОРЫ: показатели, улучшающие характеристики отряда, в котором находится генерал. Модифицируются **атака** (и ближний бой, и дальняя атака), **защита** и **мораль** отряда.



ЗОНА ВЛИЯНИЯ: это число показывает измеряемое в ЕР расстояние, на которое распространяется влияние генерала. Все ваши отряды внутри этой зоны получают бонус +1 к морали. Зона измеряется от любого края карты, на которой расположен жетон генерала, до любой части карты отряда, к которому вы хотите применить эффект зоны влияния.



ЛИДЕРСТВО: определяет стартовое количество карт действия в руке игрока, а также лимит руки игрока в конце хода. Кроме того, есть приказы, которые учитывают значение Лидерства.



ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: описывает особую способность генерала.



МОДИФИКАТОР ОЧКОВ: показывает, насколько повысится стоимость армии из-за добавления в неё генерала. Добавьте процент этого модификатора к стоимости армии.

Пример: если к армии на 1000 очков добавить полководца Траяна, стоимость армии возрастёт на 30% — то есть, эта армия будет стоить уже 1300 очков (1000+300). Вы можете поступить наоборот. Если вы собираетесь играть армией ровно на 1000 очков (с учётом использования Траяна), то вам нужно разделить $1000/1,3 = 769$ очков, которые вы можете потратить на набор отрядов.



МЁРТВЫЙ, РАНЕННЫЙ ИЛИ ОБРАЩЁННЫЙ В БЕГСТВО ГЕНЕРАЛ: когда происходит любое из этих событий, переверните жетон генерала. С этого момента все отряды в вашей армии получают штраф -1 ко всем проверкам морали. Положите соответствующий жетон модификатора на карту генерала в качестве напоминания. Значение лидерства тоже уменьшается на -1.

Все бонусы и способности генерала перестают работать. Если отряд генерала был обращён в бегство и восстанавливается по какой-либо причине, то для отряда все эти штрафы перестанут действовать. Однако раненого или мёртвого генерала нельзя восстановить до конца сражения.



Другие карты генералов



V - КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



Карта действия разделена на две половины. Верхняя половина с оранжевым заголовком содержит приказ, а нижняя с синим заголовком — событие.

- ◆ **ПРИКАЗЫ** нужны для активации отрядов или получения особых эффектов в фазе активации активного игрока.
- ◆ **СОБЫТИЯ** разыгрываются в фазе ближнего боя и в фазе дальней атаки.

У каждого игрока в начале сражения столько карт в руке, каково значение лидерства его генерала. У игрока не может быть больше карт в руке в конце хода, если только какое-либо событие не позволит этого.



ПРИКАЗЫ

В древние времена командиры не могли отдать прямой приказ одновременно всем своим отрядам. Частенько из-за шума боя они не могли донести свои указания даже до ближайших бойцов, не говоря уж о том, чтобы своевременно узнать, что происходит в отдалённых точках на поле боя.

Приказы командующих могли не дойти до места назначения (гонцы попадали в плен или терялись, визуальные сигналы оставались незамеченными, а звуковые — неуслышанными, и т.д.), командиры могли оплошать сами, или же офицеры могли подвести начальников, не поняв приказов, приняв свои собственные решения (хорошие или плохие) либо вовсе оставшись в бездействии.

ПРИКАЗЫ позволяют вам активировать отряды или применять особые эффекты в начале вашего хода:



АКТИВАЦИЯ: позволяет активировать определённые отряды, чтобы они могли действовать на этом ходу.



РАСПОРЯЖЕНИЕ: влияет на вашего генерала и на карты действия.



МОРАЛЬ: влияет на мораль войск.



ЗДОРОВЬЕ: восстанавливает потери отрядов.

Вы должны разыгрывать приказы в фазе активации, используя карты в руке. Вы можете сыграть любое количество приказов, но никакой отряд не может получить больше одного приказа в ход.

СОБЫТИЯ

История войн изобилует анекдотичными и случайными событиями, которые решали исход сражений: удар стрелы в глаз Гарольда II в битве при Гастингсе, разгром Наполеона при Ватерлоо, мощная хватка Цезаря на загривке убегающего знаменосца или скандальный поступок консула Пульхра, выбросившего священных кур-оракулов за борт корабля на глазах у суеверных солдат.

СОБЫТИЯ происходят во время боя. Возьмите карту из колоды и прочитайте нижнюю её половину.

Помимо этого в том же бою каждый игрок может сыграть по дополнительному событию из своей руки.

Иконка в нижнем правом углу показывает, на кого действует событие:



ДЕЙСТВУЕТ НА АКТИВНОГО ИГРОКА
(на этом ходу он — атакующий)



ДЕЙСТВУЕТ НА НЕАКТИВНОГО ИГРОКА
(на этом ходу он — защищающийся)



ДЕЙСТВУЕТ ТОЛЬКО ПРИ ДАЛЬНИХ АТАКАХ



VI - ПОДГОТОВКА СРАЖЕНИЯ



В игре «ДОЛГ!» игроки сами определяют состав своих армий, условия подготовки и победы в партии. Также в игру включены сценарии, чтобы вы могли воссоздать исторические сражения.

Подготовка сражения состоит из нескольких фаз, описанных ниже.

СОЗДАНИЕ АРМИЙ

Перед началом партии игроки выбирают, за какие армии они будут играть, и определяют размер этих армий, измеряемый в очках. По общему правилу обе армии должны быть набраны на одинаковое количество очков, но, если один из игроков — новичок, вы можете сделать игру более сбалансированной, добавив ему дополнительных очков.

Если вы разыгрываете **исторический сценарий**, следуйте инструкциям этого сценария.

Каждый игрок выбирает генерала и затем втайне набирает отряды. Оба игрока могут включать в свою армию отряды наёмников. Стоимость выбранных отрядов вместе с генералом не может превышать максимальную стоимость армии, установленную для партии.

В игру добавлены карты памяток с разными составами армий на **1 000** и **1 800** очков для быстрых сражений.

На сайте meepleshouse.ru вы найдёте Excel-файл, который поможет вам посчитать стоимость вашей армии и то количество отрядов каждого типа, которое вы можете использовать.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Если вы играете обычную партию (не исторический сценарий), то вам нужно будет договориться об условиях победы. Все игроки должны быть согласны с этими условиями. Самые распространённые варианты:

- ◆ **ПОТЕРИ:** все уничтоженные или обращённые в бегство отряды считаются потерями. Если на начало вашего хода вы потеряли больше 50% от первоначальной стоимости вашей армии, включая модификатор генерала, вы должны провести проверку лидерства вашей армии. Если ваш генерал мёртв или ранен, то вы автоматически проваливаете проверку и проигрываете. **Иначе бросьте 2 кубика:**
 - Если выпавший результат равен лидерству вашего генерала (или меньше его), то ваша армия продолжит сражение ещё на один ход. Вам придётся проходить эту проверку каждый ход, пока ваши потери превышают 50%.
 - Если выпавший результат больше, чем лидерство вашего генерала, то вы проиграли, ваша армия отступает и игра немедленно заканчивается.
- ◆ **СДАЧА ИЛИ ПОЛНОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ:** игра будет продолжаться до тех пор, пока одна армия не сдастся, или все её отряды не будут обращены в бегство и/или уничтожены.
- ◆ **СМЕРТЬ ГЕНЕРАЛА:** если генерал умирает, то партия немедленно заканчивается поражением той армии, чей генерал был уничтожен.

РАЗМЕЩЕНИЕ ВОЙСК

Как только игроки набрали карты отрядов для своих армий, выбрали генералов и договорились об условиях победы, они могут разместить войска в игровой зоне.

Мы рекомендуем использовать самый широкий стол, который у вас есть, особенно для больших сражений или для игры от 3 игроков.

◆ **ГЛУБИНА:** комфортный размер поля битвы — хотя бы 70 см в глубину. Каждая сторона разместит свои войска не далее чем в 15 см от края (как раз по размеру линейки) так, чтобы между двумя армиями оставалось центральное пространство не менее 40 см.

◆ **ФРОНТ:** ширина игровой зоны должна составлять хотя бы 70 см на каждые 1 000 очков армии.

Вы можете использовать **игровой коврик** или **стол большего размера**, главное — сохраняйте указанные расстояния между армиями при первоначальном размещении.

Начиная с игрока, у которого больше карт отрядов (в случае ничьей определите первенство случайным образом), каждый игрок кладёт по одной **карте отряда** лицевой стороной вниз в свою зону размещения. Если игрок закончил размещать все свои отряды, второй игрок размещает свои оставшиеся. После этого игроки переворачивают карты своих войск лицевой стороной вверх. Вы можете размещать свои отряды в **боевых построениях** (используйте синие жетоны, если у отрядов есть такая способность) и с дополнительными отделениями.

Игрок, который **разместил последнюю карту отряда**, помещает свой жетон генерала на один из своих отрядов. Затем то же самое делает его противник.



В этом примере мы распределили поле боя шириной 110 см и глубиной 90 см следующим образом: расстояние между обеими армиями составляет 40 см (8 EP) при глубине развёртывания около 15 см и оставленных 10 см свободного пространства позади армий.

Наконец перетасуйте колоду карт действий и раздайте каждому игроку количество карт, равное значению **лидерства** их генералов.

Первым игроком будет тот, на кого укажет исторический сценарий, который вы собираетесь разыграть, либо тот из вас, кто выиграет, бросив 1 кубик и добавив к результату значение **лидерства** своего генерала.



VII - ПОРЯДОК ХОДА



Активный игрок выполняет каждую из фаз в приведённом порядке, и не может играть следующую фазу до завершения текущей.

Ход игрока состоит из следующих фаз:

- 1 **АКТИВАЦИЯ:** будучи активным игроком, в эту фазу вы можете разыграть столько карт действий (*из руки*), сколько пожелаете, применяя приказы из верхней половины карт, чтобы активировать отряды (отмечая их **жетоном активного отряда**) и/или применить особые эффекты. Активированные отряды — единственные, которые могут передвигаться и атаковать до конца хода.
- 2 **ДВИЖЕНИЕ:** вы можете перемещать активные отряды.
- 3 **ДАЛЬНЯЯ АТАКА:** активные отряды с оружием дальнего боя могут совершить дальнюю атаку.
- 4 **ЗАСТРЕЛЬЩИКИ:** отряды, обладающие особой способностью «Застрельщики», могут потратить неиспользованные очки движения, оставшиеся после фазы движения. Таким образом вы можете разбивать их движение на части — «до» и «после» дальней атаки.
- 5 **БЛИЖНИЙ БОЙ:** в этой фазе вы будете разыгрывать сражения всех отрядов, вступивших в бой (*как активных отрядов, так и тех, которые уже вступили в бой на предыдущих ходах*). Активный игрок определяет порядок розыгрыша боёв.
- 6 **БЕГСТВО:** все ваши отряды, которые были обращены в бегство на предыдущем ходу, выполняют проверку морали. Если они проходят её, они реорганизуются и прекращают бегство. Если проверка провалена, то отряды продолжают движение в тыл.
- 7 **КОНЕЦ ХОДА:** возьмите карты действий. Затем проверьте, не превышает ли количество карт в вашей руке значение лидерства вашего генерала, и сбросьте любые лишние карты по своему выбору.

Как только ваш ход заканчивается, начинается ход вашего противника. Ходы чередуются до тех пор, пока игра не закончится.

Более подробная информация о различных фазах игры представлена ниже.

1. ФАЗА АКТИВАЦИИ

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ: если вы договорились играть с возможностью выиграть за счёт потерь, сейчас самое время проверить потери активного игрока. Если потери превышают 50%, бросьте кубики на проверку лидерства армии для активного игрока.

Если проверка провалена, активный игрок проигрывает, и игра немедленно заканчивается. *См. раздел «Условия победы» (стр. 10)*

Активный игрок может разыграть столько карт действий из своей руки, сколько пожелает. В этой фазе применяются только приказы — то есть события, указанные в нижней половине карт, не разыгрываются, и игрок теряет возможность разыграть их в будущем.

Эффекты распоряжений , морали  и карт здоровья  применяются немедленно.

Карты активации  позволяют активировать отряды, указанные в тексте карты. Положите жетон активного отряда на каждый активированный отряд.

Только активные отряды могут двигаться, менять своё боевое построение и наступать.



Активный отряд

◆ УНИКАЛЬНЫЕ ПРИКАЗЫ:

Вы не можете использовать 2 карты приказов за один ход для одного и тот же отряда.

Пример: вы использовали приказ «УСИЛИТЬ ОТРЯД», чтобы вылечить 2 повреждения. Теперь вы не можете сыграть карту «СХВАТКА» для активации этого отряда.

◆ НЕАКТИВНЫЕ ОТРЯДЫ В БОЮ:

Отряды, вступившие в бой, продолжают сражаться в фазе ближнего боя; их не нужно будет активировать. Однако, если они не активированы, они не смогут двигаться или менять своё направление в фазе движения.

◆ АКТИВАЦИЯ РАЗБИТЫХ ОТРЯДОВ:

Если вы активируете разбитый отряд, который уже не в бою, вы можете выполнить проверку морали со всеми применимыми модификаторами. Если отряд проходит её, он реорганизуется, и вы можете удалить жетон разбитого отряда. У этого отряда будет сокращённое движение (см. дальше), и он не сможет наступать.

Если вы провалите проверку морали или решите её не делать, отряд останется разбитым, но сможет двигаться как обычно.

◆ АКТИВАЦИЯ ОБРАЩЁННОГО В БЕГСТВО ОТРЯДА:

Когда вы активируете отряд, обращённый в бегство и не находящийся в бою, немедленно пройдите проверку морали со всеми применимыми модификаторами. Если вы пройдёте её, отряд восстановится. Уберите с него жетоны бегства и разбитого отряда. Вы также можете изменить направление отряда.

Затем уберите с него жетон активного отряда, поскольку на этом ходу он не может двигаться или сражаться. Штрафа за провал проверки морали нет (вы можете снова попробовать восстановиться в фазе бегства).

2. ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Активные отряды, которые не обращены в бегство, могут двигаться и поворачиваться в соответствии со значением движения на своих картах.

Вы не обязаны тратить все очки движения отряда.

◆ ДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ОТРЯДЫ:

Во время движения отряд **НЕ МОЖЕТ** проходить сквозь отряды противника — ни полностью, ни частично.

Сквозь дружественные отряды пройти **МОЖНО**, если только отряд, сквозь который вы хотите пройти, не находится в одном из следующих положений:

- Дружественный отряд принял боевое построение (отмечен синим жетоном). Проходящий насквозь отряд тоже не может находиться в активном боевом построении.
- Дружественный отряд вступил в бой.
- Дружественный отряд — это обращённый в бегство отряд слонов.

Если проходящий насквозь отряд находится в обычном статусе, то пересекаемый отряд не меняет своего статуса. Однако если проходящий насквозь отряд разбит или обращён в бегство (если его движение происходит в фазе бегства), то пересекаемый отряд становится разбитым. Немедленно поместите на него жетон разбитого отряда.

Если пересекаемый отряд уже был разбит или обращён в бегство, он останется в прежнем статусе. Однако отряд, проходящий сквозь разбитый отряд, также станет разбитым.

◆ НАЛОЖЕНИЕ ОТРЯДОВ:

Если особым правилом не указано иное, ни один отряд не может завершить фазу движения так, чтобы его карта оказалась поверх карты другого отряда (или под ней), вне зависимости от того, дружественный это отряд или враждебный.

Поэтому движение сквозь отряд необходимо заканчивать без наложения отрядов. Если это невозможно, движущийся отряд обязан остановиться до того, как карты отрядов должны будут наложиться друг на друга.

Тем не менее, если оба отряда были активированы, их карты могут накладываться друг на друга, если второй отряд покинет пространство, занятое первым, до окончания фазы движения.

2А. ВИДЫ ДВИЖЕНИЯ

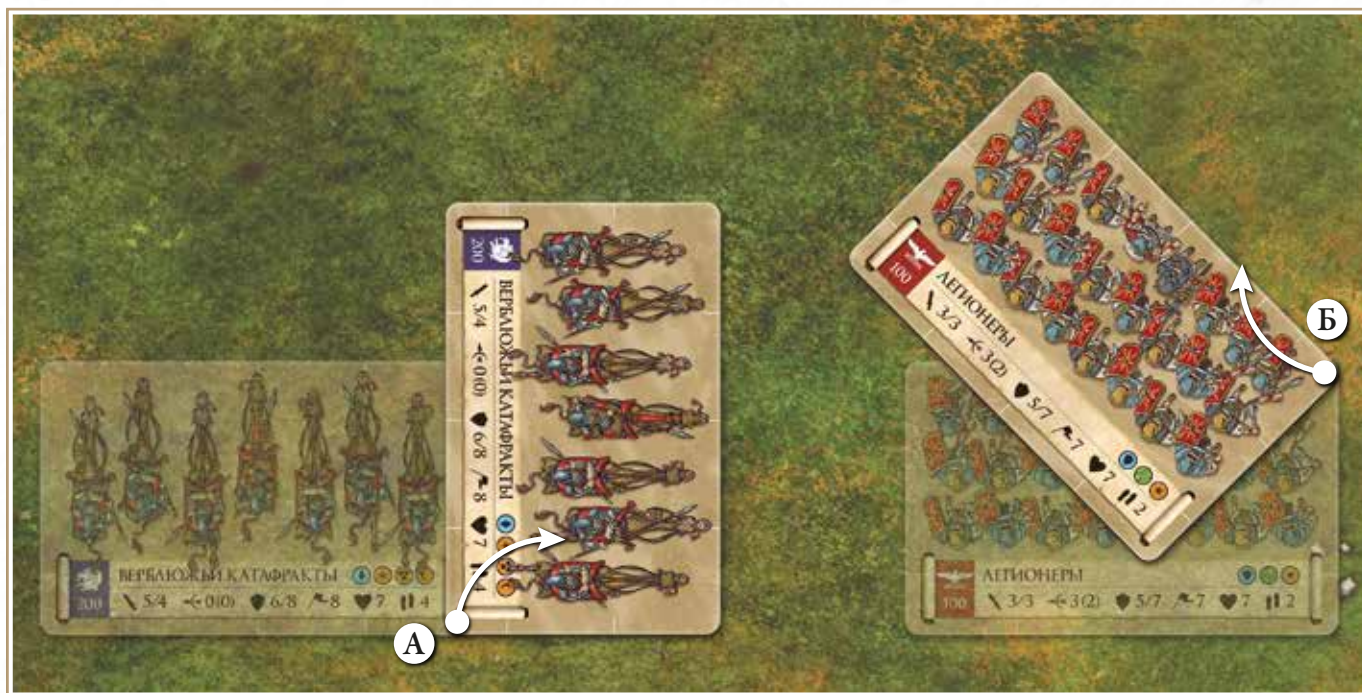
В распоряжении отрядов 3 вида движения, каждый из которых имеет свои преимущества и ограничения: обычное движение, марш-бросок и сокращённое движение.

ОБЫЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Выбрав обычное движение, активный отряд может потратить на него некоторое количество очков движения, вплоть до максимального значения, указанного на карте отряда. За каждое очко движения отряд может продвинуться на 1 единицу расстояния (**ЕР**) или совершить поворот до 90° , используя любой угол своей карты как точку поворота. При повороте отряда следует соблюдать правила «движения сквозь отряды» и «наложения отрядов». На каждый поворот вы тратите 1 очко движения (**1ЕР**).

Пример: отряд (II 3) может продвинуться на 2 ЕР и совершить поворот до 90° — или дважды повернуться и продвинуться на 1 ЕР — или продвинуться на 1 ЕР, повернуться и снова продвинуться на 1 ЕР, и т.д.

Совершая поворот несколько раз, вы всегда должны поворачивать в одну и ту же сторону, т. е. через один и тот же угол и в одном и том же направлении («зигзагообразный» поворот через разные углы недопустим).



Пример: парфянский отряд верблюжьих катафрактов поворачивается на 90° , используя как точку поворота нижний левый угол своей карты (А). Римский отряд пеших легионеров поворачивается чуть более чем на 45° через правый верхний угол своей карты (Б). Оба отряда потратили по 1 ЕР на этот манёвр.

Отряды, выполняющие обычное движение, могут вступить в контакт с противником и начать ближний бой. Этот манёвр называется **Наступление** и будет описан позднее.

МАРШ-БРОСОК

Активный отряд может удвоить свои очки движения, используя марш-бросок. Вы должны объявить о его использовании до начала движения отряда, а когда движение закончится, положите на карту отряда жетон марша.

Отряд (II 2), совершая марш-бросок (т. е. удвоив свои очки движения), может продвинуться на 3 ЕР и совершить поворот до 90° .

Отряд, совершающий марш-бросок, на этом ходу не может ни **наступать**, ни выполнять **дальнюю атаку**. Отряды в боевых построениях (*с синими жетонами*) не могут совершать марш-броски до тех пор, пока их боевые построения не будут сняты.

Отряды с растянутым строем (*см. ниже*) могут совершать марш-броски, но при этом они будут получать штрафы к морали.

Если отряд, совершающий марш-бросок, был атакован, он получает штрафы -2/-2 ♠ и -2 ♣ в ближнем бою и при дальней атаке, как если бы отряд был атакован с тыла. Эти штрафы не суммируются с другими **штрафами флангов и тыла**.

Отряд, совершающий марш-бросок, сохранит **жетон марша** и **штрафы** до следующей своей активации. Активировав отряд, снимите с него жетон марша без какой-либо оплаты.

СОКРАЩЁННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Сокращённое движение применяется, когда отряды совершают особые манёвры, требующие дополнительных временных затрат (*например, принимают боевое построение или выполняют дальние атаки*), либо выбирают сложный способ передвижения (*например, фалангой*), из-за которого они движутся медленнее.

Отряду с сокращённым движением доступна только половина его очков движения. Например, у отряда с 3 ЕР будет только до 1,5 ЕР (*дробные значения разрешены*).

В большинстве случаев сокращённое движение не позволит отряду наступать на врага в фазе движения (если только **карта действия** не утверждает иного), или если отряд построен в «стену щитов» или «фалангой», или в любой особой ситуации, описанной в дополнении «**Ландшафты и крепости**».

Отряды со способностью «Застрельщики» являются исключением из этого правила, поскольку они могут выполнять особые манёвры такого типа, используя полное значение движения, и даже совершать **дальние атаки** или **наступать** (*но не то и другое на одном ходу*).

2Б. ОСОБЫЕ МАНЁВРЫ

В этом разделе подробно описаны все манёвры, которые приводят к сокращению движения. Каждый пункт содержит таблицу с пояснениями, может ли отряд, совершающий манёвр, наступать или выполнять дальнюю атаку на этом ходу, и могут ли отряды в боевых построениях (*с синими жетонами*) совершить этот манёвр.

Также указаны исключения из общего правила.

ДВИЖЕНИЕ В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ

НАСТУПЛЕНИЕ	▶ НЕТ	ДАЛЬНЯЯ АТАКА	▶ ДА	БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ	▶ НЕТ
ИСКЛЮЧЕНИЕ	▶ ЗАСТРЕЛЬЩИКИ (обычное движение)				

Любой отряд, не находящийся в бою, может двигаться в любом направлении, даже назад, сохраняя прежнюю ориентацию на поле. Отряд может двигаться в одном направлении, но может также менять его на каждом шагу.

При выполнении данного манёвра (частично или полностью) **движение отряда будет сокращённым**, и на этом ходу отряд не сможет совершить **наступление** (*даже если это застрельщики*). Вы можете сочетать данный манёвр с другими особыми манёврами.



Вам нужно переместить отряд парфянских верблюжьих катафрактов (11 4). Их движение сокращено, т.е. значение их движения стало равно 2 ЕР. Вы двигаете отряд по диагонали назад-вправо (1) и затем ещё раз вправо (2). Если бы эти катафракты были застрельщиками, вы могли бы использовать их полное значение движения — 4 ЕР.

СВОБОДНЫЙ ПОВОРОТ

НАСТУПЛЕНИЕ	▶ ДА	ДАЛЬНЯЯ АТАКА	▶ ДА	БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ	▶ ДА
ИСКЛЮЧЕНИЕ	▶ ЗАСТРЕЛЬЩИКИ (обычное движение) ▶ ПОСТРОЕНИЕ «РОМБ» (обычное движение, 1 свободный поворот на движение)				

Вы можете поворачивать отряд в любом направлении (на 360°), приняв за ось вращения центр карты, но у отряда будет только половина его значения движения (*сокращённое движение*).

Во время поворота отряда следует соблюдать правила **движения сквозь отряды** и **наложения отрядов** (см. стр. 13).

Отряды с особой способностью «Застрельщики» могут сделать такой поворот в начале обычного движения, во время него или после его окончания. На это они тратят 1 ЕР (столько же, сколько при повороте на 90° при обычном движении) и могут наступать.

Ещё одним исключением являются отряды в боевом построении «ромб»: они могут сделать поворот на 360° в начале обычного движения, во время него или после его окончания, не тратя при этом ЕР (один раз за движение). Они могут ещё и совершить наступление на этом же ходу.

РАСТЯГИВАНИЕ И СМЫКАНИЕ СТРОЯ

НАСТУПЛЕНИЕ	▶ НЕТ	ДАЛЬНЯЯ АТАКА	▶ ДА	БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ	▶ НЕТ
ИСКЛЮЧЕНИЕ	▶ ЗАСТРЕЛЬЩИКИ (обычное движение) ▶ МАНЁВРЕННЫЕ (обычное движение, может наступать)				

Растягивание строя означает расширение фронтальной стороны карты отряда благодаря использованию жетонов отделений (*жетоны с белыми стрелками*). Чтобы растянуть строй, разместите жетон справа или слева (либо и справа, и слева) от фронтальной стороны карты отряда. Чтобы сомкнуть строй, просто удалите **1 или 2 жетона**. Отряды, уже вступившие в бой, не могут растянуть строй, хотя они могут сомкнуть его — правда, тогда они подвергнутся свободной атаке противника по каждому сомкнувшемуся отделению (у противника останется по 1 кубик у атаки за каждое убранное вами отделение).

Растягивание строя облегчает отряду окружение противника, но ослабляет линию фронта самого отряда. Так, за каждое добавленное отделение мораль отряда снижается на 1. То есть, если у отряда **2 жетона отделений** с флангов, его штраф составит **-2** 🏹.

Застрельщики и **манёвренные отряды** могут растягивать и смыкать строй во время своего обычного движения.

Отряды, принявшие боевое построение, не могут растягивать строй.



Отряд в растянутом строю с двумя жетонами отделений. Но будьте осторожны, мораль такого отряда снижена на 2.

ПРИНЯТИЕ И СМЕНА БОЕВОГО ПОСТРОЕНИЯ

НАСТУПЛЕНИЕ	▶ ДА	ДАЛЬНЯЯ АТАКА	▶ НЕТ	БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ	▶ ДА
ИСКЛЮЧЕНИЕ	▶ МАНЁВРЕННЫЕ (обычное движение) ▶ ХРАБРОСТЬ (обычное движение)				

Активные отряды, не находящиеся в бегстве, могут в начале или в конце своего сокращённого движения принять боевое построение (*клин, стена щитов, фаланга, квадрат и т.д.*), или сменить его на другое, или распустить его.

Чтобы манипулировать боевым построением, **положите соответствующий синий жетон** на карту отряда (или уберите её оттуда). Движение отряда станет сокращённым (*если только у него нет способности «Застрельщики» или «Манёвренные»*). Данный отряд может совершать наступление на этом ходу.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДАЛЬНЕЙ АТАКИ

НАСТУПЛЕНИЕ	▶	НЕТ	ДАЛЬНЯЯ АТАКА	▶	ДА	БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ	▶	ДА
ИСКЛЮЧЕНИЕ	▶	ЗАСТРЕЛЬЩИКИ (обычное движение)						
	▶	СКОРПИОНЫ, ОНАГРЫ И БАЛЛИСТЫ (могут стрелять только если не двигались)						

Отряд, который хочет совершить движение, а затем в фазе дальней атаки выстрелить, обязан совершать сокращённое движение.

Когда отряд, способный стрелять, совершает обычное движение, уберите с него жетон активации, что помнит, что в фазе дальней атаки он уже не сможет стрелять.

Отряды **застрельщиков** могут двигаться как обычно (*и даже разделить свое движение*), а затем стрелять. **Онагры, баллисты и скорпионы** могут стрелять, только если они, будучи активированными, не двигались в фазе движения.

КОМБИНИРОВАНИЕ ОСОБЫХ МАНЁВРОВ

Все особые манёвры, выполняемые в фазе движения, можно сочетать — при условии, что все они будут выполнены одновременно. Их следует выполнять до или после сокращённого движения.

Пример: на одном и том же ходу ваш отряд может сомкнуть строй, сделать свободный поворот, принять построение фалангой, а затем выполнить сокращённое движение (на половину очков движения).

2В. НАСТУПЛЕНИЕ

Наступление — это движение, которое позволяет активным отрядам сближаться с вражескими отрядами лицом к лицу для вступления в ближний бой.

Наступление всегда совершается при обычном движении (исключение — отряды в боевых построениях «фаланга» или «стена щитов», которые могут наступать даже при сокращённом движении). Застрельщики в фазе движения могут выполнять разные особые манёвры, но наступление всегда полагается выполнять фронтальной частью отряда.

Вы можете поворачивать свой наступающий отряд, чтобы сблизиться с врагом (*очки движения тратятся как обычно*), двигать его до тех пор, пока он не вступит в контакт с врагом, а затем автоматически (*и бесплатно*) повернуть его лицом к врагу с той стороны, с которой пожелаете.

Пример: если карта атакующего отряда вступит в контакт с углом карты противника, карта атакующего выровняется по той стороне карты противника, к которой отряд хочет повернуться лицом.

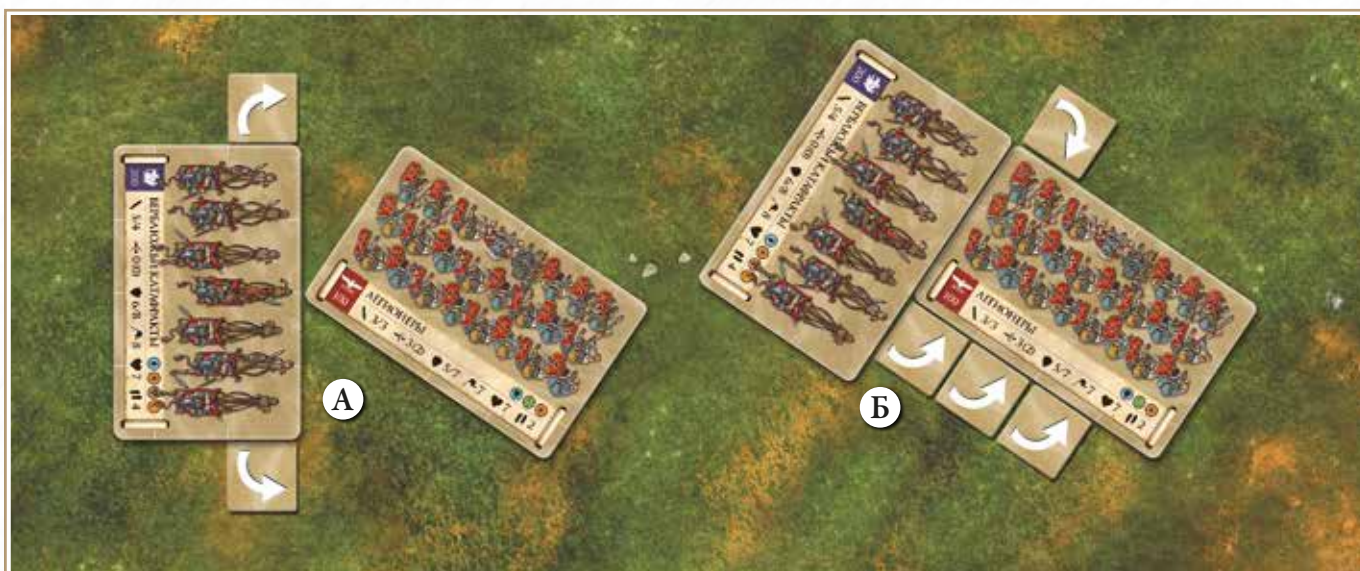
Отделения отрядов должны полностью совпадать друг с другом; отделение, которое контактирует лишь частично, следует подвинуть так, чтобы его совпадение с отделением противника было полным. То есть, если во время наступления у отрядов вошли в контакт **2 отделения** и часть третьего отделения, то отряды располагаются относительно друг друга таким образом, чтобы все 3 отделения полностью вошли в контакт.

В случае, если у вашего отряда свободно одно или несколько фронтальных отделений, вы сможете окружить им(и) противника, используя соответствующие жетоны, пока есть свободное место для их размещения. Противник, атакованный с фланга или с тыла, получит штрафы за это. Если отряд использует **растянутый строй**, он также может окружить противника, используя добавленные фронтальные отделения.

Пример: ваш верховой отряд растянул строй — с левого фланга лежит жетон отделения (А) — и наступает на пехоту. При контакте ваш отряд поворачивается к противнику со стороны тыла (Б). По 2 отделения отрядов в контакте друг с другом, и оба отряда полностью выравнены. Двумя свободными отделениями вы можете окружить противника с фланга (выложите 2 жетона с левой стороны его карты), а имевшимся ранее жетоном отделения окружить противника со стороны его фронта. Итог: вы атакуете пятью отделениями (бросаете 5 кубиков), обладая преимуществами атаки с фланга и тыла.



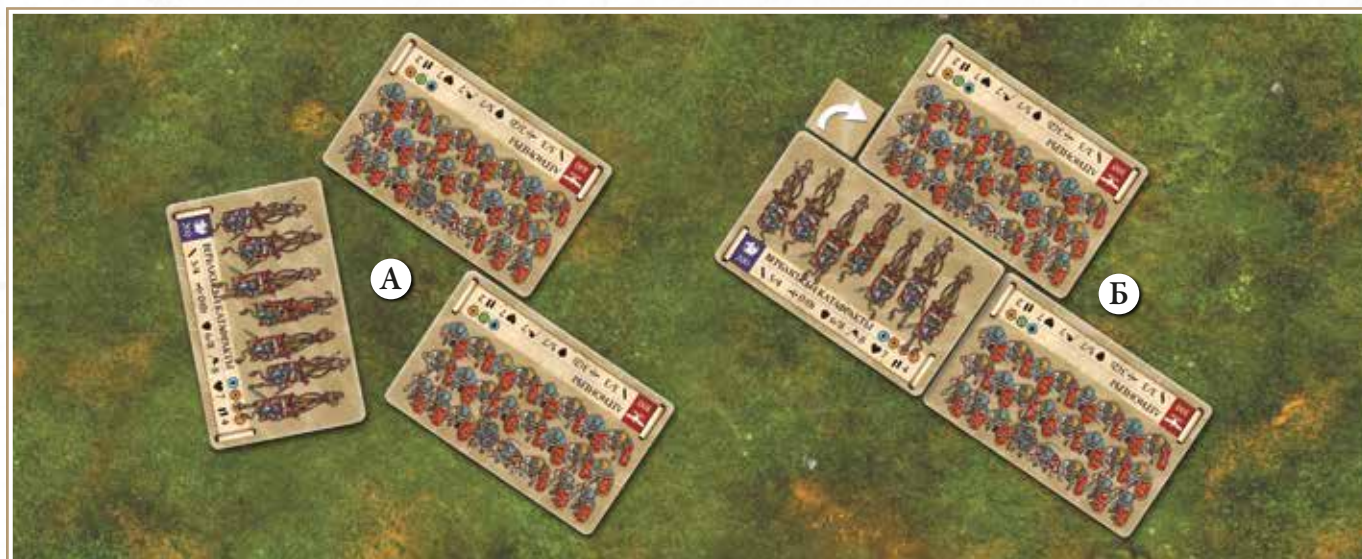
Когда вы окружаете врага, вы перекрываете ему возможность изменить положение и даже двигаться. Если вы окружили отряд, и он обращён в бегство или уничтожен, немедленно уберите окружавшие его жетоны отделений, если этот отряд больше не в контакте с вашим отрядом.



Пример: ваш верховой отряд растянул строй с обоих флангов (теперь у него 6 фронтальных отделений) и наступает на отряд римской пехоты (А). Как только отделения отрядов взаимно выравниваются, ваш верховой отряд ударит по левому флангу римлян, одновременно окружив их с тыла (1 жетон с правого фланга + 2 жетона за свободные фронтальные отделения) и зайдя во фронт 1 жетоном растянутого строя с левого фланга (Б). То есть у атакующего в бою 6 отделений: 3 против тыла противника, 2 против фланга и 1 против фронта; у защищающегося отряда будет штраф -3/-3 ♠ и -3 ♣.

НАСТУПЛЕНИЕ НА НЕСКОЛЬКО ОТРЯДОВ

Если при наступлении на отряд вы выравниваете оба своих отряда и «сталкиваетесь» с дружественным или вражеским отрядом, то наступающий отряд приспособится к выравненным отрядам настолько, насколько это возможно.



В данном случае парфяне оказались в новой ситуации (А). Они приспосабливаются к ней (Б) и могут даже окружить впередистоящий отряд римлян своим свободным фронтальным отделением (выложив за него жетон к правому флангу противника) — тогда парфяне вступят в бой четырьмя отделениями; но вот боя по правому флангу парфян сейчас не будет, поскольку там отряды разнонаправленны (ни один не обращён лицом к другому).

