

ДОЛГ!

ЛАНДШАФТЫ И КРЕПОСТИ



DRACO
I D E A S

MEEPLE
HOUSE

АВТОР ИГРЫ:

Луис Альваро Эрнандес Альбухар

КОНСУЛЬТАЦИИ ПО ИСТОРИИ ДРЕВНЕГО МИРА:

Давид Сориа Молина (*кандидат исторических наук*).

ХУДОЖНИК: Рамсес Боске

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Матиас Касорла Жанр

ПЕРЕВОДЧИК: Бастер Лен

ПОМОЩНИКИ В РАБОТЕ НАД ИГРОЙ:

Хоэль 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!**

© 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.

РУКОВОДИТЕЛЬ «МИПЛА ХАУС»:

Константин Масленников

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА:

Яна Анохина

ОРГАНИЗАТОР ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Кирилл Соловьев

ДИЗАЙН И ВЕРСТКА:

Максим Московцев

ПЕРЕВОДЧИК: Сергей Пritула

РЕДАКТОР И КОРРЕКТОР: Олеся Шамарина

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ:

Анатолию Апполонову



СОДЕРЖАНИЕ

| | | | |
|----------------------------------|----|--|----|
| I - КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ | 4 | | |
| II - ОСОБЫЕ ПРАВИЛА | 5 | ◆ Башни | 17 |
| III - ВИДЫ ЛАНДШАФТОВ | 6 | ◆ Стены с воротами | 18 |
| ◆ Леса | 6 | ◆ Сторожевые башни | 19 |
| ◆ Горы и озёра | 7 | ◆ Осадные башни | 19 |
| ◆ Холмы | 8 | ◆ Триболы (<i>колючки против верховых отрядов</i>) | 21 |
| ◆ Реки | 8 | ◆ Рвы и баррикады | 21 |
| ◆ Броды | 9 | V - ШТУРМЫ И ПОВРЕЖДЕНИЕ СООРУЖЕНИЙ | 22 |
| ◆ Мосты | 9 | ◆ Штурм крепостей | 22 |
| ◆ Узкие места | 10 | ● <i>Атакующий отряд</i> | 22 |
| IV - СООРУЖЕНИЯ | 11 | ● <i>Защищающийся отряд</i> | 24 |
| ◆ Жетоны отрядов | 11 | ◆ Артиллерия | 24 |
| ◆ Деревни | 11 | ◆ Тараны и слоны | 26 |
| ◆ Крепости | 12 | ◆ Повреждение и поджог сооружений | 27 |
| ● <i>Скрытые отряды</i> | 12 | ● <i>Поджог деревянных сооружений</i> | 27 |
| ● <i>Наложение отрядов</i> | 12 | ● <i>Стрельба по сооружениям</i> | 27 |
| ● <i>Занятие укреплений</i> | 13 | ● <i>События</i> | 27 |
| ● <i>Бегство из крепостей</i> | 13 | ● <i>Повреждения огнём</i> | 27 |
| ◆ Стены | 14 | ● <i>Тушение огня</i> | 27 |
| | | ● <i>Разрушение сооружений</i> | 28 |
| | | VI - СЦЕНАРИИ С КРЕПОСТЯМИ | 28 |

КОМПОНЕНТЫ ДОПОЛНЕНИЯ

Это дополнение предлагает сыграть партию в «Долг!», используя элементы ландшафтов и крепости, что позволит вам воссоздавать более детализированные сражения с ещё большим количеством возможностей.

Дополнение включает следующие компоненты:

ЖЕТОНЫ:



◆ Жетоны «Подъём» и «Подъём завершён» (8 шт.)



◆ Жетоны огня (20 шт.) Эти жетоны обозначают интенсивность пожара в сооружении.



◆ Жетоны «Таран» (6 шт.)

◆ Жетоны отрядов (8 типов по 2 шт.): эти жетоны используются для распознавания отрядов, занявших закрытые сооружения (например, сторожевые или обычные башни).