НАСТУПЛЕНИЕ НА ОКРУЖАЮЩИЕ ИЛИ РАСТЯНУТЫЕ ОТДЕЛЕНИЯ ОТРЯДА

Если отряд с тыла или фланга атакует жетон отделения при окружающем или растянутом вражеском отряде, уберите этот жетон, и положите на атакованный отряд по одному жетону повреждения за каждый убранный жетон отделения. Уберите также любой жетон отделения, который после атаки не соприкасается со своим отрядом (за каждый такой убранный жетон отряд тоже получит повреждение).



В этом примере ваш верховой отряд окружает пехоту (А). Но на следующий ход на помощь пехоте приходит второй отряд пехоты: он приближается и наступает на ваши отделения, окружающие первый отряд. Поскольку наступление происходит не с фронта, то отделения немедленно уничтожаются (уберите 2 жетона), а верховой отряд получает 2 жетона повреждений (Б). Затем разыгрываются 2 боя — оба пехотных отряда против верхового (в порядке, определённом активным игроком).



При лобовом наступлении на отряд с растянутым фронтом вы не можете уничтожить его отделение.
Пример: отряд легионеров (А) наступает (1) на отряд катафрактов (Б). При вступлении в бой у легионеров осталось одно свободное фронтальное отделение, и на этом ходу отряд может только окружить им отделение катафрактов (2). **Итог:** в этом бою и атакующий, и защищающийся бросят 4 кубика.

2Г. АКТИВАЦИЯ ОТРЯДОВ, ВСТУПИВШИХ В БОЙ

Отряды, которые вступили в бой, будут сражаться в фазе ближнего боя, даже если они не были активированы.

Однако активный игрок может активировать свои отряды, вступившие в бой, чтобы выполнить окружение, разворот или выход из боя в фазе движения, если у его отрядов есть возможность передвигаться без наложения отрядов и без прохождения сквозь вражеские отряды.

Если отряд, вступивший в бой, активирован, может двигаться и не заблокирован (*т.е. отсутствует невозможность двинуться хоть куда-нибудь*), то этот отряд может совершить одно из нижеописанных действий, выполнить разворот перед боем или выйти из боя.

ОКРУЖЕНИЕ ПРОТИВНИКА

Активированный незаблокированный отряд может окружить противника при соблюдении следующих двух условий:

- ◆ По крайней мере одно из фронтальных отделений отряда должно быть в контакте с противником. Если, к примеру, вражеский отряд атакует активированный отряд с тыла, то не сможет выполнить этот манёвр.
- ◆ По крайней мере одно из фронтальных отделений и/или жетон отделения отряда должны быть свободными (не вступившими в бой).

В этом случае соответствующие жетоны отделений помещаются рядом с вражеским отрядом, как это делается при наступлении.

На примере вышеприведённой иллюстрации: на ваш верховой отряд наступает отряд пехоты. В бою оба отряда бросают по 4 кубика. Если активировать верховой отряд на следующем ходу, он сможет окружить противника 3 оставшимися фронтальными отделениями (2 с карты и 1 жетон отделения). В таком случае оба отряда бросят по 7 кубиков в бою.

СМЫКАНИЕ РАСТЯНУТОГО ОТРЯДА

Вы можете также активировать отряды, чтобы сомкнуть растянутый строй, или убрать жетоны отделений, окружающие противника. Вы не получите штраф, если убранный жетон отделения не вступал в бой. Но если отделение находится в контакте с отрядом противника, тот проведет свободную атаку. Количество кубиков в этой атаке равно числу ваших убранных жетонов отделений, контактировавших с противником. Эти атаки разыгрываются немедленно, без розыгрыша карт событий (*будет объяснено позже*). Однако полученный таким образом урон не учитывается при определении возможной проверки морали в следующей фазе ближнего боя.

Отряд, вступивший в бой, не может растягивать свой строй. Также он не может ни принять боевое построение, ни распустить построение «стена щитов» или «квадрат», чтобы вернуться в обычный строй. Помните, что «фаланга» и «клин» распускаются автоматически после первого боя.

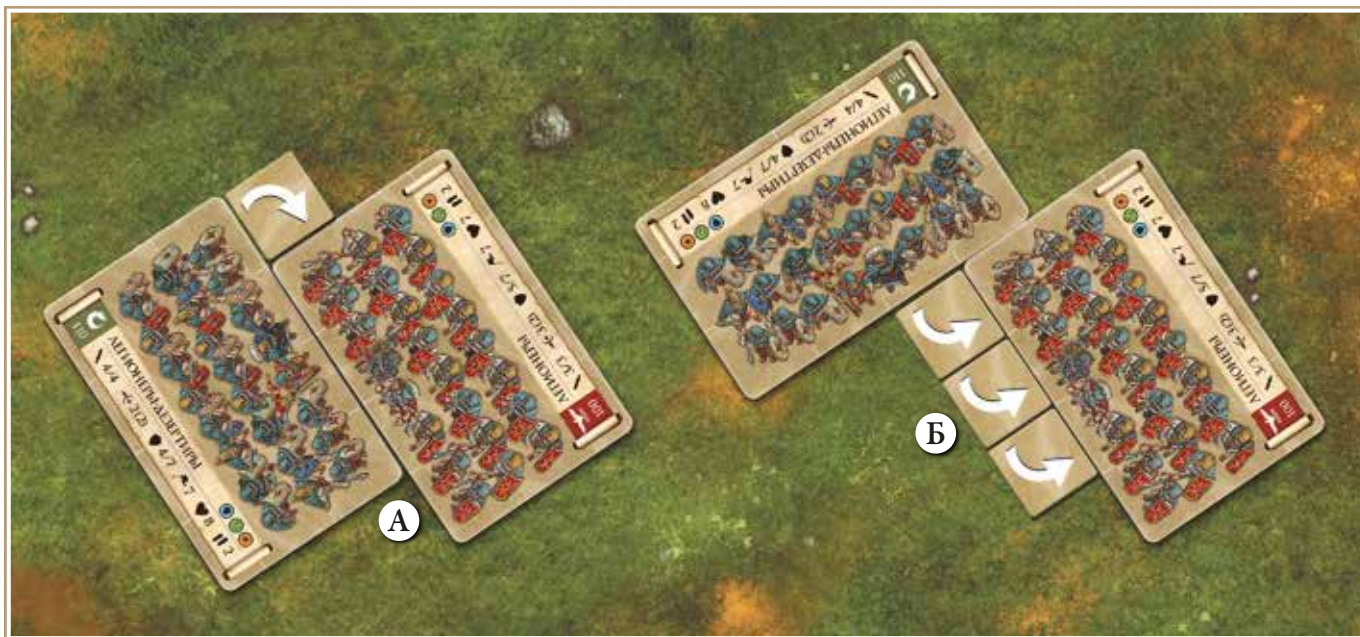
РАЗВОРОТ ОТРЯДА, ВСТУПИВШЕГО В БОЙ

Это отображение того, как сражающиеся солдаты ищут наилучшую позицию, которая даст им преимущество в бою. Существует два вида разворота: **разворот на 90°** и **180°**.

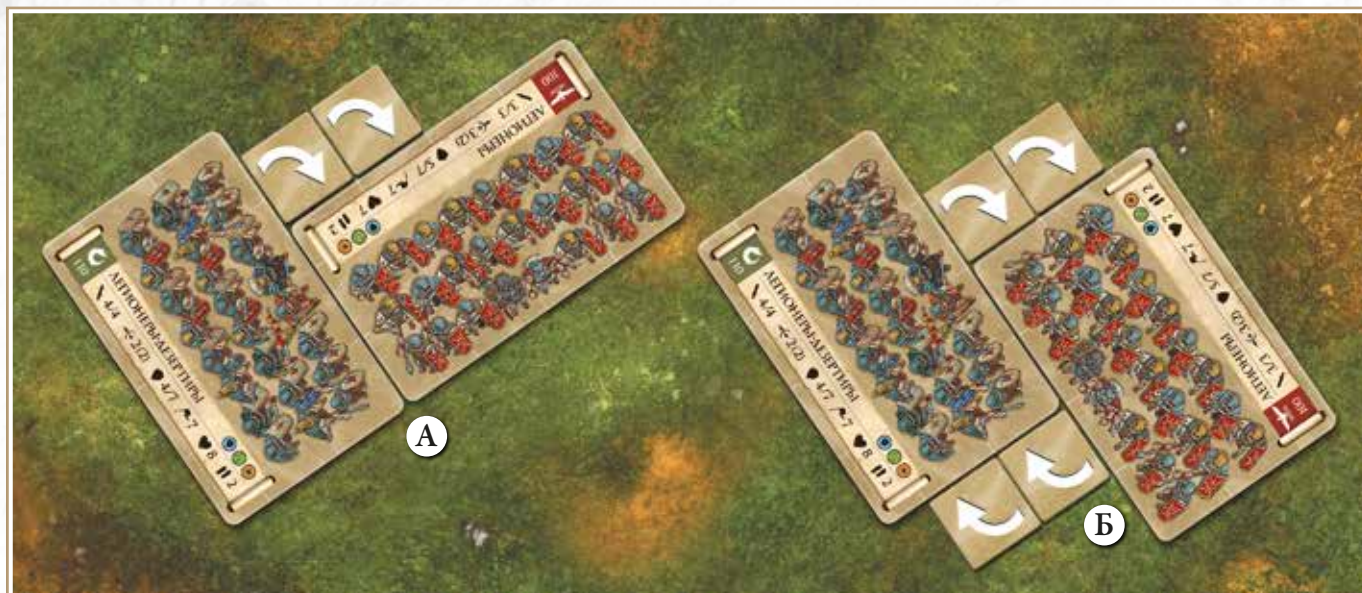
РАЗВОРОТ НА 90°:

Разворот на 90° представляет собой способ, которым отряд перестраивается в пылу сражения под командованием способного лидера. У отряда должно быть свободное пространство для выполнения этого манёвра. Чтобы выполнить разворот отряда, вы можете повернуть карту на 90° от её первоначального положения **при соблюдении двух следующих условий**:

- ◆ Если до этого манёвра у жетонов ваших фронтальных отделений (*в том числе у жетонов отделений, окружающих врага*) имелся контакт с отрядом противника, то этот контакт должен сохраниться и после манёвра. Вероятно, для этого отряд, совершающий разворот, должен будет разместить на поле новые жетоны отделений. Вы не можете убрать или добавлять жетоны отделений вражескому отряду.
- ◆ Отряд, совершающий разворот, нельзя разместить так, чтобы произошло наложение на отряд противника или на окружающие жетоны отделений.



В этом примере вы разворачиваете свой отряд легионеров-дезертиров на 90° (А). Затем вам необходимо добавить к нему 3 жетона отделений, чтобы сохранить прежние точки контакта отрядов (Б).



В другом примере ваш отряд легионеров (справа) находится в очень невыгодном положении, атакованный с тыла двумя отделениями (А). Вы решаете активировать отряд и развернуть его на 90°, лицом к врагу. Вы также пользуетесь шансом окружить противника с фланга, поскольку у вас достаточно свободных отделений для выполнения этого манёвра (Б). Вы оба будете бросать 6 кубиков в бою.

РАЗВОРОТ НА 180°:

Разворот на 180° означает, что вы оставите карту в том же положении, но измените её направление. Если вы это сделаете, удалите все жетоны отделений развернутого отряда, находившиеся в бою с противником. При этом противник немедленно атакует отряд активного игрока с 1 кубиком за каждый удалённый жетон (без розыгрыша событий). Если развернутый отряд в положении вступившего в бой с вражескими жетонами отделения, оставьте эти жетоны на месте.

После того, как был совершён разворот на 90° или 180°, развернутый отряд может окружить противника, если соблюдены условия для этого.



В этом примере ваш отряд легионеров-дезертиров (А) атакует противника с тыла (1). В свой ход, чтобы избежать штрафа, противник активирует свой отряд (Б) и разворачивает его на 180° (2). Ваш жетон отделения, окруживший противника с вашего левого фланга, остаётся на месте (3). Но после разворота противник тоже решает окружить вас — с вашего правого фланга (4).

ОТХОД

Активированный отряд, вступивший в бой с фронта, может совершить организованный отход.

В этом случае он передвинется на половину своих очков движения в направлении, противоположном от противника, не совершая поворотов и не разворачиваясь к противнику тылом.

Во время отхода отряд не может двигаться сквозь другие отряды и должен соблюдать следующие условия:

- ♦ **Активированный отходящий отряд** должен быть обращён лицом к противнику, а его фронтальные отделения должны быть в контакте с вражеским отрядом (или отрядами).

Отход, в отличие от отступления, не приводит к внеочередной атаке со стороны противника, от которого «отсоединяется» ваш отряд.

У каждого вражеского отряда, с которым ваш отряд вступал в бой, есть два варианта:

- ♦ **Удерживать позицию:** отряд противника не передвигается, и жетоны отделений обоих отрядов убираются без дальнейших последствий — если даже у кого-то из этих отрядов был растянутый строй, он просто сомкнётся. Отряд больше не считается вступившим в бой.
- ♦ **Сохранить контакт:** отряд противника движется, «преследуя» отходящий отряд и сохраняя прежнюю направленность, если только отряд противника не вступил в бой с другим врагом. Окружающие жетоны отделений от преследующего отряда также сохраняются. Оказавшись на новой позиции, оба отряда продолжают бой, в который они вступили.

Если противник хочет сохранить контакт, но его максимальное значение движения меньше расстояния, пройденного отходящим отрядом, то противник может переместить свой отряд на это максимальное значение, но он не сможет сохранить контакт.

Пример: верховой отряд (II 5) решает отойти и отходит на 2,5 EP. Если отряд противника (II 2), сохраняя контакт, последует за отходящими всадниками, то остановится, не дойдя до них 0,5 EP.



В этом примере римляне отходят, не меняя своей направленности. Противник решает — удерживать позицию (А) или сохранить контакт (Б). Если он останется на месте, то должен будет убрать свой жетон отделения, а если решит преследовать римлян — сбережёт жетон.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Активированный неблокированный отряд может принять решение об отступлении из боя. Игрок объявляет о своем намерении отступить, и его отряд немедленно подвергается внеочередной атаке (*с количеством кубиков, равным количеству отделений противника, контактирующих с отступающим отрядом*). События при этом не разыгрываются.

После этого, если отряд не обратился в бегство, уберите любые окружающие жетоны отделений. Теперь отряд считается отступающим из боя: он может двигаться, поворачиваться и т.д. Если отряд не является **застрельщиком**, то его движение назад будет **сокращённым**.

Если отряд был в бою с двумя отрядами противника, они оба совершат по внеочередной атаке.

3. ФАЗА ДАЛЬНЕЙ АТАКИ

Дальние атаки позволяют вам поражать отряды противника на расстоянии различным стрелковым и метательным оружием (*копья, луки, пращи...*), на что указывают напечатанные на картах отрядов значения дальней атаки, которые должны быть выше 0.

Пример: значение дальней атаки лучников равно 3 (8) — то есть, значение атаки (как для попадания, так и для нанесения урона) равно 3, а максимальная дистанция атаки равна 8 ЕР.

Для того, чтобы дальнобойные отряды могли выполнить свою атаку, должны соблюдаться следующие условия:

- ◆ Ни стреляющий отряд, ни его цель не вступили в ближний бой (если только карта действия не утверждает обратного).
- ◆ Цель атаки не находится за пределом максимальной дистанции атаки стреляющего отряда.
- ◆ На этом ходу стреляющий отряд совершил только сокращённое движение, или не двигался вовсе.

Определённые карты действий могут изменять эти правила.

- ◆ *Баллисты, Онагры и Скорпионы не могут выполнять дальнюю атаку, если они двигались на этом ходу.*
 - ◆ *Застрельщики на одном ходу могут стрелять и совершать обычное движение.*

ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ДАЛЬНЕЙ АТАКИ

Дальняя атака всегда выполняется в такой последовательности:

- ① **ЦЕЛЬ:** атакующий игрок выбирает, какой его отряд будет стрелять и какой вражеский отряд будет целью.
- ② **ДИСТАНЦИЯ:** измерьте расстояние и проверьте линию видимости между обоими отрядами.
- ③ **СОБЫТИЕ:** откройте карту события из колоды (*это случайное событие*). Потом игроки (сначала атакующий, а затем защищающийся) могут разыграть по одной дополнительной карте события с руки.
- ④ **БРОСОК КУБИКОВ:** атакующий бросает 2 кубика (*на длинную дистанцию*) или 4 кубика (*на короткую дистанцию*), и цели наносятся полученные повреждения.
- ⑤ **УРОН:** если атакованный отряд получил столько же повреждений, сколько у него осталось очков здоровья — он уничтожен, уберите его карту с поля. Если общее количество нанесённых повреждений меньше его значения здоровья, защищающийся отряд должен пройти проверку морали.
- ⑥ **БЕГСТВО:** если защищающийся отряд по итогу проверки морали обращён в бегство, движение бегства выполняется немедленно.

Эта последовательность подробно описана ниже:

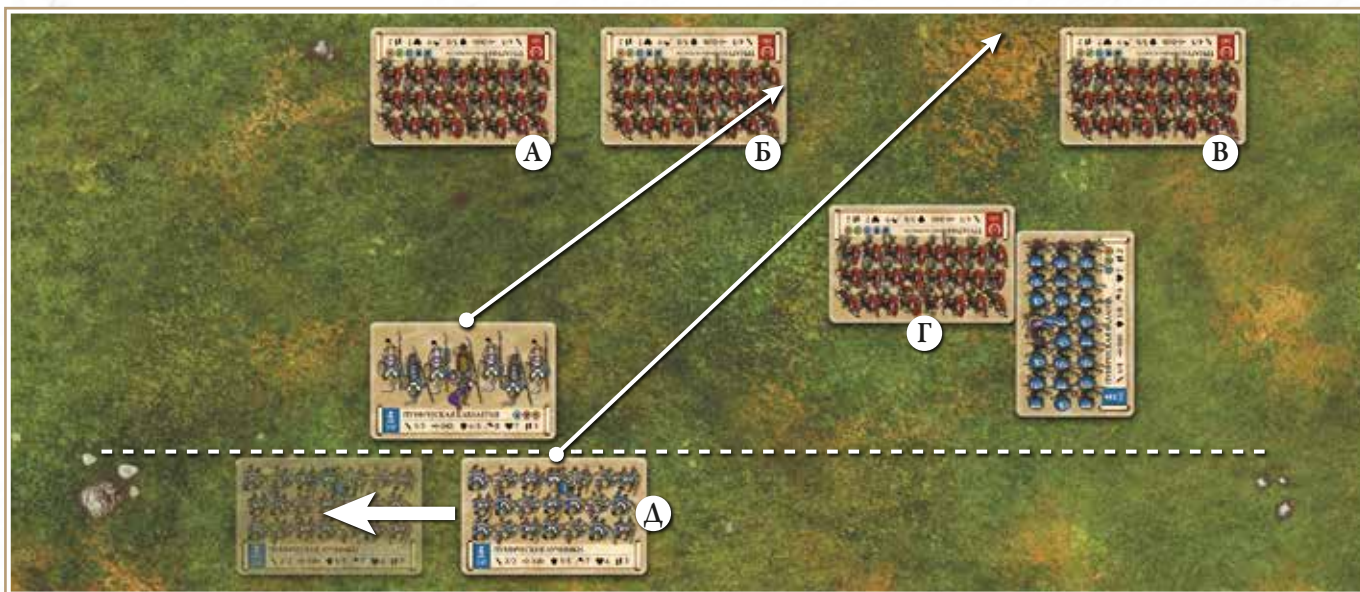
ДИСТАНЦИЯ

Вы должны указать, какой отряд атакует и кто является целью атаки без предварительного измерения. Далее с помощью линейки определите расстояние от центра фронтальной линии атакующего отряда до любой части целевого отряда (*включая его жетоны отделений*). Если целевой отряд находится в пределах дистанции атаки данных стрелков, атака может быть произведена.

В противном случае атака будет провалена, и этот отряд уже не сможет совершить ещё одну дальнюю атаку против другого отряда. Если расстояние до цели меньше половины дистанции атаки, она считается атакой **на короткую дистанцию**, если больше половины, то — атакой **на длинную дистанцию**.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ (ЛВ)

Линия видимости проводится от середины фронтального края карты атакующего отряда, в пределах угла **180°** по его фронту, до любой части вражеского отряда. **Линия видимости** будет блокирована, если она проходит сквозь любой дружественный или вражеский отряд. В этом случае броски дальней атаки на попадание и урон будут иметь штраф **-1/-1** (*независимо от количества препятствий на линии видимости*).



В этом примере лучники (Д) могут стрелять в любой римский отряд (А, Б или В), кроме того, который вступил в бой (Г). При этом они не могут видеть отряд слева (А) или отряд справа сверху (В), ведь для них линия видимости блокирована — поэтому дальняя атака по этим отрядам будет проходить со штрафом. Если отряд лучников сделает боковое движение влево (сокращённое движение), они смогут увидеть римский отряд (А).

СОБЫТИЯ

После проверки дистанции сыграйте **случайное** событие, взяв верхнюю карту из колоды карт действий. Затем **атакующий** может сыграть одну (**и только одну**) карту событий с руки. После этого защищающийся также может сыграть одно событие со своей руки. Затем примените эффекты событий (первыми по порядку, если это возможно, отыгрываются те события, которые отменяют бой или эффект других событий). События, применимые к дальним атакам, — те, у которых есть **иконка лука** ♣, и некоторые из тех, у которых есть **иконка щита** ♥. Текст события укажет, применимо ли оно к этому типу атаки.

В зависимости от характера случайного события, оно повлияет на атакующего, на защищающегося, на обоих или ни на кого из них. Однако события, сыгранные игроками, будут применяться в их пользу до тех пор, пока выполняются требования карты и если эти события влияют на дальние атаки. Повторяющиеся события в рамках одной атаки разыгрывать нельзя.

РОЗЫГРЫШ ДАЛЬНОЙ АТАКИ

Атакующий бросает 2 кубика для атак на длинной дистанции и 4 кубика для атак на короткой дистанции. Только атакующий наносит урон при дальних атаках. Отряд находится на короткой дистанции, если расстояние между ним и атакующим равно половине максимальной дальности стрельбы (или меньше половины).

Дальняя атака делится на две фазы:

- ◆ **ПОПАДАНИЕ:** сначала атакующий бросает кубики (2 или 4) и добавляет к каждому выпавшему значению кубика значение своей атаки и все применимые модификаторы. **Попаданием** считается каждое итоговое значение кубика, которое превысит **уворот** противника (*первое значение его защиты*). Если ни один из кубиков не дал попадания, атака на этом заканчивается без последствий.
- ◆ **УРОН:** атакующий делает повторный бросок, используя только кубики, давшие попадание. Добавьте к каждому выпавшему значению кубика значение своей атаки и любые применимые модификаторы. Каждое итоговое значение кубика, которое превысит **броню** противника (*второе значение его защиты*), нанесёт ему **повреждение**. Разместите на защищаемом отряде столько жетонов повреждений, сколько их было нанесено.

В заключительном разделе вы найдёте краткое изложение важных правил со всеми модификаторами, которые применяются в бою и при проверках морали.

При розыгрыше дальней атаки есть 2 особых результата броска кубиков, которые не требуют этих вычислений:

- ◆  **КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ:** выпадение цифры 6 на кубике всегда будет означать **попадание** при броске на попадание или **повреждение** при броске на урон.
- ◆  **ПРОВАЛ:** если выпадет 1 — это считается автоматическим провалом и при броске на попадание, и при броске на урон. Отряды с особой способностью «Профессионалы» могут сделать переброс кубика каждый раз, когда им выпадает 1 (*по одному перебросу за каждый такой кубик*).

ПОСЛЕДСТВИЯ ДАЛЬНОЙ АТАКИ

- ◆ **БЕЗ ПОТЕРЬ:** повреждений не нанесено. Ничего не происходит.
- ◆ **УНИЧТОЖЕНИЕ:** если количество накопленных повреждений сравнялось со значением здоровья защищаемого отряда (или превысило его), этот отряд уничтожен и удаляется из игры.
- ◆ **ПРОВЕРКА МОРАЛИ:** если отряд получил повреждения во время атаки и всё ещё жив, он должен пройти проверку морали. Бросьте кубик и примените соответствующие модификаторы. Если полученное число превышает мораль отряда, то проверка морали провалена и отряд разбит (*положите на него жетон разбитого отряда*). Если отряд уже разбит, он обращается в бегство (*и получает соответствующий жетон*).

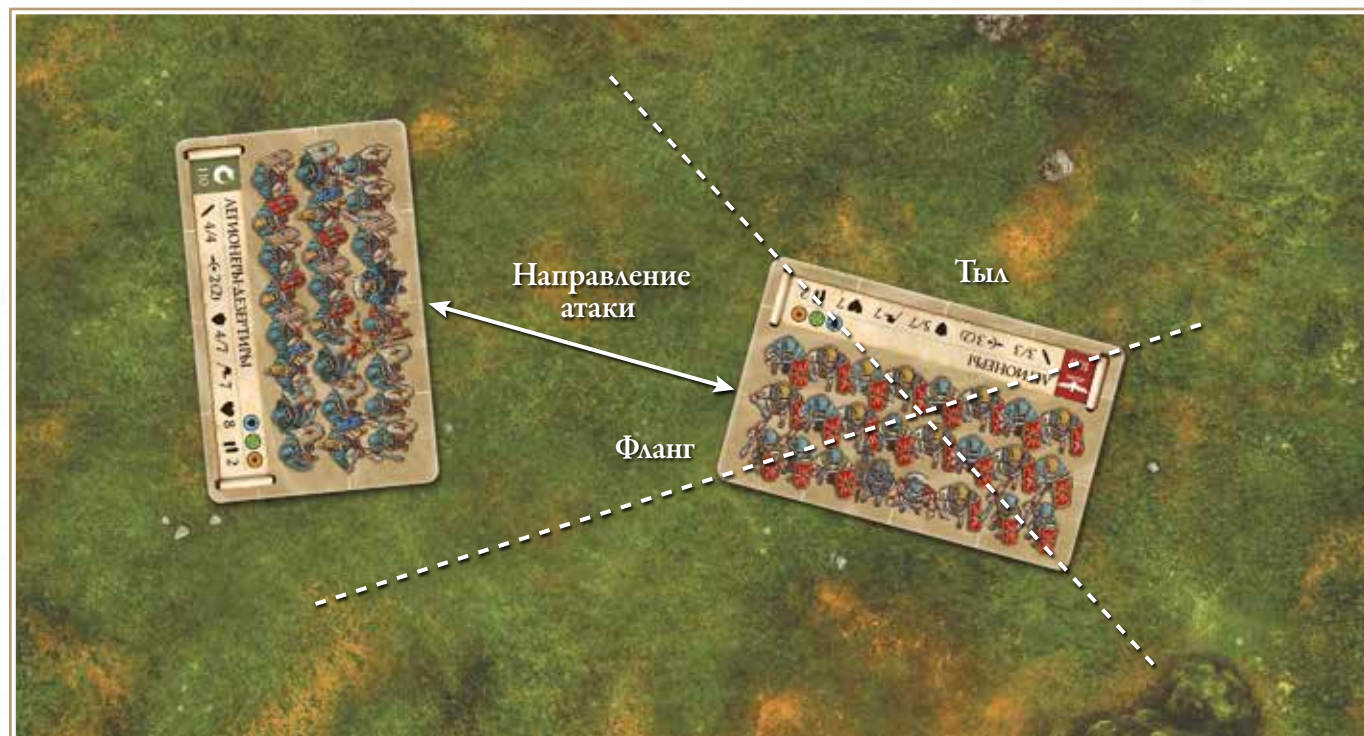
При проверке морали выпавшая 1 всегда считается успехом.

Вы используете своих лучников 3(8), чтобы атаковать римский отряд 5/8 на расстоянии 3,5 EP. Однако линия видимости (ЛВ) перекрыта другим вашим отрядом, поэтому вы получаете штраф -1/-1. Поскольку это атака на короткой дистанции, вы бросаете 4 кубика. При броске на попадание вы получаете 1, 2, 4 и 5. Выпавшая 1 — это провал. Значение атаки ваших лучников 3, штраф за заблокированную ЛВ -1, то есть модификатор вашей атаки 3-1 = 2. Попаданиями будут считаться только те результаты бросков, которые при добавлении 2 превысят защиту римлян, равную 5. В данном случае это будут выпавшие значения 4 и 5. Затем вы делаете бросок на урон, понимая, что он практически невозможен, поскольку после добавления модификатора 2 результат броска должен будет превысить значение римской брони, а оно равно 8. Вы бросаете кубики, и на ваше счастье выпадает 5 и 6. Вы нанесёте повреждение, поскольку 6 — это критический успех, всегда означающий попадание и нанесение урона. Поскольку римлянам было нанесено повреждение, они должны пройти проверку морали.

ДВИЖЕНИЕ ПРИ БЕГСТВЕ: в случае, если отряд **разбит** и не проходит проверку морали, отряд **обращается в бегство** и немедленно начинает **движение при бегстве**. Обращённые в бегство отряды движутся к линии тыла своей армии. При необходимости начните с поворота отряда в названном направлении.

(Примечание: см. раздел «Бегство в бою», стр. 32)

МОДИФИКАТОРЫ ЗА АТАКИ С ФЛАНГА И С ТЫЛА: если защищающийся отряд подвергся дальней атаке с фланга, он получает штраф -1/-1 ♠ и -1 ♣. Если защищающийся отряд подвергся дальней атаке с тыла, или когда совершал марш-бросок, или когда был обращён в бегство, он получает штраф -2/-2 ♠ и -2 ♣. Следовательно, вам необходимо определить, с какой стороны летят снаряды: для этого проведите линию от центра атакующего отряда до ближайшей точки на карте защитника. Если ближайшей точкой является угол карты-цели, то атака происходит с ближайшей стороны; если обе стороны находятся на одинаковом расстоянии, решение принимает защищающийся отряд.



В данном примере, если провести линию от центра фронта лучников к ближайшей точке римского отряда, увидим, что это правая сторона карты. Следовательно, это атака по флангу, и защищающийся отряд получает штраф -1/-1 ♠ и -1 ♣.

4. ФАЗА ЗАСТРЕЛЬЩИКОВ

Застрельщики, которые были активированы на этом ходу и которые не потратили все свои очки движения в фазе движения, могут продвинуться на столько **ЕР**, сколько очков движения у них осталось, и даже наступать, чтобы начать ближний бой после дальней атаки.

Округлите количество очков движения, потраченных застрельщиками, до **1** или **0,5 ЕР**.

В качестве напоминания вы можете использовать жетоны разделённого движения, чтобы отметить каждую **1** или **0,5 ЕР**, на которую отряд застрельщиков переместился в фазе движения. Благодаря этому вы не забудете, сколько ещё **ЕР** доступно вам в этой фазе. Уберите жетоны в конце этой фазы.

Пример: отряд застрельщиков (3 II) в фазе движения переместился на **1,2 ЕР**. Вы округляете это значение и помещаете на отряд жетоны разделённого движения в общей сумме на **1,5 ЕР**. Это будет означать, что в фазе застрельщиков данный отряд может переместиться на оставшиеся **1,5 ЕР**.

5. ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

В этой фазе происходят все ближние бои — и те, которые начались после наступления отрядов на этом ходу, и те, которые начались на предыдущих ходах.

Активный игрок решает, в каком порядке будут разыграны схватки, и всегда считается атакующим, даже если бой был начат противником.

Ближний бой возможен только между двумя отрядами. Если отряд вступает в бой с двумя врагами и более, он будет сражаться с каждым из них по отдельности, с одним за другим.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Ближний (он же обычный или одновременный) бой всегда происходит в следующем порядке:

- ❶ **СОБЫТИЯ:** откройте и разыграйте карты событий.
- ❷ **БРОСОК КУБИКОВ:** определите, сколько кубиков нужно бросить. Атакующий игрок сначала бросает кубики на попадание, а затем для нанесения урона. Подсчитывается количество нанесённого урона, а затем защищающийся игрок повторяет процесс. Если ни одному из отрядов не удалось нанести урон, ближний бой на этом заканчивается.
- ❸ **УРОН:** урон обоим отрядам наносится одновременно (*за некоторыми исключениями*). Если количество повреждений, полученных отрядом (*или обоими отрядами*) превышает значение здоровья, то отряд уничтожается, и на этом ближний бой заканчивается.
- ❹ **ПРОВЕРКА МОРАЛИ:** отряд, который в этом бою получил больше повреждений, проходит проверку морали. Если оба отряда получили одинаковое количество повреждений, проверку проходят оба. Отряд, проваливший проверку, становится разбитым. Если отряд уже был разбит — он обращается в бегство.
- ❺ **БЕГСТВО:** если отряд обращён в бегство, немедленно выполняется движение при бегстве. Если оба отряда обращены в бегство, активный игрок сбегает первым. Если ни один из отрядов не уничтожен и не обратился в бегство, отряды остаются в бою до следующего хода.

РОЗЫГРЫШ БЛИЖНЕГО БОЯ

Ближний бой имеет много общего с дальними атаками, поэтому в этом разделе будут описаны только отличия ближнего боя.

СОБЫТИЯ

- ◆ **РОЗЫГРЫШ КАРТ СОБЫТИЙ:** розыгрыш происходит так же, как и при дальних атаках. После розыгрыша случайного события атакующий игрок может разыграть событие с руки, затем защищающийся игрок, ознакомившись с уже сыгранными событиями, также может разыграть событие с руки. В тех случаях, когда бой не был начат в фазе ближнего боя (*при передвижении после удаления жетонов отделений, в движении при бегстве, при движении слонов*), события не разыгрываются.
- ◆ **ВЫГОДА ОТ СОБЫТИЙ:** если на карте случайного события изображена иконка меча, выгоду от этого события получает атакующий. Если изображена иконка щита, это событие приносит пользу защищающемуся. Если изображены обе иконки, то такое событие влияет на обоих игроков. События, разыгрываемые каждым игроком с руки, всегда приносят пользу игроку, который их разыгрывает, независимо от иконок на карте, если на карте события не указано иное.

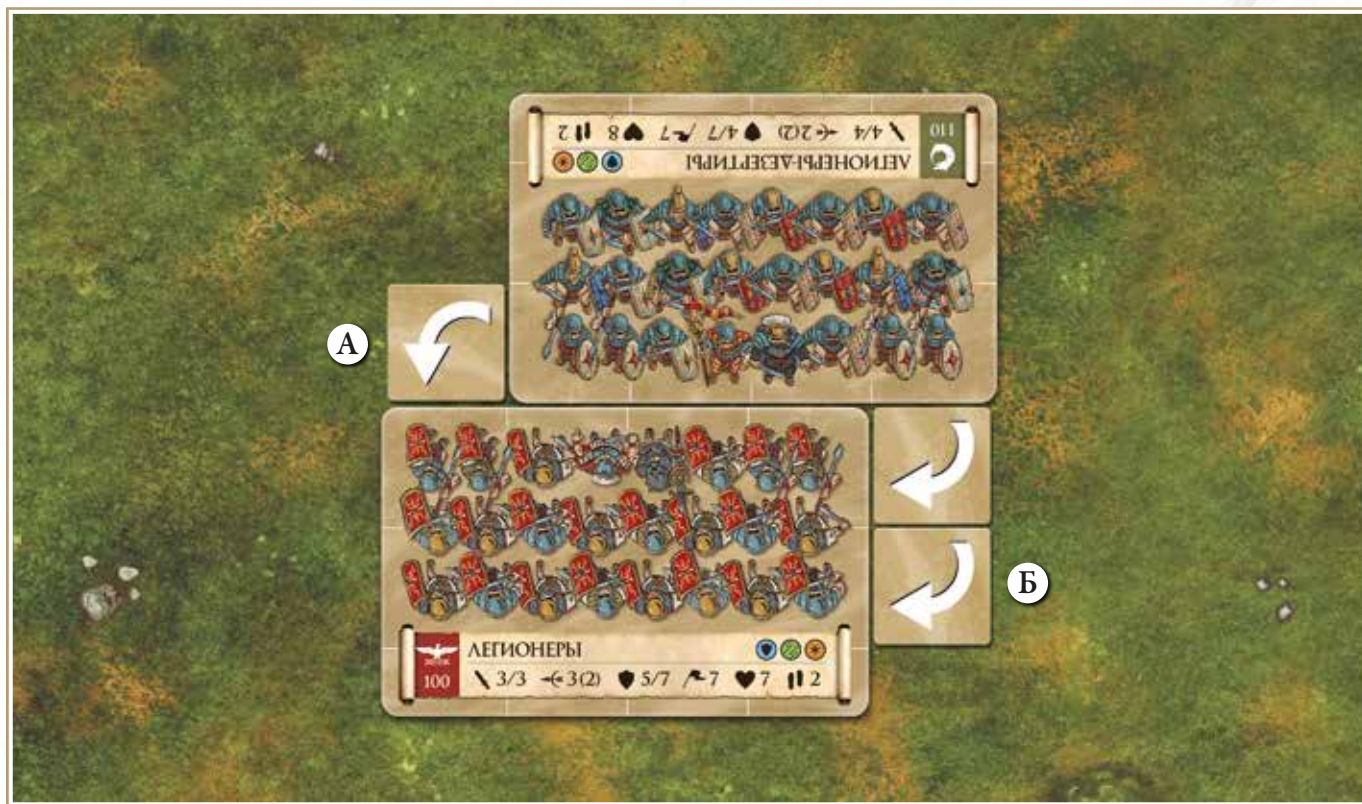
Пример: если событие «Обороняемся!» с иконкой щита (*приносящее +1/+1 ♠ и +2 ♣*) разыгрывается как случайное, то оно принесёт пользу только защищающемуся игроку. Но если вы разыгрываете его с руки во время атаки, оно сработает на пользу лично вам, когда защищающийся игрок бросит свои кубики. Если событие «Бросок дротиков» (*с символами ♠ и ♣*) разыгрывается как случайное событие и у обоих отрядов есть дротики, то оба игрока получают выгоду от этой карты. Но если вы сыграете её с руки, только вы лично получите преимущество от этой особой атаки, даже если дротики есть у обоих отрядов.