ЖЕТОНЫ ЛАНДШАФТА И СООРУЖЕНИЙ:

- ◆ ЛЕСА: 6 шт. (в 3 разных очертаниях)
- ◆ ХОЛМЫ: 5 шт. (в 3 разных очертаниях)
- ◆ ГОРЫ: 2 шт.
- ◆ ОЗЁРА: 2 шт. (в 2 разных очертаниях)
- ◆ РЕКИ: 10 прямых участков, 8 изогнутых участков (4 с поворотом на 90°, 4 с поворотом на 45°) и 2 брода.
- ◆ МОСТЫ: 3 деревянных моста и 3 каменных моста различной ширины.
- ◆ КРЕПОСТИ: 40 участков (20 деревянных и 20 каменных).
- ◆ ДЕРЕВНИ: 2 шт.
- ◆ СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ: 2 шт.
- ◆ БАРРИКАДЫ: 11 шт.
- ◆ РВЫ: 11 шт.
- ◆ ОСАДНЫЕ БАШНИ: 4 шт.
- ◆ ТРИБОЛЫ: 12 шт. (включая 4 крупных).

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В дополнение к основным правилам игры используйте следующие особые правила для ландшафта и сооружений:

ДАЛЬНИЕ АТАКИ ПРИ РАЗНИЦЕ ВЫСОТ: отряд, атакующий с позиции, которая выше, чем позиция его цели, получает бонус +1 к силе \leftarrow атаки; дополнительно он получает бонус +1 ЕР при атаке на короткой дистанции. *Пример: если Онагр \leftarrow 4(8) стреляет с башни по цели, находящейся на меньшей высоте, у него будет бонус +1 к попаданию и урону в дальней атаке; его максимальная дистанция стрельбы по-прежнему равна 8 ЕР, но ещё он получит бонус +1, и теперь его дальность стрельбы по нижерасположенным целям составит 5 ЕР.*

БЛИЖНИЙ БОЙ ПРИ РАЗНИЦЕ ВЫСОТ: отряд, вступивший в ближний бой с другим отрядом, наступающим с меньшей высоты, получит бонус +1/+1 \searrow и будет иметь приоритет атаки. Применяйте это правило при штурме стен или холмов, или при переходе брода и столкновении с врагом на другом берегу.

ДАЛЬНИЕ АТАКИ И ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ (ЛВ): общее правило меняется при стрельбе с разной высоты. Когда атакующий отряд, находясь на более высокой позиции, выполняет навесной выстрел (как лучники и онагры), применяются следующие правила:

- ◆ Если на ЛВ есть препятствие, и оно ближе к атакующему отряду, чем к цели, то штрафа не будет.
- ◆ Если на ЛВ есть препятствие, и оно ближе к цели, то атакующий отряд получает штраф -1 \leftarrow .

Если атакующий отряд не выше по позиции, применимо основное правило, и если перед целью есть препятствие одного уровня с нею (или уровнем выше неё) либо другой отряд, прикрывающий собою цель, то атакующий отряд получит штраф -1 \leftarrow , и совершить дальнюю атаку он сможет, только если сам состоит из лучников или онагров. Как обычно, для дальней атаки без штрафа достаточно, чтобы атакующий отряд беспрепятственно видел хоть часть карты цели. *Пример: между отрядом лучников на стене и их целью (отрядом на земле) лежит жетон леса (в ОДИН уровень высоты). От леса до лучников 2 ЕР, от леса до отряда на земле (до ближайшей точки его карты) 1 ЕР. Препятствие находится ближе к цели, чем к атакующему отряду, значит, линия видимости лучников перекрыта, и у них штраф -1 \leftarrow .*

ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ: движение сквозь леса, броды, деревни или триболы (даже частично) потребует траты удвоенного количества очков движения. Повороты по-прежнему стоят 1 ЕР, но они будут ограничены — максимум 45° . Движение по труднопроходимому ландшафту не мешает вам совершать наступление. *Пример: отряд, способный продвинуться на 3 ЕР, меняет боевое построение, и потому вынужден выполнять сокращённое движение — всего на 1,5 ЕР. Продвинувшись на 0,5 ЕР, он вступает в контакт с лесом, а значит, сможет двинуться ещё только на 0,5 ЕР (вместо 1 ЕР), ведь стоимость движения удвоена.*

ОГРАНИЧЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ: выполняется на особом ландшафте (например, при подъёме на холм, при входе в сооружение или выходе из него). Отряд перемещается на половину своего значения движения и может совершить наступление.