◆ **ВИДЫ БЛИЖНЕГО БОЯ:** в зависимости от момента розыгрыша различают три вида ближнего боя:

- **Одновременный:** это обычный бой. Повреждения, назначенные бросками кубиков, наносятся атакующему и защищающемуся отряду сразу после бросков их кубиков. Проверка морали будет произведена отрядом, получившим больше повреждений в этом бою (*независимо от того, сколько повреждений было им получено раньше*), а в случае ничьей — обоими отрядами.
 - **Атака с приоритетом:** различные боевые построения, события и преимущества местности дают отряду «приоритет» в атаке. Отряд с приоритетом атакует первым, даже если он — защищающийся. Отряд с приоритетом атаки после розыгрыша карт событий совершает атаку и наносит повреждения. Если урон был нанесён, пострадавший отряд должен пройти проверку морали. Затем, если пострадавший отряд всё ещё жив и не обратился в бегство после такой атаки, он атакует отряд, воспользовавшийся приоритетом (*не забывайте применить к своей атаке любые штрафы, полученные в результате приоритетной атаки противника*).
- Нанесённые повреждения сравниваются и, при необходимости, проводится проверка морали. Таким образом отряду, не имеющему приоритета, возможно, придётся пройти две проверки морали в одном бою.
- **Безответная атака:** особая способность «Сариссы» позволяет отряду, принявшему боевое построение «фаланга», в своём первом бою после наступления провести атаку, не получая ответной атаки от противника. Если в бой вступают отряд с приоритетом атаки и отряд с безответной атакой, то сложится ситуация атаки с приоритетом (*причём приоритет будет отдан отряду с безответной атакой*).

БРОСОК КУБИКОВ

Разыгрывая ближний бой, подсчитайте все фронтальные отделения (*как имеющиеся на карте, так и жетоны отделений*), которыми карта атакующего входит в контакт с отделениями защищающегося. Бросьте по кубику за каждое отделение; атакующий и защищающийся всегда будут бросать одинаковое количество кубиков.



В этом примере отряд даков наступает растянутым строем на отряд римлян, а затем окружает врага двумя свободными фронтальными отделениями. В контакте с противником находятся 6 отделений. Поскольку все отделения римлян находятся в контакте с фронтальными отделениями даков, оба отряда бросят по 6 кубиков в ближнем бою.

УРОН

Как и при розыгрыше дальних атак, сначала бросаются кубики на попадание; затем те кубики, что выпали успешно, бросаются ещё раз — для нанесения урона. В отличие от розыгрыша дальних атак, для каждого отряда значения атаки для попадания и наносимого урона могут различаться. ■ по-прежнему считается автоматическим успехом, а ■ — автоматическим провалом. Атакующий бросает кубики первым, защищающийся — вторым. Оба игрока бросают одинаковое количество кубиков. Положите на каждый отряд жетоны повреждений в количестве, равном количеству полученного урона.

В предыдущем примере первым бросает 6 кубиков ваш атакующий отряд даков. Поскольку они окружили отряд римлян с одного фланга, у защищающегося отряда -1/-1 ♥. Значение попадания даков равно 4, а значение уворота римлян равно 4 (5-1). После броска вы получаете провал только на одном кубике (выпала 1), на остальных пяти кубиках — попадания. Значение урона у отряда даков равно 4, а значение защиты у римлян равно 6 (7-1), значит, чтобы нанести врагу урон, вам нужно выбросить 3 или более. Вы бросаете пять кубиков, что принесли попадания, и наносите 4 повреждения. Затем римский отряд бросает свои кубики и наносит вам 3 повреждения. Поместите на отряд даков жетон повреждения III (3), а на отряд римлян — жетоны повреждения III (3) и I (1).

Жетоны повреждений означают потери, понесённые отрядом: это убитые, раненые или пропавшие без вести бойцы. Если отряд получил жетоны повреждений в количестве, равном его здоровью, или больше — отряд уничтожен и удаляется из игры. Возможно, что оба отряда будут уничтожены в одном бою.

- ◆ **ОТСЛЕЖИВАНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ:** контролировать повреждения отряда удобнее, если оставлять все прежде имевшиеся жетоны повреждений в центре карты отряда, а новые, полученные в этом бою, класть на край карты.
- ◆ **МОДИФИКАТОРЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ:** накопление повреждений влияет на боеспособность отряда. Каждое повреждение снижает мораль отряда на 1. Кроме того, за каждые 3 повреждения отряд будет получать штраф -1/-1 к броскам ближнего боя и/или дальней атаки. Однако минимальное значение атаки отряда всегда будет равно 1/1, независимо от количества полученных повреждений и других модификаторов.



У этих наемников 3 повреждения. Как следствие, их сила атаки равна 2/2 ♠, а мораль равна 5/♠ (8-3).

- ◆ **ПРОВЕРКА МОРАЛИ:** если оба отряда выжили, то отряд, получивший больше повреждений в состоявшемся бою (не в сумме), должен будет пройти проверку морали. В случае равного количества повреждений оба отряда должны будут пройти проверку морали. А если ни один из них не получил повреждений, проверку не проходит никто. Как и при розыгрыше дальних атак, для проверки морали бросается кубик. Если вы выбросили ■, это автоматический успех. В других случаях примените модификаторы, и если результат окажется выше, чем мораль отряда, проверка будет провалена.

Продолжаем разбор предыдущего примера: отряд римлян получил больше повреждений, поэтому он должен пройти проверку морали. Значение морали этого отряда равно 8, но у него штраф -1 за атаку с фланга и ещё -4 за 4 повреждения, в результате чего мораль отряда равна 3. На кубике выпадает 4 — значит, проверка морали провалена, и отряд разбит.



ЖЕТОН РАЗБИТОГО ОТРЯДА: если отряд проваливает проверку морали, он становится разбитым. Отряд может стать разбитым ещё и из-за некоторых других игровых ситуаций. Когда такое случается, кладите на отряд жетон разбитого отряда. Разбитый отряд получает штраф **-1/-1** к атакам и **-1** к морали.

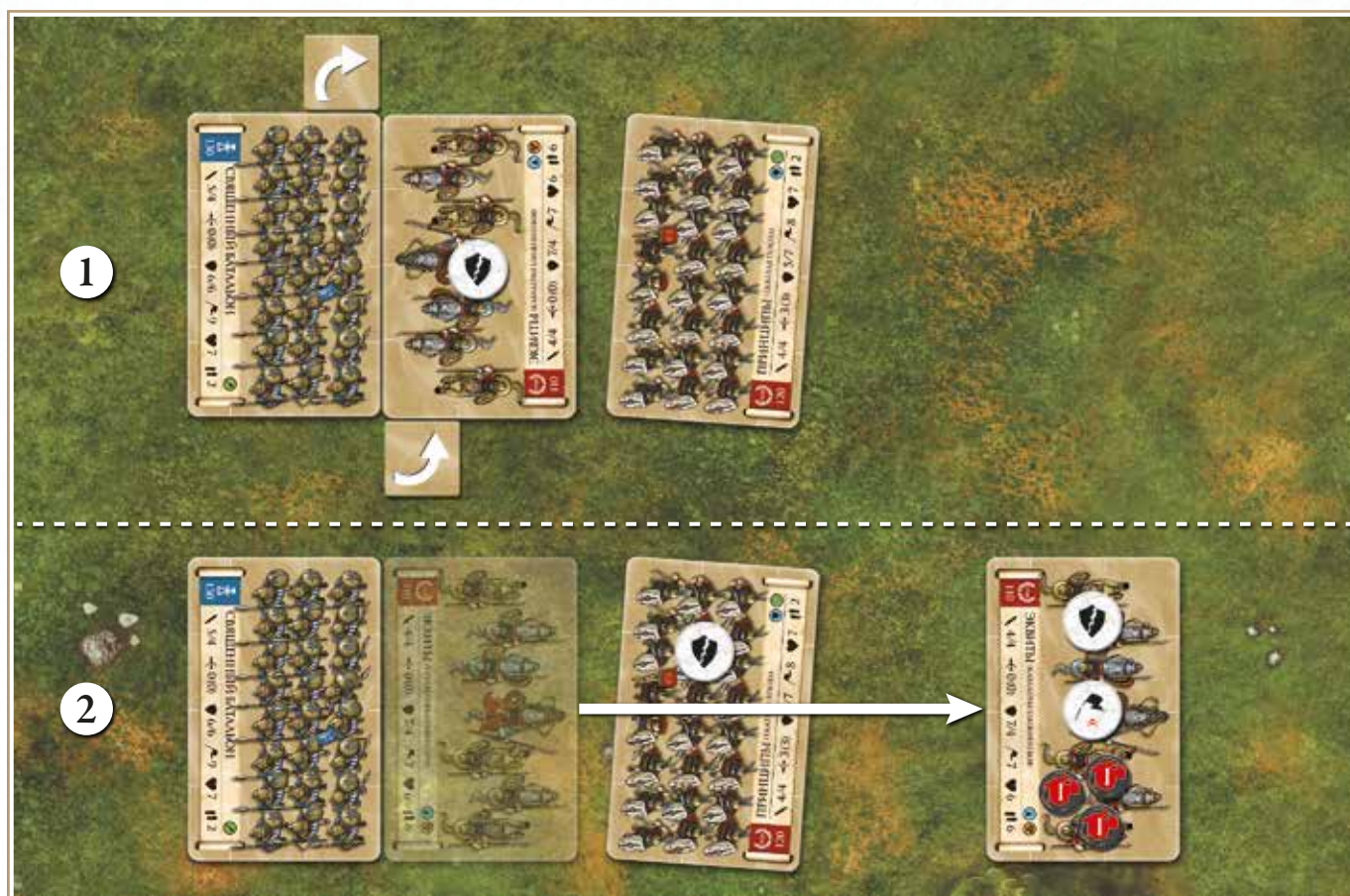
БЕГСТВО В БОЮ

- ◆ **ОБРАЩЁННЫЙ В БЕГСТВО ОТРЯД:** если разбитый отряд проваливает проверку морали, он обращается в бегство. Немедленно уберите с него все жетоны боевых построений (*синие*) или жетоны отделений, и положите вместо них **жетон бегства**. Также уберите все жетоны отделений, окружающих противника. Если обращённый в бегство отряд заблокирован, не удаляйте жетоны отделений противника (*только свои собственные*), и ближний бой продолжится до тех пор, пока обращённый в бегство отряд не сможет совершить движение.

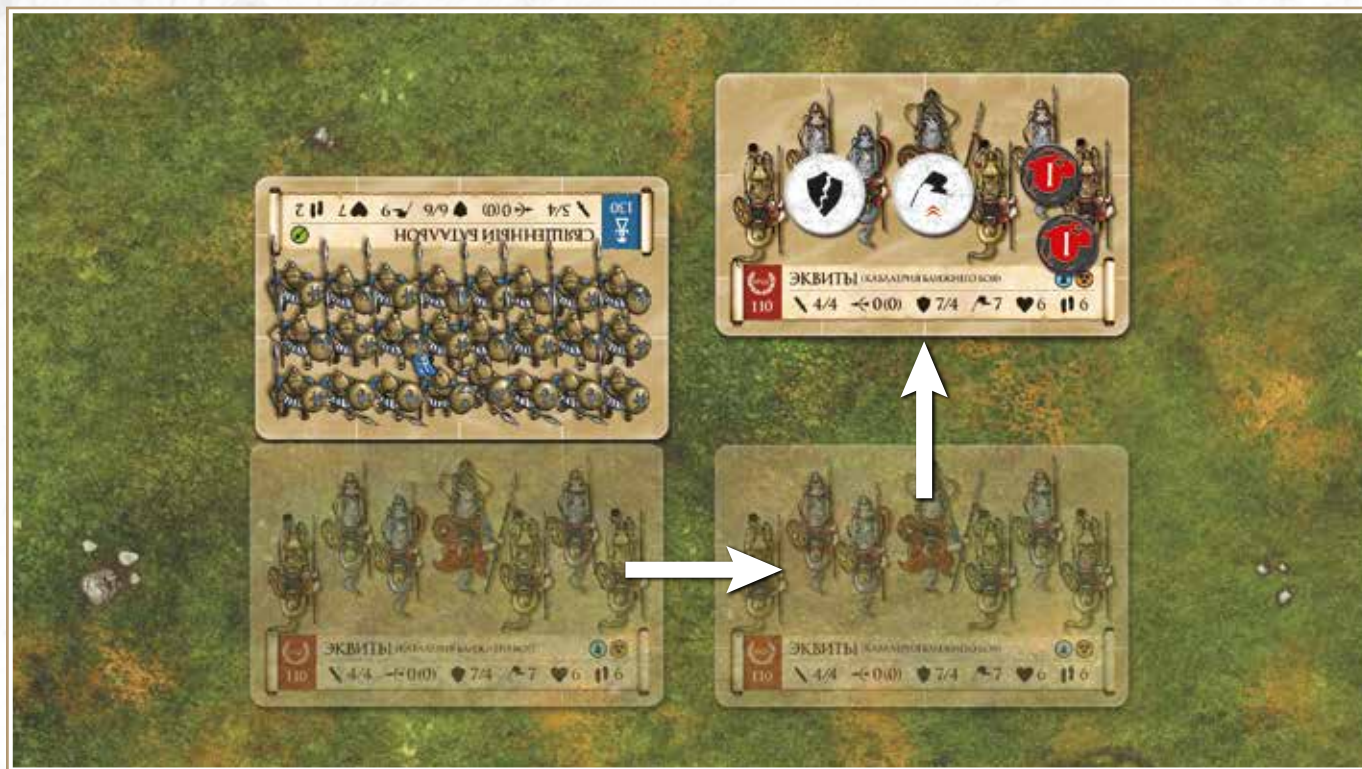
Если отряд оказался разблокирован на этом же ходу, после розыгрыша другого боя, то отряд немедленно совершает движение при бегстве. Если же это случится на другом ходу, движение будет совершаться в **фазе бегства**.

- ◆ **ПЕРВОЕ ДВИЖЕНИЕ ПРИ БЕГСТВЕ:** это движение выполняется в фазе ближнего боя, как только закончится бой, в котором отряд был обращён в бегство. Обращённый в бегство отряд может использовать всё своё значение движения и может поворачиваться столько раз, сколько нужно, чтобы оторваться от атакующего и двигаться к тылу своей армии по наиболее прямому пути.

В своём бегстве отряд неизбежно пройдёт сквозь любые дружественные отряды, которые окажутся на его пути и не будут выстроены в боевом построении. Эти отряды станут разбитыми.



В примере 1 ваш верховой отряд римлян сражается с парфянским отрядом. Ваш отряд получает 3 повреждения, а парфяне — ни одного. Вы проходите проверку морали с модификаторами **-1** за жетон разбитого отряда, **-1** за атаку с фланга, и **-3** за нанесенные повреждения — и проваливаете эту проверку. **В примере 2** показано движение при бегстве: ваш отряд разворачивается на 180°, стремясь бежать в тыл вашей армии, и движется, проходя сквозь дружественный отряд, который, в свою очередь, становится разбитым.



В этом случае ваш верховой отряд римлян был обращён в бегство после сражения с парфянской пехотой, которая преграждает вам прямой путь к тылу вашей армии, поэтому вы делаете боковое движение вправо, чтобы оторваться (за 2 ЕР), а затем продолжаете двигаться напрямик в тыл (ещё 4 ЕР), подобно отряду застрельщиков.

- ◆ **ДОБРОВОЛЬНОЕ БЕГСТВО:** после ближнего боя или дальней атаки, в которых ваш отряд получил хотя бы одно повреждение, вы можете добровольно обратить свой отряд в бегство. Положите на свой отряд жетон бегства или разбитого отряда (если раньше его не было) и начните первое движение при бегстве. С этого момента отряд считается обращённым в бегство и придерживается тех же правил, что и любые другие обращённые в бегство отряды.
- ◆ **БАЛЛИСТЫ, ОНАГРЫ И СКОРПИОНЫ:** они считаются осадными и артиллерийскими орудиями и могут быть использованы в бою на открытом поле, но они не могут сбежать — вместо этого уничтожаются.

6. ФАЗА БЕГСТВА

Обращённые в бегство отряды не передвигаются в фазе движения, не могут принимать особые боевые построения или растягивать свой строй, не могут выполнять дальнюю атаку и (если только они не были заблокированы в бою или не были атакованы) не станут сражаться в фазе ближнего боя.

В фазе активации их можно активировать, чтобы попытаться восстановить. Если обращённый в бегство отряд, уходя в глубокий тыл, частично или полностью покинет поле боя, он считается уничтоженным.

- ◆ **АТАКА ПРОТИВ ОБРАЩЁННОГО В БЕГСТВО ОТРЯДА:** отряд, обращённый в бегство, будучи атакован, защищается как обычно, но со штрафом -2/-2 ♥. Он не будет проходить проверку морали, поскольку он уже обращён в бегство.
- ◆ **ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ БЕГСТВА:** выполните нижеуказанные два действия для каждого обращённого в бегство отряда (неважно, активирован он или нет), который начал убегать не на этом ходу (порядок взаимодействия с отрядами определяет активный игрок):
 - ① Пройдите проверку морали, чтобы попробовать восстановить отряд.
 - ② Если проверка провалена, отряд продолжает бегство к тылу своей армии.

- ◆ **ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОБРАЩЁННОГО В БЕГСТВО ОТРЯДА:** пройдите проверку морали отряда (*со всеми применимыми модификаторами*), чтобы попытаться остановить его бегство. В случае успеха отряд останавливается там, где находится, но вы можете развернуть его лицом в любую сторону. Уберите жетоны бегства и разбитого отряда, но оставьте повреждения и любые другие жетоны.

Обращённые в бегство отряды, вступившие в бой и заблокированные, тоже могут пройти проверку морали. В случае успеха они не будут двигаться или разворачиваться, но вы можете убрать с них жетоны бегства и разбитого отряда.

- ◆ **ДВИЖЕНИЕ ПРИ БЕГСТВЕ:** невосстановленные отряды продолжают свое бегство. Обращённые в бегство отряды используют для движения все свои очки движения полностью, могут поворачиваться и выполнять любые необходимые манёвры (*так же, как отряд застрельщиков*), чтобы пройти кратчайшим путем к тылу своей армии.