Значение движения **застрельщиков** будет уменьшаться только на **-1** !!

Ограниченное движение (ОД) сходно с сокращённым движением (СД) тем, что дальность перемещения отрядов сокращается вдвое; отличие же в том, что **при ОД отряды всё равно могут совершать наступление и дальние атаки**; кроме того, застрельщики при ОД также получают штраф. В течение любого хода, если отряд уже совершает **сокращённое движение** (*например, из-за смены боевого построения*), правила СД имеют преимущественную силу, что не позволяет отряду ни наступать, ни совершать дальние атаки.

БЛИЖНИЙ БОЙ: при штурме крепости, если противостоящие отряды с обеих сторон сооружения находятся на одинаковой высоте лицом друг к другу, они вступают в ближний бой. Такое может произойти при обрушении участка **стены** либо из-за того, что атакующий отряд совершил подъём на стену или использовал **осадную башню**. В таком случае действует запрет дальних атак (*со стороны других отрядов*), если на карте действий не указано иное. *Пример: во время штурма атакующий отряд взобрался на стену и оказался в прямом контакте с отрядом, развёрнутым к нему фронтально — оба они вступят в ближний бой; при этом никакие дальние атаки против них не допускаются.*

НАЛОЖЕНИЕ ОТРЯДОВ: внутри крепости карты отрядов могут частично перекрывать друг друга, и отряды могут проходить сквозь дружественные отряды, не превращая их в разбитые. Подробнее см. в разделе «**Сооружения**», глава «**Крепости**» (стр. 12).

СООРУЖЕНИЯ И ФЛАНГИ: если атакующий отряд находится снаружи такого сооружения как **башня, стена, сторожевая**

башня, осадная башня или деревня, то считается, что у защищающихся отрядов внутри такого сооружения нет ни флангов, ни тыла. Но если атакующий войдёт в сооружение (*например, в крепость*) и атакует отряд, размещённый на стене, это правило не будет применяться, поскольку стены сооружений защищают отряды только от атак извне.

ВЕРХОВЫЕ ОТРЯДЫ: не могут нести таран. Не могут штурмовать здания (*единственное исключение — слоны: они могут совершать наступление на деревянные сооружения*).

РАЗВОРОТ ФРОНТОМ: любой отряд, который вступает в контакт с **башней** (*крепостной, осадной или сторожевой*), **со стеной, деревней, рекой, рвом, баррикадой или мостом**, может по желанию развернуться фронтом к этому сооружению или, если есть такая возможность, окружить его, причём без дополнительных затрат очков движения.

ВИДЫ ЛАНДШАФТА

ЛЕС:

ДВИЖЕНИЕ: как только отряды вступают в контакт с лесом, они обязаны выполнять движение по **труднопроходимому ландшафту**, при котором стоимость любого дальнейшего движения удваивается. Отряд может наступать на противника как обычно, если ему по какой-либо другой причине не пришлось выполнять **сокращённое движение**. *Пример: отряд триариев перемещается на 1 EP и вступает в контакт с лесом. Теперь, имея в запасе 1 EP, он сможет переместиться только на 0,5 EP.*

Нахождение в лесу обеспечивает бонус +1/+1 ♠ как атакующему, так и защищающемуся. Чтобы отряд получил бонус защиты от леса, центр карты отряда должен находиться в пределах леса.

- ◆ **Высота:** при определении линии видимости считается, что лес имеет высоту в **ОДИН** уровень.
- ◆ **Отряды могут совершать дальние атаки через лес, если они находятся на расстоянии 1 EP от своей цели. Если отряд находится дальше, растительность мешает попаданию в цель — дальние атаки невозможны.**



В этом примере отряд велитов хочет метнуть дротики в отряд иберийцев. Поскольку между ними расстояние более 1 EP по лесу, растительность выступает непробиваемым щитом — атаковать нельзя. Если велиты подойдут ближе (расстояние будет 1 EP или меньше), то они смогут совершить дальнюю атаку, хотя у цели будет бонус +1/+1 ♠.

Если два отряда расположены на противоположных краях леса и их **линия видимости перекрыта** деревьями, то **онагры и лучники** всё ещё могут совершать дальние атаки (*благодаря умению делать навесные выстрелы*), но у них будет **штраф -1** на попадание и урон, так как они атакуют без прямой линии видимости.

ГОРЫ И ОЗЁРА:

Эти виды ландшафта считаются непреодолимыми, и карты отрядов не могут накладываться на них (*даже частично*). **Пример:** вы можете повернуть отряд, используя правый нижний угол как точку поворота, чтобы избежать наложения на озеро. Поворот по верхнему углу невозможен.



Горы в смысле непреодолимости подобны озёрам; отличие гор в том, что они ещё и перекрывают линию видимости на любой высоте, поэтому дальние атаки через горы запрещены.

ХОЛМЫ:

Отряд считается находящимся на вершине холма, если центр карты отряда расположен на холме.

ДВИЖЕНИЕ: чтобы подняться на холм, отряды должны выполнять **ограниченное движение**. Движение по холму или спуск с него не накладывают никаких штрафов.

БЛИЖНИЙ БОЙ: отряды, находящиеся на вершине холма, будут иметь приоритет атаки, если противник находится на склоне или не на холме. Следовательно, если отряд получит повреждения, то он должен будет пройти проверку морали перед контратакой.

Кроме того, отряд, находящийся на вершине холма, получает **бонус к атаке +1/+1** ♣.

ДАЛЬНЯЯ АТАКА: если цель находится на меньшей высоте, атакующий получает **+1 ЕР** к дистанции атаки и бонус **+1** ♣ на короткой дистанции.

При определении линии видимости считается, что холм имеет высоту в **ОДИН** уровень.

В следующем примере иберийцы и велиты находятся на вершине холма, поскольку центры обеих карт отрядов расположены на холме.

А вот отряд триариев находится на склоне холма (см. центр карты): этому отряду придется выполнить ограниченное движение, если он захочет подняться наверх.



РЕКИ:

Реки тоже считаются непреодолимыми, за исключением особых сценариев, в которых указано иное (и в таком случае реки будут рассматриваться как **броды**).

Реки можно пересечь только по **мостам** или **бродам**. Как и в случае с **озёрами**, карты отрядов не могут накладываться на реки, но могут при контакте с ними разворачиваться к ним фронтом без дополнительных затрат очков движения.

Такие участки реки считаются **непреодолимыми**.



БРОДЫ:



ДВИЖЕНИЕ: вступив в контакт с бродом, отряд может развернуться к нему фронтом без дополнительных затрат очков движения.

При переходе по **броду** отряд должен использовать **движение по труднопроходимому ландшафту**.

Отряды не могут повернуться прямо на **броде** — они могут только прямым движением пересечь реку. При переходе по **броду** отряды не могут использовать **боевые построения (синие жетоны)** и способность «**Наскок**».

БЛИЖНИЙ БОЙ: если другой берег реки под защитой вражеского отряда, то отряд, идущий через брод, должен вступить в бой с противником, как только пересечёт реку. Защищающийся отряд, развёрнутый фронтом к берегу реки, считается находящимся выше, поэтому он получает **бонус к атаке +1** и имеет приоритет атаки.

Если оба противостоящих отряда находятся на **броде**, к обоим применяются стандартные условия ближнего боя. Если противник не развёрнут фронтом к **берегу реки**, отряд, покидающий брод, всё равно вступит с противником в бой, но в этом случае защищающийся отряд не получит бонуса к атаке.

МОСТЫ:

Деревянные мосты можно поджечь; у них сопротивление 7 и прочность 7. Каменные мосты нельзя поджечь; у них сопротивление 8 и прочность 8.



Если какой-либо отряд находится на **мосту**, который получает урон, то такой отряд получает сопутствующий урон (см. стр. 25).