- ◆ **ПРЕПЯТСТВИЯ К БЕГСТВУ:** обращённый в бегство отряд не может двигаться ни сквозь вражеские отряды (*независимо от их статуса*), ни сквозь дружественные отряды в боевых построениях (*с синими жетонами*), ни сквозь отряды обращённых в бегство слонов (*см. дальше*). В этих случаях обращённый в бегство отряд должен поворачиваться столько раз, сколько потребуется, чтобы обходить препятствия, всегда выбирая кратчайший маршрут к тылу своей армии.

Однако если на этом маршруте есть дружественные отряды, обращённый в бегство отряд движется сквозь них как обычно, если только его движение не должно закончиться наложением отрядов друг на друга. В таком случае обращённому в бегство отряду придётся остановиться непосредственно перед вступлением отрядов в контакт. Он сможет возобновить свое движение в следующей фазе бегства (*и в итоге пройти сквозь дружественный отряд, если тот не передвинется или не примет боевое построение*).

Считается, что отряд продвигается сквозь другой, даже если карты наложились всего одним уголком (т.е. необязательно пересекать второй отряд от одной стороны до противоположной). Дружественные отряды, сквозь которые прошёл отряд, становятся **разбитыми**. Однако, если дружественный отряд уже разбит или сам обращён в бегство, дополнительного эффекта не будет.

- ◆ **ОБРАЩЁННЫЕ В БЕГСТВО СЛОНЫ:** слоны — мощное орудие войны, но в напряжённых ситуациях могут стать неуправляемыми, нанося урон и врагам, и друзьям без разбора.

Как и прочие отряды, незаблокированные обращённые в бегство слоны могут поворачиваться и совершать необходимые движения, чтобы развернуться лицом к линии тыла своей армии. Затем они будут двигаться прямо к ней.

- ◆ **ЗАТАПТЫВАНИЕ СЛОНАМИ:** слоны не сворачивают со своего пути и будут топтать любые отряды, сквозь которые пройдут, независимо от их армии и боевого построения. Чтобы затоптать отряд, слоны должны пройти сквозь него полностью. Если это невозможно, слоны должны остановить свое движение непосредственно перед вступлением отрядов в контакт. При затаптывании слоны совершают атаку без розыгрыша событий, бросая столько кубиков, сколько их собственных отделений проходит сквозь вражеский отряд, и применяя соответствующие эффекты.

Затоптаный отряд не атакует в ответ. Если отряд в результате затаптывания обращается в бегство, он немедленно выполнит свое движение при бегстве — едва только движение слонов будет завершено. Если отряд всё ещё функционирует после окончания боя, поместите на него жетон разбитого отряда. Если он уже был разбит (*или обращён в бегство*), то ничего не происходит.

Пример: ваш отряд балеарских пращников затоптан после того, как отряд слонов прошёл сквозь него тремя отделениями, бросив 3 кубика и нанеся 2 повреждения. Пращники проходят проверку морали и проваливают её, отряд становится разбитым. Если бы отряд не провалил проверку морали, он все равно стал бы разбитым из-за самого факта, что его затоптали.

При последующих проверках морали для восстановления отряда слонов, если результат броска в точности равен морали животных (*с любыми подходящими модификаторами*) — но не выше и не ниже — вы можете решить, убьют ли погонщики слонов, чтобы избежать дальнейшего нанесения урона. В таком случае отряд уничтожается.

В те дни погонщики слонов носили с собой молоток и зубило, чтобы убить своих животных в случае, если те станут слишком опасны для дружественных войск.

- ◆ **БОЙ С ОБРАЩЁННЫМИ В БЕГСТВО СЛОНАМИ:** отряд, который должен быть затоптан (*дружественный или вражеский*), может принять решение вступить со слонами в бой. В таком случае слоны столкнутся с отрядом (*без возможности окружения*), и произойдет обычный бой, только без розыгрыша событий. Если отряды останутся живы после завершения боя и защищающийся не обратится в бегство, то оба отряда останутся в статусе вступивших в бой. Если же защищающийся отряд обратится в бегство, отступит или будет уничтожен, слоны продолжат бегство, если только их отряд не прошёл восстановление.

7. КОНЕЦ ХОДА

Ход активного игрока заканчивается на этой фазе.

- ◆ **ХОД С РОЗЫГРЫШЕМ ПРИКАЗОВ:** если активный игрок разыграл на своём ходу хотя бы один приказ, он берёт 1 карту.
- ◆ **ХОД БЕЗ РОЗЫГРЫША ПРИКАЗОВ:** если активный игрок не разыгрывал приказы (*даже если он играл события с руки*), он должен выбрать одно из следующих действий:
 - **СБРОСИТЬ КАРТЫ:** активный игрок может сбросить карты, если хочет, и взять такое же количество карт плюс 1.
 - **ВЗЯТЬ КАРТЫ:** активный игрок берёт 3 карты.

Если несколько игроков играют в команде, они могут давать карты действий друг другу. Если количество карт в руке любого игрока превышает значение лидерства его генерала, игрок должен сбросить все лишние карты.

КОНЕЦ КОЛОДЫ: если колода карт закончилась, перетасуйте стопку сброса и положите ее лицевой стороной вниз, чтобы получилась новая колода. Имейте в виду, что в некоторых сценариях это может привести к окончанию игры.



Лицевая и обратная сторона памятки



VIII - БОЕВЫЕ ПОСТРОЕНИЯ



На некоторых картах отрядов есть **круглая синяя иконка**, обозначающая боевое построение, которое может принять данный отряд.

Отряд, обладающий такой способностью, может **принять боевое построение** в фазе движения, если соблюдены следующие требования:

- ◆ Отряд должен быть активирован.
- ◆ На этом ходу отряд сможет совершать только сокращённое движение (*исключение — манёвренные отряды и застрельщики*), при этом он может наступать. В последующих ходах он может быть не активированным и совершать обычное движение.
- ◆ Отряд не может находиться в ближнем бою.

После активации отряда поместите на него соответствующий **синий жетон**. Ни один отряд не может принять больше одного активного боевого построения (*допустим только один синий жетон на отряде*).

Преимущества от боевых построений могут суммироваться с преимуществами особых способностей (*оранжевые и зелёные иконки*).

Если историческим сценарием не указано иного, игроки могут начать игру с отрядами в активных боевых построениях. Для этого во время размещения войск положите соответствующий жетон на отряд после того, как раскроете его карту.

Ниже приведено описание особенностей боевых построений:



СТЕНА ЩИТОВ: это оборонительное построение, в котором ряды сомкнуты и прикрыты большими щитами.

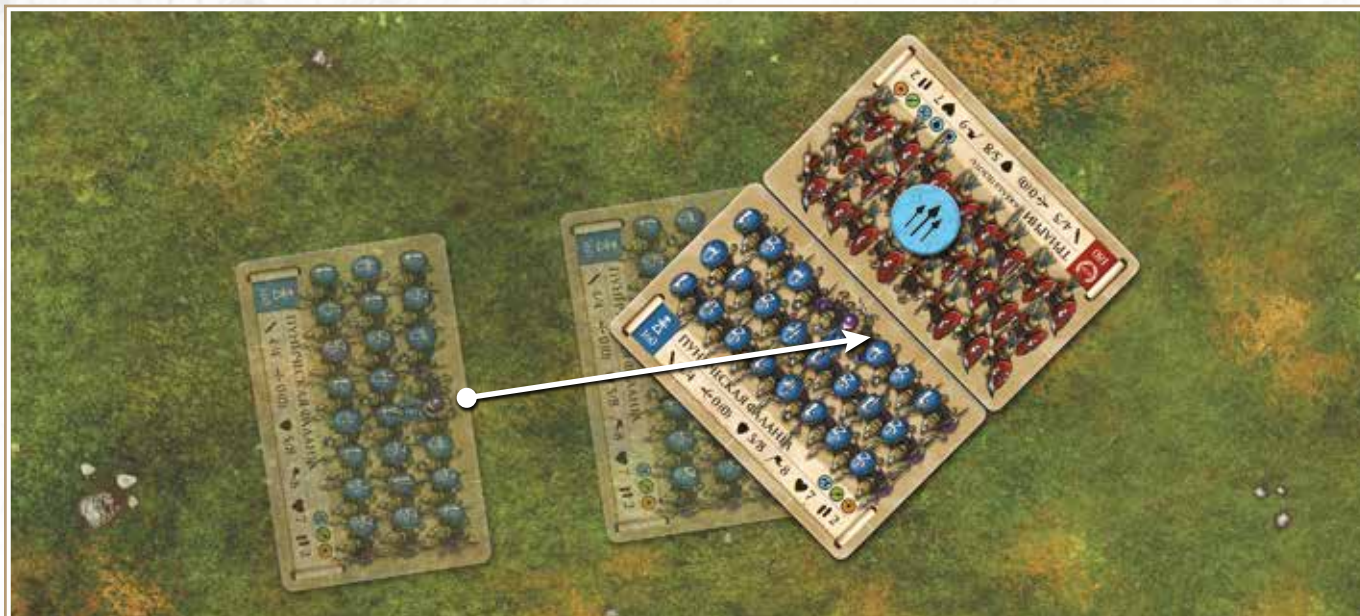
- Добавляет +1/+1♥ к защите от дальних атак и в ближнем бою.
- Отряды в этом боевом построении будут использовать только сокращённое движение.



ФАЛАНГА: это построение отряда плотными шеренгами; в первой линии бойцы выставляют перед собой длинные копья. Данная способность применима только в том случае, если какое-либо из фронтальных отделений находится в контакте с противником.

- У таких отрядов есть способность «Копейщики» с накопительными модификаторами против верховых отрядов.
- При первом вступлении в бой, атакуя или защищаясь, отряд в боевом построении «фаланга» будет иметь приоритет атаки (*он атакует первым, даже если это защищающийся отряд, и первым нанесёт урон*).
- После этого первого боя фаланга расформируется и больше не приносит эффекта. Уберите синий жетон.
- У отряда в боевом построении «фаланга» движение сокращено, но он может наступать.

Если **фаланга** вступает в бой с другим отрядом, тоже имеющим приоритет атаки (*например, фалангу атакует верховой отряд с такой особой способностью*), оба эффекта отрядов нейтрализуют друг друга, и бой разыгрывается обычным образом (*одновременно*).



Пуническая фаланга карфагенян атакует вашу фалангу триариев. Однако у триариев есть приоритет атаки, поэтому они всегда бросают кубики первыми, даже если защищаются. Если они нанесут врагу повреждения, карфагенский отряд должен будет пройти проверку морали, прежде чем бросать кубики.



КВАДРАТ: это оборонительное боевое построение защищает раненых воинов в центре и образует квадрат, способный обороняться с любой стороны.

- Отряд не получает штрафов при атаках с флангов и тыла.
- Квадрат даёт бонус $+2/+2\heartsuit$ к защите от верховых отрядов.
- У отряда, выстроенного квадратом, штраф $-1/-1\heartsuit$ к защите от дальних атак.
- Пока активировано это боевое построение, отряд не может двигаться.



КЛИН: боевое построение, характерное для некоторых верховых отрядов и увеличивающее силу их наступления.

- У отряда, выстроенного клином, бонус $+1/+1\spadesuit$ к атаке (*применяется только тогда, когда отряд наступает*).
- В конце первого боя после наступления клин расформируется и больше не приносит эффекта. Уберите синий жетон.
- Построение клином можно активировать во время обычного движения.



РОМБ: это боевое построение верховых отрядов работает так же, как и клин, но с дополнительным преимуществом: один раз в ход отряд может сделать свободный поворот вокруг своей оси, не тратя очки движения.



ХРАБРОСТЬ: представляет собой стремление отряда увеличить свою силу в ущерб своей обороне. Эта особая способность отличается от предыдущих, поскольку она не является боевым построением и, следовательно, имеет некоторые исключения из общих правил.

- Когда активирована «Храбрость», атака отряда увеличивается на $+1/+1\spadesuit$, но защита уменьшается на $-1/-1\heartsuit$.
- Как для активации, так и для деактивации этой способности достаточно активировать отряд и положить на него (*или убрать с него*) жетон, при этом не сокращая движения отряда на этом ходу.



IX - СПОСОБНОСТИ ОТРЯДОВ



Особые способности различных отрядов, в отличие от боевых построений, не требуют активации, поэтому их эффект постоянен. **Оранжевые иконки** представляют общие способности, **зелёные иконки** — способности на местности и способности особого оружия (*дротиков и копий*). Преимущества и бонусы, предоставляемые способностями, можно суммировать. Ниже приведен список способностей:

СПОСОБНОСТИ НА МЕСТНОСТИ РАЗНЫХ ТИПОВ



ЛЕСОВИКИ: эта способность, характерная для отрядов, привыкших передвигаться по лесистой местности. На такой отряд не влияют никакие штрафы, связанные с передвижением, позиционированием или боем в лесах.



СКАЛОЛАЗЫ: это способность, характерная для отрядов, привыкших передвигаться по горам или очень пересечённой местности. На такой отряд не влияют никакие штрафы, связанные с передвижением, позиционированием или боем на холмах или в горной местности.



АМФИБИИ: это способность, характерная для отрядов, привыкших или специально обученных передвигаться по рекам, которые можно переходить вброд. Такой отряд не получает штрафов к движению при входе в воду, при передвижении по воде или при выходе из воды, а также не получает штрафов в бою, когда выходит из воды.

ПРОЧИЕ СПОСОБНОСТИ



АТЛЕТЫ: отряды в отличной физической форме.

- Добавляйте дополнительно 1  к ЕР отрядов «атлетов», когда они наступают на врага.



НАСКОК: это характерная способность некоторых верховых отрядов и нескольких пехотных отрядов.

- Способность «Наскок» применяется только при наступлении на отряды пехоты и только во время первой атаки наступления.
- «Наскок» даёт +1/+1  к атаке.
- Наскакивающий отряд будет иметь приоритет атаки (*атаковать и наносить урон первым*).
- Если защищающийся отряд после наскака обращён в бегство или уничтожен, атакующий отряд может сделать дополнительное движение с половиной своего значения движения, но он не может совершить наступление ещё раз.

Если отряд совершает наскок на отряд пехоты с приоритетом атаки (*например, на фалангу*), оба эффекта нейтрализуют друг друга, и бой разыгрывается обычным способом (*одновременно*).



ЗАСТРЕЛЬЩИКИ: это отряды, которые пользуются очень гибкими построениями; они быстры и способны передвигаться по местности, не придерживаясь жесткого строя, но и не разделяясь слишком сильно, чтобы поддерживать сплоченность отряда.

- Отряды «застрельщиков» могут выполнять особые манёвры, подробно описанные в разделе «Фаза движения» (*движение в любом направлении, свободный поворот и т.д.*), и могут при стрельбе совершать обычное движение вместо сокращённого.
- Застрельщики могут разделять свои очки движения между фазами на моменты «до дальней атаки» и «после». Они могут двигаться, стрелять и снова двигаться, пока их очки движения не закончатся. Рекомендуем использовать жетоны разделенного движения в качестве напоминания о том, на сколько ЕР продвинулся отряд перед стрельбой.



МАНЁВРЕННЫЕ: этой способностью обладают определённые верховые отряды, умеющие быстро выполнять особые манёвры.

- «Манёвранные» отряды могут менять боевое построение (например, растягивать и смыкать строй или менять боевое построение) во время обычного движения на своём ходу.
- Они могут наступать на том же ходу, когда принимают боевое построение или меняют его.



ПРОФЕССИОНАЛЫ: хорошо обученные отряды, которые редко допускают ошибки в бою.

- Когда отряды «профессионалов» бросают кубики на попадание или на урон в дальних атаках или в ближнем бою, они могут сделать один переброс за каждый кубик, на котором выпала 1 (*провал*).



УСТРАШАЮЩИЕ: определённые отряды вызывают **страх** у своих врагов.

- Отряды, сражающиеся в ближнем бою с «устрашающими» отрядами, всегда проходят проверку морали со штрафом -1, даже если они не получили повреждений в этот ход.



СТОЙКИЕ: отряды с несокрушимым моральным духом.

- «Стойкие» отряды могут быть разбиты, но никогда не обратятся в бегство, если только игрок, управляющий ими, не захочет этого. Они могут сражаться до последнего бойца.



ЯРОСТНЫЕ: закалённые в боях, но не дисциплинированные отряды.

- В фазе движения «яростные» отряды активного игрока будут автоматически (*независимо от того, активированы они или нет*) наступать на любого врага, оказавшегося на доступном для наступления расстоянии, причём наступают они как можно большим количеством отделений.
- Если на расстоянии наступления находится более одного врага, то решение, на кого наступать, принимает владелец яростного отряда.
- Способность яростного отряда не применима против отрядов, находящихся внутри сооружений.



ДРОТИКИ: это короткие копья, которые метались перед вступлением в ближний бой (*как, например, римские пилумы*). Отряды с такой способностью получают выгоду от события «Бросок дротиков», независимо от того, атаковали они или защищались.



КОПЕЙЩИКИ: это отряды с длинными копьями, которые очень эффективны против верховых отрядов.

- Отряды «копейщиков» получают +1/+1\ в ближнем бою против кавалерии и других верховых отрядов.



СМЕРТОНОСНЫЕ: особенно агрессивные отряды, смертельно опасные в ближнем бою.

- В любом ближнем бою при броске на урон «смертоносные» отряды наносят **по 2 повреждения** за каждый кубик, на котором выпала 6 (*критический успех*).



МЕТКОСТЬ: отряды с отличной меткостью в дальних атаках.

- Эта способность срабатывает только у отрядов, которые не двигались на этом ходу.
- Отряды со свойством «Меткость» при броске на урон наносят **по 2 повреждения** за каждый кубик, на котором выпала 6 (критический успех).

***Пример:** ваш отряд, обладающий свойством «Меткость» не двигался и стреляет в фазе дальней атаки. Он бросает кубики и получает 3 попадания. В броске на урон на кубиках выпадает 6-1-6: отряд должен нанести противнику 2 повреждения, но благодаря своей меткости наносит 4.*



САРИССЫ: это длинные (до 5 метров и более) пики, использовавшиеся македонскими и греческими отрядами.

- Способность «Сариссы» приносит выгоду в тех же обстоятельствах, что и способность «Копейщики».
- Кроме того, наличие сарисс усиливает эффект от использования построения «фаланга», превращая «атаку с приоритетом» в «безответную атаку»: когда отряд с сариссами выстроен фалангой, он атакует, не оставляя противнику никакой возможности нанести ответный удар.
- Когда отряд с сариссами выстроен фалангой и сталкивается с отрядом, имеющим приоритет атаки, то сложится ситуация атаки с приоритетом (*но приоритет будет отдан отряду с сариссами*).



ДОПОЛНЯЕМЫЕ ОТРЯДЫ: это отряды, которые могут действовать сообща. Один становится основным отрядом, а второй — **ауксилией**, вспомогательным отрядом поддержки (*помогает транспортировать тяжелое оборудование, обеспечивает прикрытие от снарядов и т.д.*).