Если какой-либо отряд находится на **мосту**, который разрушился, то такой отряд возвращается на берег реки, откуда он начинал движение (см. разделы «**Артиллерия**» и «**Повреждение и поджог сооружений**»).

Отряд, пересекающий **мост**, должен выполнять **ограниченное движение**. Если отряд вступает в контакт с противником на другой стороне, он должен вступить в бой с ним таким количеством своих отделений, сколько помещается в ширину **моста (1 или 2)**.

Используйте жетоны отделений, чтобы обозначить ими отряд, который заканчивает движение на середине **моста**. Если вражеский отряд блокирует **мост**, отряды вступят в ближний бой таким количеством отделений, какое поместится на **мосту**. Как и в случае с **бродом**, если защищающийся отряд не развёрнут фронтом к **мосту**, атакующий отряд автоматически вступит в бой с противником всеми отделениями, даже если часть карты отряда накладывается на реку.

Ознакомьтесь с особым правилом пересечения «узких мест» на следующей странице.

На рисунке далее — отряд триариев, который заканчивает движение у **брода**, готовясь к переходу по нему. Отряд без затрат очков движения разворачивается к реке фронтом. Слева от него второй отряд триариев пересекает реку по двухсекционному **мосту** — это отмечено жетонами отделений. Второй отряд продолжит двигаться, пока не вступит в бой с вражеским отрядом.



УЗКИЕ МЕСТА:

Бывают случаи, когда отряд должен пересечь **мост**, **крепостные ворота** или любое другое **узкое место**, где ширина отряда превышает площадь пересекаемого участка. Используйте **жетоны отделений**, чтобы обозначить движение отряда через такие места и его атаки против защитников этих мест.

Если никакой другой отряд не блокирует путь, отряд совершает **ограниченное движение** до тех пор, пока полностью не пересечёт узкое место.

Если отряд противника частично блокирует путь, против него можно совершить наступление, поскольку **ограниченное движение** это позволяет. Атакующий вступает в бой с целевым отрядом как в любом другом бою. Если между защищающимся отрядом и препятствием (*например, рекой или обрушившейся стеной*) недостаточно места, то это препятствие можно проигнорировать

и даже наложить на него карту отряда, так как отряд, по сути, использует для построения доступное пространство.

Пример: Два отряда защищают мост, не блокируя его, и оба находятся на одинаковом расстоянии от отряда, переходящего мост.



1. *Отряд триариев подходит к мосту и разворачивается к нему фронтом без траты очков движения — так, чтобы на мосту в ширину поместились 2 отделения.*
2. *В следующий ход отряд активизируется, чтобы ограниченным движением пересечь мост. Он продвигается лишь на 1 EP, но этого достаточно.*
3. *Отряд триариев снова активизируется, чтобы сойти с моста, но вступает в контакт с двумя защищающимися отрядами: необходимо решить, к кому из них развернуться фронтом, чтобы вступить в ближний бой.*

4. Вы решаете вступить в бой с отрядом справа, хотя при этом карта вашего отряда частично наложится на реку. Поскольку поблизости находится другой вражеский отряд, вы должны вступить в бой с целью 4 фронтальными отделениями вместо 3.

5. Если во время своего хода другой вражеский отряд вступит в ближний бой с триариями, он может окружить их, если его жетоны отделений не накладываются на реку.

СООРУЖЕНИЯ

Сооружения могут получить урон только от осадных отрядов (онагров, баллист, скорпионов...). Если это деревянное сооружение, ему также можно нанести урон таранами и слонами, либо зажигательными снарядами (см. раздел «Повреждение и поджог сооружений», стр. 27). Сооружения характеризуются следующими значениями:

 **ВЫСОТА:** уровень высоты сооружения.

 **СОПРОТИВЛЕНИЕ:** показывает, насколько трудно уничтожить сооружение (для обоих значений атаки).

 **ПРОЧНОСТЬ:** показывает, сколько урона может выдержать сооружение, прежде чем будет уничтожено. Отмечайте нанесённый урон с помощью жетонов повреждения. Уберите с поля жетон сооружения, если вам удастся обрушить участок стены или здание.