- При размещении карты двух дополняемых отрядов могут быть наложены друг на друга, причём отряд-ауксилия находится снизу, а основной отряд — сверху, и оба идеально выровнены.
- В фазе активации достаточно активировать только основной отряд, чтобы активировались оба.
- Основной отряд получает **дополнительно 1 ЕР** для движения.
- В случае ближнего боя учитывайте значения атаки и защиты основного отряда.
- Пока они находятся вместе, оба отряда будут получать урон от дальних атак или ближнего боя.
- Если отряд-ауксилия владеет стрелковым оружием, он может совершать дальнюю атаку из-под основного отряда.
- Если у любого из отрядов есть дротики, вы можете разыграть событие «Бросок дротиков».
- В фазе движения или из-за обращения в бегство отряды могут разделиться. В этом случае, они должны разделиться полностью (*их карты не могут накладываться друг на друга*). Если отряды разделятся, они не смогут воссоединиться до конца сражения и будут вести себя как независимые отряды. Если они получили повреждения, будучи воедино, после разделения у обоих отрядов будет одинаковое количество повреждений.



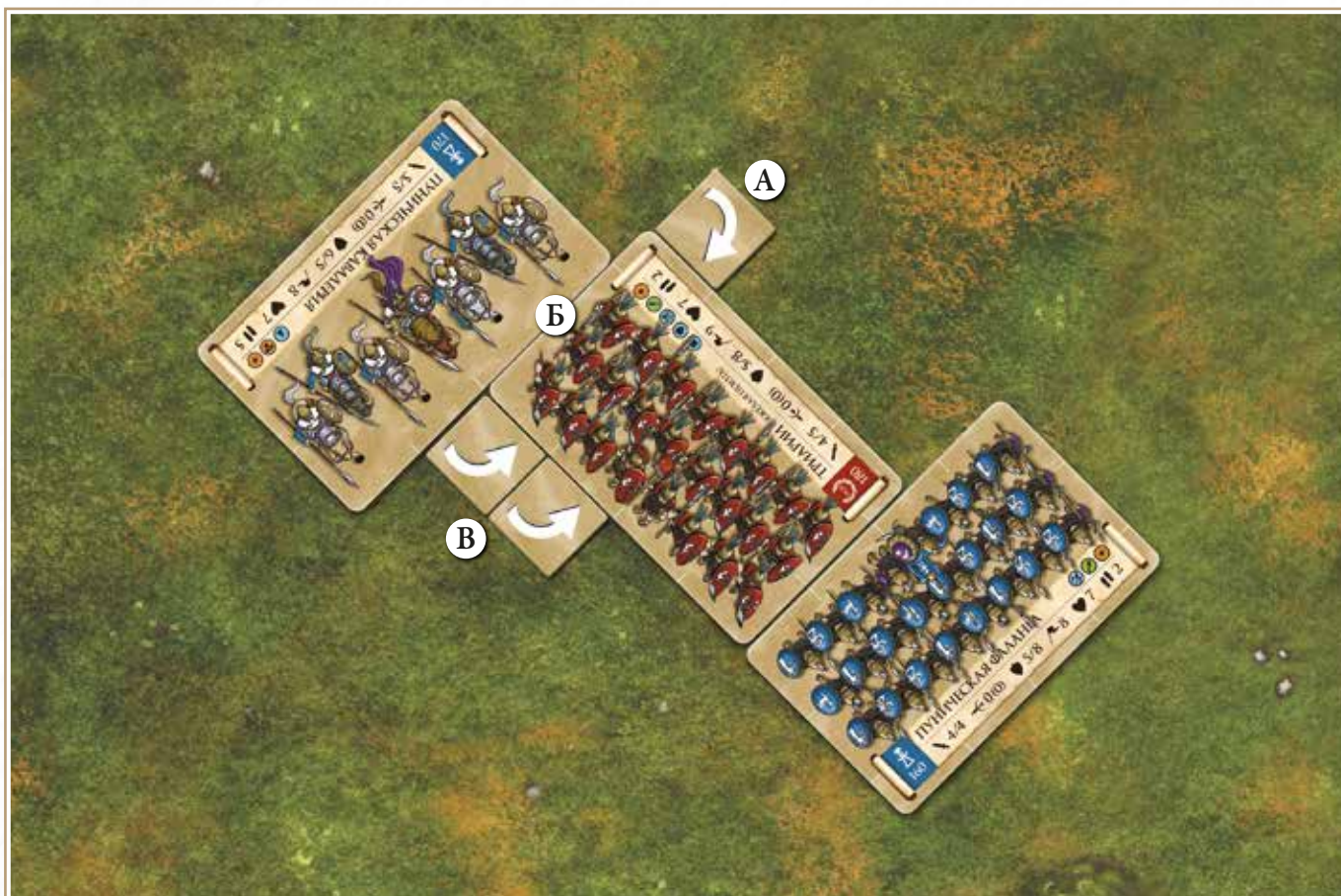


Х - МОДИФИКАТОРЫ



Ниже приведено краткое описание основных модификаторов, получаемых от боевых порядков или способностей отрядов.

- ◆ **ФЛАНГОВАЯ АТАКА:** когда атакующий отряд совершает ближнюю или дальнюю атаку с фланга (*боковая сторона карты*), защищающийся отряд получает штраф -1/-1 ♥ и -1/♣ балл за каждый атакованный фланг.
- ◆ **АТАКА С ТЫЛА:** когда атакующий отряд совершает ближнюю или дальнюю атаку с тыла (*задняя сторона карты*), защищающийся отряд получает штраф -2/-2 ♥ и -2/♣.
- ◆ **МАРШ-БРОСОК ИЛИ БЕГСТВО:** когда отряд, совершающий марш-бросок или движение при бегстве, подвергается атаке, он получает штраф -2/-2 ♥ и -2/♣.
- ◆ **СОЮЗНИКИ В БОЮ:** если два дружественных отряда (*или больше*) вступают в ближний бой с одним и тем же отрядом, защищающийся отряд получает штраф в размере -1/-1 ♥ и -1/♣ за каждый дополнительный вражеский отряд, с которым он сражается.



В этом примере пуническая кавалерия атакует отряд римлян своими пятью отделениями, одно из которых растянуло строй на левом фланге, чтобы атаковать противника с тыла (-2/-2 ♥) (А), два отделения атакуют с фланга (-1/-1 ♥) (Б) и еще два — с фронта противника (В). Поскольку у кавалерии есть союзник, атакующий тот же отряд, защищающийся отряд получает ещё и штраф -1/-1 ♥. То есть общий штраф защищающегося отряда равен -4/-4 ♥ против атаки 5 кубиками, а также -4/♣. В такой ситуации вполне вероятно, что защищающийся получит 5 повреждений. Кроме того, отряд римлян заблокирован, поэтому он не может маневрировать или окружать своих противников. Союзник кавалерии, в свой черёд, атакует римлян 2 кубиками; защищающийся отряд получает штраф -2/-2 ♥ (-1 за атаку с фланга и -1 за кавалерию как за другой дружественный отряд, сражающийся против него же).

- ♦ **ГЕНЕРАЛ:** генералы дают особые преимущества отрядам, в которых они находятся, особые преимущества (какие — указано на картах генералов). Кроме того, генералы повышают мораль других отрядов:
 - Все дружественные отряды в пределах зоны влияния генерала получают $+1/\heartsuit$ к своему значению морали. Зона влияния измеряется со всех сторон карты генерала, и достаточно, чтобы она достигала любой части другой карты для воздействия на неё.
 - Если генерал обращён в бегство, ранен или мёртв, все дружественные отряды в бою получают штраф -1 ко всем их проверкам морали.
- ♦ **ПОТЕРИ:** накопленные потери влияют на мораль отряда и его возможности атаки.
 - Каждое повреждение приносит отряду штраф $-1/\heartsuit$.
 - За каждые 3 повреждения отряд получает штраф $-1/-1\spadesuit$ к значениям атаки, как в ближнем бою, так и при дальней атаке. Но минимальное значение атаки всегда равно $1/1$.
- ♦ **РАСТЯНУТЫЙ СТРОЙ:** отряды с растянутым строем получают штраф $-1/\heartsuit$ за каждый жетон отделений. Растянутый отряд с жетонами отделений с обоих флангов получит -2 к морали.
- ♦ **ГЕРОЙ:** определённые события могут привести к появлению в отряде героя. Отряды с героями получают бонус в размере $+1/+1\heartsuit$ и $+1/\heartsuit$. В каждом отряде может быть только один жетон героя. 
- ♦ **НЕТ ОФИЦЕРА:** в результате некоторых событий отряд может потерять офицера. Отряды с жетоном «Нет офицера» имеют штраф на атаку и защиту $-1/-1$, как для ближнего боя, так и при дальней атаке, и штраф морали $-1/-1/\heartsuit$. В каждом отряде может быть только один жетон «Нет офицера». 
- ♦ **РАЗБИТЫЙ ОТРЯД:** отряды с жетоном разбитого отряда получают штраф $-1/-1\spadesuit$ и $-1/\heartsuit$. На каждом отряде может быть только один жетон разбитого отряда. Следует отметить, что у обращённых в бегство отрядов нет дополнительных штрафов, кроме тех, которые наложены из-за того, что отряд стал разбитым. 



Некоторые карты генералов, которых вы можете найти в игре «ДОЛГ!»



XI - ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ПРИКАЗАХ И СОБЫТИЯХ



В этом разделе вы найдёте более подробную информацию о некоторых картах действий:

- ◆ **ВETERАНЫ И ЭЛИТА (событие):** это событие позволяет вам превратить обычный отряд в отряд ветеранов, а отряд ветеранов — в элитный. Эти статусы не дают модификаторов в бою, но влияют на розыгрыш событий:



Ветераны: если у вас в бою есть отряд ветеранов, вы можете сбросить карту случайного события и сыграть новую. Вторая карта должна быть разыграна, даже если она хуже первой.



Элитный отряд: это событие даёт те же преимущества, что и отряд ветеранов, но также позволяет вам выбор из двух вариантов перед боем:

- Вы можете взять 2 случайных события и разыграть то, которое вам больше нравится. Этот вариант возможен, только если отряд противника не является элитным.
- Используйте в бою 2 события с руки вместо 1.

Перед партией игроки могут договориться начать с некоторыми ветеранами и/или элитными отрядами. Стоимость отряда, назначенного отрядом ветеранов, увеличивается на 30%, а назначенного элитным — на 50%.

Пример: если вы решите, что ваш отряд легионеров (стоимостью в 100 очков) является отрядом ветеранов, он будет стоить 130 очков — или 150, если вы сделаете его элитным отрядом.

- ◆ **ЗАСАДА (событие):** урон наносится немедленно, сразу после розыгрыша карт событий, и после этого происходит розыгрыш боя как обычно. Защищающийся отряд получит те же штрафы, что и разбитый отряд. Повреждения, полученные таким образом, считаются полученными в бою, поэтому они учитываются при определении того, какой отряд должен пройти проверку морали.

- ◆ **БРОСОК ДРОТИКОВ (событие):** это особая атака, которая приносит выгоду только отрядам с дротиками. Эта атака допустима только в боях, которые начались на том же ходу после наступления (*не применяется к отрядам, которые уже находились в бою*). Если эта карта появляется в качестве случайного события, оба отряда (*с дротиками*) могут провести атаку на короткой дистанции (*без розыгрыша событий*) и применить результаты (*и если урон был нанесён, противнику придётся пройти проверку морали*).

Затем переходите к ближнему бою как обычно. В этом бою, если у защищающегося отряда тоже есть дротики, он также получит бонус +1/+1♥, «смягчающий» вражеский удар. Если событие разыгрывается с руки, оно приносит выгоду только игроку, который его разыграл.

- ◆ **ВЕТЕР МЕНЯЕТСЯ (событие):** для определения дальности стрельбы за точку отсчёта берётся первоначальная, а не новая цель. То есть, если первоначальная цель была на короткой дистанции, вы бросите 4 кубика, даже если новая цель находится дальше или вообще вне зоны досягаемости. В случае, если в радиусе 1 ЕР от первоначальной цели нет ни одного отряда, атака не выполняется (*даже первоначальная*).

- ◆ **ПАНИЧЕСКОЕ БЕГСТВО (приказ):** игрок, разыгравший «Паническое бегство», должен активировать один из своих отрядов. Все отряды — и дружественные, и вражеские — в которых есть животные (*лошади, слоны, верблюды...*) и которые находятся в пределах 4 ЕР от края карты активированного отряда, должны пройти проверку морали с любыми применимыми модификаторами. Верховые отряды (*включая колесницы*) получают -2/♣. Любой отряд, не прошедший проверку, будет разбит и обратится в бегство, которое начнётся немедленно.

Затем активированный отряд может на этом же ходу двигаться и сражаться как обычно.



XII - ДРУГИЕ СПОСОБЫ ИГРАТЬ В «ДОЛГ!»



В этом разделе вы найдёте ряд опциональных (*необязательных*) правил. До начала партии вы можете договориться, применять ли их. Самые опытные игроки могут адаптировать эти правила под себя и даже добавить новые правила, чтобы улучшить реконструкцию исторических сражений или добавить больше веселья в свои партии (*хотя и с осторожностью, чтобы не нарушить баланс игры*).

А. ОПЦИОНАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ГЕНЕРАЛ-НОВИЧОК

Если один из игроков играет в «ДОЛГ!» в первый раз, вы можете сделать игру более сбалансированной, добавив ему очки армии.

ВСЕГДА АКТИВНЫЙ ГЕНЕРАЛ

Отряд генерала всегда активен — то есть для его активации не нужно разыгрывать приказ. Отряд такого генерала может двигаться и сражаться каждый ход. Этот вариант может сделать генералов сильнее, особенно тех, чей модификатор стоимости выше. Если у генерала уже есть способность всегда активировать свой отряд, то это правило позволит генералу каждый ход активировать (*один*) любой отряд дополнительно.

НЕСКОЛЬКО ГЕНЕРАЛОВ

В армии каждого игрока может быть несколько генералов. Главнокомандующим будет генерал с самым высоким показателем лидерства. Лидерство армии определяется по уровню лидерства главнокомандующего. В случае равенства лидерств вы должны выбрать одного генерала ещё в начале партии. Если главнокомандующий погибнет, будет ранен или сбежит, генерал со вторым по значению лидерством примет на себя командование армией. Если главнокомандующий восстановится, он снова возглавит армию. Штраф в размере $-1/\spadesuit$ для всей армии из-за потери генерала будет применяться только в том случае, если генералов в армии не осталось. Чтобы игра закончилась из-за потери генерала, все они должны умереть или сбежать. Если несколько генералов находятся неподалёку друг от друга, то для отрядов бонусы к морали за близость к генералу не суммируются.

Если ваше войско состоит из нескольких армий, у вас может быть по одному генералу в каждой из этих армий. В таком случае генерал всегда должен находиться в отряде своей армии, и его бонус лидерства ($+1/\spadesuit$) распространяется только на отряды его армии. Аналогично, если генерал умрёт, штраф -1 будет применён только ко всем отрядам его армии. Вы распределяете генералов по отрядам во первоначального размещения расстановки войск. **Пример:** *если в вашей армии 3 генерала, вы можете назначить по одному генералу на каждый фланг, а третьего — в центр армии. Вы должны чётко указать, какими отрядами командует каждый из генералов.*

Чтобы рассчитать стоимость армии, добавьте стоимость генералов к отрядам тех армий, которыми они будут командовать.

ИГРА БЕЗ СОБЫТИЙ

Чтобы уменьшить случайность и продолжительность игры, можно играть без случайных событий и разыгрывать только карты событий с рук игроков.

ОГРАНИЧЕННАЯ ВИДИМОСТЬ

Чтобы отразить то, как неблагоприятные погодные условия (*дождь, туман, пыль...*) влияют на видимость отрядов, вы можете применить это правило ограниченной видимости. Игроки могут договориться о конкретных условиях в начале игры. **Пример:** *вы хотите смоделировать сражение в туманный день, следовательно, вы договариваетесь, что стрельба на расстоянии более 2 ЕР получает штраф -1 к дальним атакам и невозможна на расстоянии более 6 ЕР.*

ТУМАН ВОЙНЫ

Чтобы отразить настоящую проблему различения отрядов на расстоянии во время боя, вы можете использовать данное правило.

Для этого определите расстояние, за пределами которого находится «туман войны» (*например, 6 EP*), и примените следующие правила:

- ◆ Все карты отрядов начинают игру рубашкой вверх.
- ◆ Все карты вражеских отрядов, находящиеся на расстоянии за границей «тумана войны» для любого из ваших отрядов, лежат *взакрытую (лицевой стороной вниз)* — вы знаете, где они находятся, но не знаете, какие именно это отряды. Как правило (*и если исторический сценарий не предусматривает иного*), обе армии остаются скрытыми после первоначального размещения войск.
- ◆ Скрытые отряды могут передвигаться обычным образом и остаются скрытыми до тех пор, пока не приблизятся к вражескому отряду на расстояние видимости, покинув зону «тумана войны». Когда это произойдёт (*даже в середине движения*), немедленно раскройте эти карты отрядов.
- ◆ Раскрытые отряды не могут снова стать скрытыми, даже если они выйдут за пределы видимости в зону «тумана войны».
- ◆ Если скрытый отряд совершает дальнюю атаку, он должен раскрыться перед атакой.
- ◆ Дальние атаки против скрытого отряда имеют штраф **-1/-1** .
- ◆ Если во время дальней атаки скрытый отряд получил хотя бы одно попадание, он должен раскрыться.

ЗАЩИЩЁННЫЕ ФЛАНГИ

В сражениях древности было принято продвигаться вперёд в боевом построении, показывающем только один фронт и защищающем фланги. Это повышало моральный дух и оборону отряда. Чтобы отразить этот факт, вы можете применить данное правило.

Считается, что у отряда, вступившего в ближний бой, фланги защищены, если:

- ◆ Атака противника ограничена фронтом отряда. Противник не имеет прямого контакта с флангом или тылом, даже при помощи жетона отделения.
- ◆ С фланга отряда находится дружественный отряд, расположенный таким образом, что на этом фланге невозможно разместить окружающий жетон отделения (*расстояние между дружественными отрядами менее 2 см*).
- ◆ Отряд с защищённым флангом получает **+1**  за каждый свой защищённый фланг.