ЖЕТОНЫ ОТРЯДОВ:



Используйте эти жетоны для обозначения ситуаций, когда отряды размещаются в ограниченных пространствах, таких как обычные или сторожевые башни. Это двойные жетоны: один разместите на сооружении, а второй — на карте отряда.

ДЕРЕВНИ:

При определении линии видимости считается, что деревня имеет высоту в ОДИН уровень. Деревни можно поджигать, и у каждой половины деревни есть своё собственное значение сопротивления  и прочности .

Чтобы войти в деревню или выйти из неё, отряды должны выполнять ограниченное движение, но если они двигаются насквозь через деревню, то они обязаны выполнять движение по труднопроходимому ландшафту. Чтобы выйти из деревни, измерьте расстояние от любого края той части деревни, где находился отряд.

Когда отряд вступает в контакт с незанятой деревней, он может немедленно занять её или пройти через неё. Вы можете расположить отряд по своему усмотрению в пределах жетона деревни, и будет считаться, что у него не будет ни флангов, ни тыла. Два отряда не могут занимать одну и ту же половину деревни, однако отряды могут без дополнительных эффектов пересечь деревню, занятую дружественным отрядом (даже верховыми или осадными отрядами). При этом нельзя завершить ход так, чтобы карты этих отрядов накладывались друг на друга.

Солдаты, рассредоточенные меж деревенских домов ради их обороны, благодаря защите от зданий получают бонус +1/+1 ♥ к защите в ближнем бою и бонус +2/+2 ♥ к защите от дальних атак.

Если два противоборствующих отряда одновременно находятся в **деревне** (*заняв обе её половины*), бой состоится, но только по желанию активного игрока, даже если отряды находятся в контакте друг с другом. Однако атакующий потеряет все возможные бонусы, предоставляемые **деревней**.

В этом примере иберийская пехота, совершив ограниченное движение, займёт половину деревни. Поскольку там уже есть вражеский отряд, владельцу иберийцев нужно решить, вступят ли они в ближний бой с триариями (потеряв все бонусы) или займут сооружение без боя.



КРЕПОСТИ:

СКРЫТЫЕ ОТРЯДЫ: отряды, находящиеся внутри крепости, но не защищающие ни башни, ни стены, можно разместить лицевой

стороной вниз — они будут скрыты от противника до тех пор, пока по ним не нанесут удар, либо пока они не переместятся в **башню** или на **стену**, либо пока они не переместятся более чем на 1 ЕР за ход (*при движении <1 ЕР они остаются скрытыми*). Если они становятся целью для отрядов, использующих навесной выстрел, таких как **онагры** или **лучники**, у атакующих будет штраф -1 ← на попадание и урон (*поскольку они не могут видеть скрытый отряд*). Однако в момент атаки они раскрывают свою цель, и тогда карта скрытого отряда переворачивается после отыгрыша соответствующих **событий**.

НАЛОЖЕНИЕ ОТРЯДОВ: внутри крепости отряды могут проходить сквозь дружественные отряды, не разбивая их при наложении карт. Атаковать или защищаться могут только отделения и отряды на верхних картах. Если отряд завершил своё движение и его карта наложилась на другой отряд, фронтальные стороны обеих карт должны быть выровнены.

Накладывая отряды друг на друга, вы можете выбрать, какая из карт окажется сверху. Одно отделение отряда можно наложить только на одно отделение другого отряда, хотя в одном и том же отряде может оказаться несколько отделений, на каждое из которых наложились разные отряды.

Если **карты нескольких защищающихся отрядов наложены друг на друга**, атака против этих отрядов разыгрывается только применительно к верхнему отряду в стопке. Если такие отряды **защищают стену**, после повреждения или разрушения стены **сопутствующий урон будет нанесён всем отрядам, которые в контакте с этой стеной**.

Отряд, на который наложена карта другого отряда, может провести дальнюю атаку, если у него есть хоть одно ненакрытое отделение.

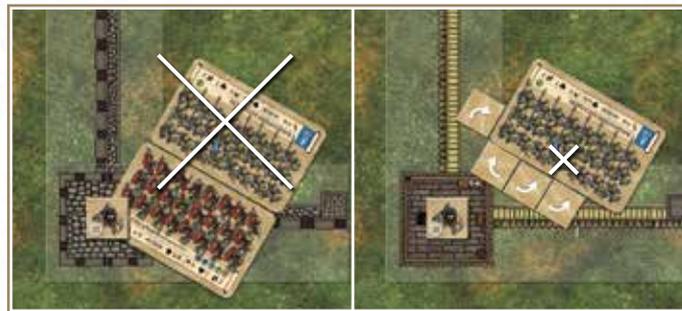
Если во время боя наложенный сверху отряд будет уничтожен или обращён в бегство, то немедленно, на этом же ходу, начнётся новый бой с розыгрышем новых событий — против отряда, чья карта находилась ниже и чьи отделения в контакте с атакующим отрядом. Напоминаем: если отряд сверху обращён в бегство, то отряд снизу становится разбитым, а значит, будет сражаться с соответствующим штрафом.

ЗАНЯТИЕ ОБОРОНИТЕЛЬНЫХ СООРУЖЕНИЙ: отряд может занять башню, стену или незанятое сооружение, совершив **ограниченное движение**. Отряд автоматически занимает сооружение, как только вступает в контакт с ним. Если это крепостная башня, контакт должен осуществляться изнутри крепости. Для выхода из башни отряд может выполнить ограниченное движение (*чтобы выйти внутрь крепости*) либо исчерпать всё доступное движение (*чтобы выйти с внешней стороны крепости*). В любом случае, поскольку движение ограниченное (*а не сокращённое*), отряд может выполнять дальние атаки или атаковать противника, если вступит в контакт с ним — например, занимая башню, в контакте с которой уже находится атакующий отряд.

Верховые отряды не могут занимать стены или башни ради их защиты и не могут совершать подъём на какие-либо сооружения или спускаться с них. Они могут занять только крепость или деревню, пройдя внутрь через разрушенные стены или ворота. Как и пехота, верховые отряды могут атаковать сооружение и пытаться поджечь его. Если они атакуют какое-либо сооружение, то становятся уязвимыми для вражеских атак.

Бывает, что при стычке с вражеским отрядом на выходе из сооружения карта вышедшего отряда должна наложиться на это сооружение или на другие. В таких случаях заменяйте карту **жетонами отделений (максимум 4)**. Их нельзя накладывать ни на какое сооружение, кроме того, которое отряд только что покинул.

Пример: на следующем рисунке ваш отряд выходит из башни и ограниченным движением перемещается внутрь крепости, чтобы отразить нападение ближайшего противника. В данном случае места для размещения без наложения на стены хватит лишь для 3 жетонов отделений. Защищающийся будет окружён с фланга, и вы бросите только 3 кубика. А если на левом фланге вы выложите 2 отделения (там достаточно места для их размещения), то сможете бросить в атаку все 4 отделения (4 кубика).



БЕГСТВО ЗАЩИТНИКА КРЕПОСТИ: когда отряд, защищающий крепость, вынужден обратиться в бегство, он переместится внутрь крепости и остановится рядом с участком стены, который не разрушен. Отряд не сможет больше двигаться, пока не будет реорганизован после проверки морали.

Если в бегство должен обратиться **артиллерийский отряд** (*онагр, баллиста, скорпион...*), он удаляется с поля боя. Если обращённый в бегство отряд проходит сквозь дружественный отряд, тот становится разбитым.

СТЕНЫ:

Стены имеют высоту в **ОДИН** уровень и дают **бонус к защите**, равный **+2/+0** ♠. **Деревянные стены** можно поджечь, и у них **сопротивление 6** ♣ и **прочность 7** ♠. **Каменные стены** нельзя поджечь, и у них **сопротивление 7** ♣ и **прочность 8** ♠.

Если вы перемещаете отряд к стене, вы можете автоматически развернуть его фронтом к стене без дополнительных затрат на движение, выровняв карту отряда в соответствии с отметками, нанесёнными на данный участок стены. Если отряд вступает в контакт со стеной с внутренней стороны крепости, считается, что его солдаты находятся и у подножия стены, и на её вершине.