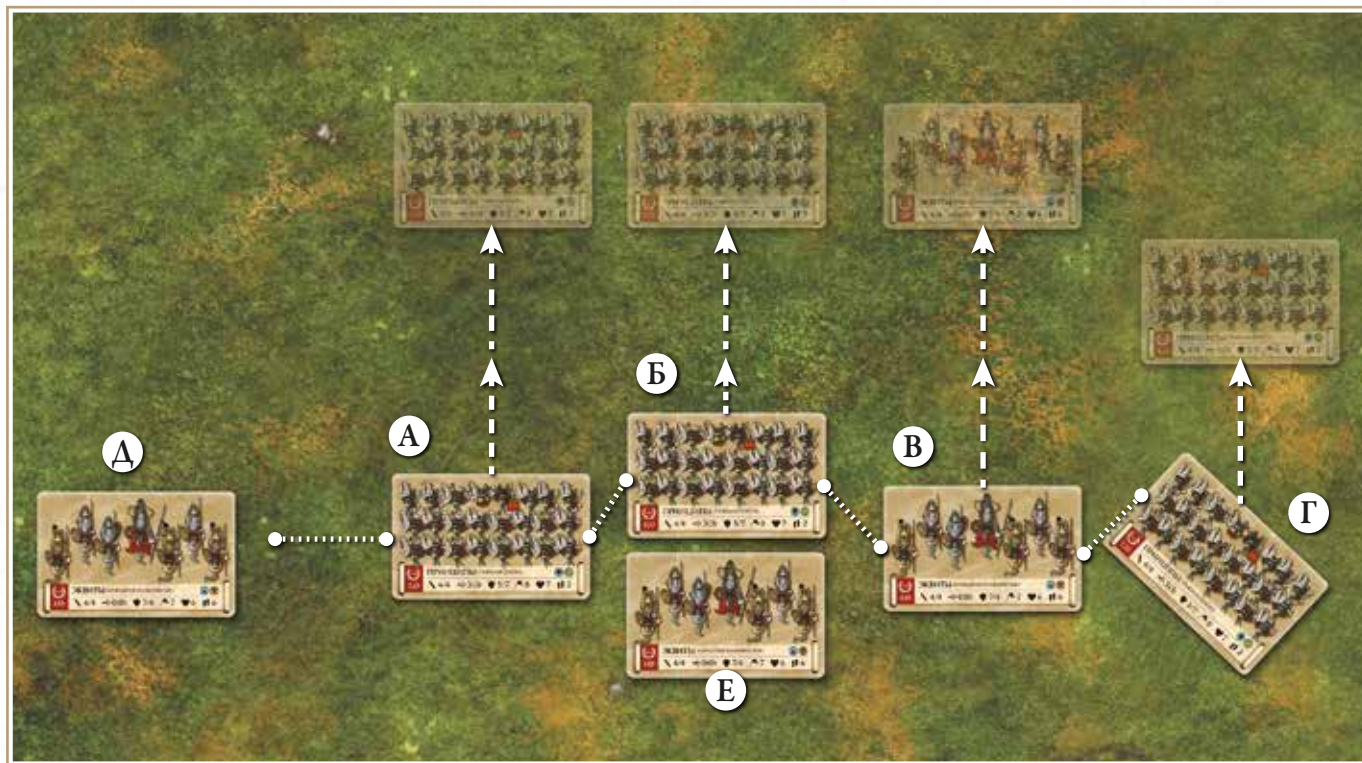
ПРОДВИЖЕНИЕ СТРОЕМ

Чтобы заставить вашу армию продвигаться вперед с сохранением строя, не разыгрывая при этом слишком много карт действий, вы можете применить это правило. В фазе активации сбросьте **2 карты действий**, чтобы выполнить приказ «**Продвижение строем**», который позволяет вам активировать весь строй отрядов (*отряды, не вступившие в бой и выстроенные одной линией*), со следующими ограничениями:

- ◆ Вы можете активировать все отряды «**в строю**» или только часть их. Все движения должны выполняться в одном направлении (*движение вперёд, по диагонали, назад...*) и на количество EP, равное значению движения самого медленного отряда в строю.
- ◆ Отряды могут выполнять дальние атаки и даже наступать, если движение позволяет им вступить в контакт с врагом.

Здесь термин «строй» означает неопределённое количество отрядов, удовлетворяющих следующим условиям:

- ◆ Каждый отряд должен находиться на расстоянии менее 1 ЕР от любой точки на своем фланге до фланга другого дружественного отряда.
- ◆ Каждый отряд связан с двумя другими дружественными отрядами — по одному на правом и левом фланге (за исключением краёв строя, где соседний отряд требуется только с одного фланга).



В этом примере вы решаете двинуть свою армию вперёд и сбрасываете две карты действий, чтобы продвигаться строем. Ваш строй сформирован отрядами А, Б, В и Г. Отряд Д (слева) находится слишком далеко. Вы могли бы сформировать строй с помощью отряда Е вместо Б, но не с ними обоими одновременно, поскольку у каждого отряда должна быть связь только с одним отрядом на каждом фланге. Вы также можете решить сформировать строй только с помощью А и Б (вам не обязательно расширять его до максимума). Но вы не смогли бы активировать А и В, так как они не связаны друг с другом, а вы должны активировать все отряды, которые вы определили как часть строя. В фазе движения весь ваш строй движется в одном направлении. В данном случае вы решили «выровнять» ваш строй. Кроме того, вы также выполняете обычное движение отрядом Г, но начинаете его движение с разворота на 90°, чтобы его направление соответствовало всем остальным отрядам.

УСТРАШАЮЩИЕ ДРОМЕДАРИИ

Греческий историк Геродот (V в. до н. э.) рассказывал, как во время одной битвы лидийские лошади были напуганы запахом и звуками, которые издавали персидские верблюды. Независимо от того, правдив ли этот анекдот от «отца истории», мы не могли удержаться от добавления необязательного правила, отражающего этот факт:

- ◆ **Дромедарии** (отряды верблюдов) пугают лошадей. Вражеские конные отряды (включая колесницы), вступившие в ближний бой с отрядом дромедариев, испытают страх, т.е. они получают штраф -1/♣ и вынуждены будут проходить проверку морали после каждого боя.

УСИЛЕННЫЕ ОТРЯДЫ

У всех отрядов на 2 очка здоровья больше, чем указано на их карте. Так бои могут длиться дольше, но заодно будет больше обращений в бегство. Это повышает стратегическую значимость морали, хотя и может затянуть игру.

Б. ПАРТИИ НА 4 ИЛИ 6 ИГРОКОВ

Мы настоятельно рекомендуем этот режим игры, он делает партии более увлекательными, поскольку игроки одной команды могут сотрудничать. В таких партиях условленные очки армий необходимо распределить между союзными игроками каждой команды.

СПОСОБЫ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ КОМАНДОВАНИЯ МЕЖДУ СОЮЗНИКАМИ

- ◆ **ПО ЗОНЕ РАЗМЕЩЕНИЯ:** самый простой и распространённый способ — каждый игрок отвечает за один фланг. Если в команде 3 игрока, то один из них возглавляет центральную часть армии на поле боя, а двое других берут на себя по одному флангу каждый.
- ◆ **ПО ТИПАМ ОТРЯДОВ:** другой вариант, не исключающий предыдущий (*и довольно распространённый в античности*), заключается в том, что один генерал командует отрядами пехоты, другой — верховыми отрядами, третий (*если есть*) — отрядами, способными на дальние атаки (*лучники, пращники, баллисты и т.п.*).
- ◆ **ПО РАЗНЫМ АРМИЯМ:** если в составе одной армии есть наёмники, отряды-ауксиллии или отряды разных народов, вы можете сгруппировать эти отряды в армии, каждая из которых будет под командованием отдельного генерала.

Распределение очков армии для союзников в команде не обязательно должно быть равным, но общая сумма не должна превышать согласованное для сражения количество очков.

Передача хода может быть выполнена тремя способами:

- ◆ **КОМАНДНЫЕ ХОДЫ:** для удобства и гибкости игры рекомендуется, чтобы союзники отыгрывали свои ходы вместе, фаза за фазой. То есть новая фаза не начинается до тех пор, пока все игроки в команде не завершат текущую фазу.
- ◆ **СОЮЗНЫЕ ХОДЫ:** другой вариант заключается в том, чтобы игроки-союзники играли один за другим, а затем то же самое проделывали игроки другой команды. Ход каждого игрока отыгрывается как обычно.
- ◆ **ЧЕРЕДУЮЩИЕСЯ ХОДЫ:** можно договориться о чередующихся ходах, т.е. сначала ход отыгрывает игрок А из команды I, затем игрок Б из команды II, игрок В из команды I, и, наконец, игрок Г из команды II.

В. ПАРТИИ НА 3 ИЛИ 5 ИГРОКОВ

Вы можете устраивать сражения в «ДОЛГ!» даже с нечётным количеством игроков. В таком случае вы можете выбрать один из 2 вариантов:

- ◆ **ИГРОК С 2 ГЕНЕРАЛАМИ:** в команде с меньшим количеством игроков будет игрок, управляющий 2 генералами и распоряжающийся 2 руками карт. Он будет играть за «дополнительного игрока» и каждый его генерал будет активировать собственную армию.
- ◆ **КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ:** вы можете разыграть битву, в которой несколько армий сражаются друг против друга. Играйте поочередно и обратите внимание на то, чтобы размещение войск было равноудалённым или согласованным всеми игроками.

Передача хода и распределение войск могут быть такими же, как описано в разделе «Партии на 4 или 6 игроков».



КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ВАЖНЫХ ПРАВИЛ



◆ АКТИВАЦИЯ ОТРЯДОВ:

Вы не можете активировать отряд более одного раза за ход, а также не можете разыграть 2 карты приказов на один и тот же отряд за один ход.

◆ ОТДЕЛЕНИЯ:

Бросьте столько кубиков, сколько отделений находится в контакте. И атакующий, и защищающийся всегда бросают одинаковое количество кубиков.

◆ БОИ:

Атаки отрядов в бою происходят одновременно, если способность отряда или эффект карты не утверждают иного.

◆ СОБЫТИЯ:

События разыгрываются в ближнем бою между 2 отрядами или при дальних атаках. В бою может быть сыграно от 1 до 3 событий (если не задействованы элитные отряды). За один ход нельзя сыграть два повторяющихся события. Активный игрок считается атакующим.



: событие может быть сыграно атакующим и только в ближнем бою.



: событие может быть сыграно защищающимся, как в ближнем бою, так и при дальней атаке.



: событие применяется при дальних атаках.

● **Наступление:** применяется только в том случае, если бой начался на этом же ходу после наступления.

◆ МОДИФИКАТОРЫ:

Модификаторы, применяемые к атаке, защите и морали, будут одинаковыми для всех отделений или брошенных кубиков. Минимальное значение любой характеристики отряда после применения всех модификаторов равно 1 (меньше быть не может).

◆ ПРОВЕРКА МОРАЛИ:

Выполняйте проверку морали для каждого одновременного боя. Если бой не одновременный, то выполняйте проверку морали для каждой атаки, которая нанесла урон. События могут изменить это правило.

◆ КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ И ПРОВАЛ:

Во время броска кубиков на атаку 1 всегда означает провал, а 6 — всегда попадание или автоматическое повреждение.

◆ ФАЗЫ:

Активный игрок должен отыграть все фазы в установленном порядке и в конце хода взять соответствующее количество карт, прежде чем передать ход противнику.

◆ ЗАСТРЕЛЬЩИКИ:

Они могут совершать обычное (не сокращённое) движение, даже если стреляют или совершают движение в любом направлении.

◆ СМЕНА БОЕВОГО ПОСТРОЕНИЯ:

Смена боевого построения должна происходить в начале или в конце движения.

◆ ДВИЖЕНИЕ СКВОЗЬ ОТРЯДЫ:

Вы не можете проходить сквозь дружественные отряды, которые находятся в боевом построении (*отмечены синими жетонами*).



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ТЕРМИНОВ



Примечание: наиболее релевантные для каждой концепции номера страниц выделены жирным шрифтом.



- Активация (*фаза*): 12
- Активация разбитых отрядов: 13
- Активация: 9, 12, 21, 22, 44
- Амфибии: 38
- Армии: 5, 10, 44, 47
- Атака с тыла: 28, 41
- Атака, значение: 7
- Атлеты: 38

- Ветераны: 43
- Внеочередная атака: 24, 25



- Генерал (*жетон*): 8, 11
- Генералы: 8, 44
- Генеральский модификатор очков: 8
- Герой (*жетон*): 42
- Герой: 42



- Бегство (*жетон*): 27, 33
- Бегство (*фаза*): 6, 13, 32, 33, 34
- Бегство: 12, 25, 28, 32, 34
- Ближний бой (*фаза*): 29
- Ближний бой, порядок действий: 29
- Ближний бой, розыгрыш: 29
- Боевое построение (*синий жетон*): 36, 37
- Боевое построение, смена: 17
- Боевые построения: 6, 17, 36
- Бросок дротиков (*событие*): 43
- Бросок кубиков в ближнем бою: 30



- Дальняя атака (*фаза*): 12, 25
- Дальняя атака, дистанция: 7, 25, 26
- Дальняя атака, последствия: 27
- Дальняя атака, розыгрыш: 27
- Дальняя атака: 7, 18, 25
- Движение (*фаза*): 12, 13
- Движение в любом направлении: 15, 38
- Движение сквозь отряды: 13, 32, 34, 48
- Движение, виды: 14
- Дистанция, длинная: 25, 26, 27
- Дистанция, короткая: 25, 26
- Длинная дистанция: 25, 26, 27
- Добровольное бегство: 33
- Дополняемые отряды: 40
- Дромедарии: 46
- Дротики: 39, 40, 43



- Верховые отряды: 6
- Ветер меняется (*событие*): 43

З

- Засада (*событие*): 43
- Застрельщики (*фаза*): 12, 28
- Застрельщики: 12, 25, 28, 38, 48
- Затаптывание слонами: 34
- Здоровье, восстановление (*приказ*): 9
- Здоровье: 7, 31
- Зона влияния: 8, 42

К

- Квадрат (*боевое построение*): 37
- Клин (*боевое построение*): 37
- Конец хода (*фаза*): 12, 35
- Копейщики: 39
- Короткая дистанция: 25, 26

Л

- Лесовики (*свойство отряда*): 38
- Лидерство : 8
- Лидерство, проверка: 10
- Линия видимости (*ЛВ*): 25, 26, 27

М

- Манёвренные (*свойство отряда*): 39
- Марш-бросок: 14, 15
- Меткость: 39
- Мораль, проверка: 12, 13, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 39, 43, 46, 48
- Мораль: 7, 8, 9

Н

- Наложение отрядов: 13, 14, 16, 21, 34, 40
- Наскок: 38
- Наступление: 18, 20
- Неактивные отряды в бою: 13
- Нет офицера (*жетон*): 42

О

- Обращённые в бегство слоны, бой: 35
- Обращённый в бегство отряд, активация: 13
- Обращённый в бегство отряд, восстановление: 34
- Обращённый в бегство отряд: 28, 32, 33
- Обычное движение: 14
- Ограниченная видимость: 44
- Окружение: 21, 23
- Особые манёвры: 15, 16, 17, 18
- Отделение (*жетон*): 17, 20, 22, 30
- Отделение отряда: 7, 20, 21
- Отряд, вступивший в бой: 12, 21
- Отступление: 25
- Отход: 24

П

- Паническое бегство (*приказ*): 43
- Повреждения (*жетоны*): 27, 31
- Повреждения (*см. также «Урон», «Потери»*): 7, 20, 25, 27, 29, 31
- Потери (*см. также «Повреждения»*): 7, 9, 10, 12, 27, 31, 41
- Приказы: 9
- Продвижение строем: 45
- Профессионалы (*свойство отряда*): 39

Р

- Разбитый отряд: 27, 32, 42
- Разворот отряда: 22, 23
- Разделённое движение (*жетон*): 6, 28, 38
- Распоряжение (*приказ*): 9, 12
- Растягивание (или смыкание) строя: 17
- Ромб (*боевое построение*): 37

С

- Сариссы: 40
- Свободный поворот: 16
- Скалолазы (*свойство отряда*): 38
- Слоны: 13, 29, 34, 35, 43
- Смертоносные (*свойство отряда*): 39
- Смыкание растянутого отряда: 22
- События: 9, 26, 29, 43, 44, 48
- Сокращённое движение: 15
- Союзники в бою: 41, 47
- Способности: 6, 7, 38
- Стена щитов (*боевое построение*): 36
- Стоимость отряда: 7, 10
- Стойкие (*свойство отряда*): 39
- Страх: 39, 46

Т

- Туман войны: 45

У

- Урон (*см. также «Повреждения»*): 25, 27, 29, 31, 43
- Усиленные отряды (*правило*): 46
- Условия победы: 10
- Устрашающие (*свойство отряда*): 39, 46

Ф

- Фаланга (*боевое построение*): 36
- Фланги: 28, 41, 45

Х

- Храбрость (*свойство отряда*): 17, 37

Э

- Элитный (*свойство отряда*): 43

Я

- Яростные (*свойство отряда*): 39



ПАМЯТКА ПО МОДИФИКАТОРАМ



АТАКА В БЛИЖНЕМ БОЮ

-  за каждые 3 повреждения.
-  если в отряде нет офицера.
-  если отряд разбит.
-  **ФАЛАНГА:**  и наносит урон первым на том ходу, на котором наступает (и как атакующий, и как защищающийся).
-  **КЛИН:**  при наступлении.
-  **КОПЕЙЩИКИ:**  против верховых отрядов.
-  **НАСКОК:**  когда наступает на пехоту. Наносит урон первым.

ДАЛЬНЯЯ АТАКА

-  за каждые 3 повреждения.
-  если в отряде нет офицера.
-  если линия видимости заблокирована.

МОРАЛЬ

-  если отряд находится в зоне влияния генерала.
-  если в отряде есть герой.
-  если генерал ранен, убит или обращён в бегство.
-  если атакующий отряд внушает страх (*например, устрашающий отряд*).
-  если отряд совершает марш-бросок.
-  если отряд атакован с фланга.
-  если в отряде есть герой.
-  если отряд делает марш-бросок.
-  если отряд атакован с фланга.
-  если отряд атакован с тыла.
-  если в отряде нет офицера.
-  **КВАДРАТ:** 
-  **СТЕНА ЩИТОВ:** 
-  если отряд атакован с тыла.
-  за каждый вражеский отряд, атакующий этот отряд.
-  за каждый жетон отделений.
-  за каждое повреждение.
-  если в отряде нет офицера.
-  если отряд разбит.

ЗАЩИТА В БЛИЖНЕМ БОЮ

-  если в отряде есть герой.
-  если отряд делает марш-бросок.
-  если отряд атакован с фланга.
-  если отряд атакован с тыла.
-  за каждого другого врага, атакующего отряд.
-  если в отряде нет офицера.
-  **КВАДРАТ:**  против верховых отрядов.
-  **СТЕНА ЩИТОВ:** 

ЗАЩИТА ПРИ ДАЛЬНОЙ АТАКЕ

-  если в отряде есть герой.
-  если отряд делает марш-бросок.
-  если отряд атакован с фланга.
-  если отряд атакован с тыла.
-  если в отряде нет офицера.
-  **КВАДРАТ:** 
-  **СТЕНА ЩИТОВ:** 