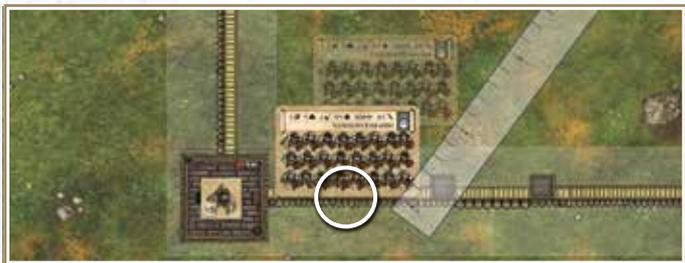
Как и внутри крепости, допустимо наложение дружественных отрядов без превращения ими друг друга в разбитые, но защищать стену может только тот отряд, чья карта находится сверху. Защищающий крепость отряд, находящийся на вершине стены, получает **бонус +1/+1** ♠ и **приоритет атаки** против атакующего отряда, совершающего подъём на эту стену.

Подробнее о действиях отряда, атакующего стену, см. в разделе «Штурм крепостей» (стр. 22-24): там объясняется, как совершить подъём на стену снаружи. Атакующий игрок также может попытаться нанести урон деревянной стене или воротам с помощью тарана или зажигательных снарядов.

Пример: иберийская пехота приближается к стене обычным движением в 2 ЕР. Священный батальон также совершает обычное движение и, вступив в контакт со стеной, автоматически разворачивается фронтом к ней. В данном случае это выравнивание обязательно, ведь его карта наложилась на союзный отряд; следует выбрать, какая карта отряда окажется сверху и какие отделения отрядов объединятся.



На следующем рисунке иберийцы совершают ограниченное движение к стене и башне, и затем могут либо занять башню, либо развернуться фронтом к стене, чтобы защитить её. Поскольку башня уже занята, они могут только развернуться фронтом к стене.



Отряд, защищающий стену снаружи, может совершить подъём на неё (как бы по приставным лестницам или верёвкам), если этот отряд развернут к стене фронтом. Это действие потратит все очки движения так же, как если бы на стену поднимался атакующий. На этом же ходу отряд выполнит спуск со стены, при условии, что по завершении действия не вступит в контакт с противником.

Взобравшийся на стену отряд расположится по другую сторону стены.

Пример: нападающий отряд римских триариев автоматически разворачивается фронтом к стене и выравнивается по отметкам на ней.



После того, как триарии совершат подъём на стену, они выберут, в каком порядке провести 2 боя: один против 3 отделений иберийцев, второй против 1 отделения Священно-го батальона. В следующих ходах, если триариев снова активизируют и вокруг будет свободное пространство, они смогут окружить вражеский отряд, который потеряет дарованный стеной бонус +2/+0♥ и приоритет атаки и вдобавок получит штраф -1♥ за атаку с фланга и -2♥ за атаку с тыла.

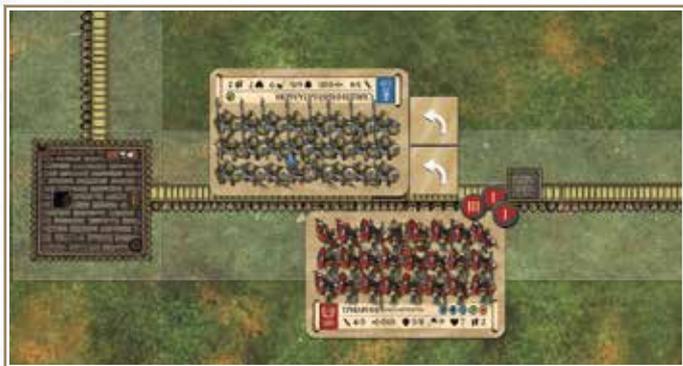
В свой ход Священный батальон может двинуться в боковом направлении, чтобы избежать окружения триариями и помешать им войти в крепость.



ВАЖНО: отряд, который только что развернулся фронтом к стене, может совершить дальнюю атаку или стать её целью, поскольку отряды находятся на разной высоте, а значит, не находятся в ближнем бою.

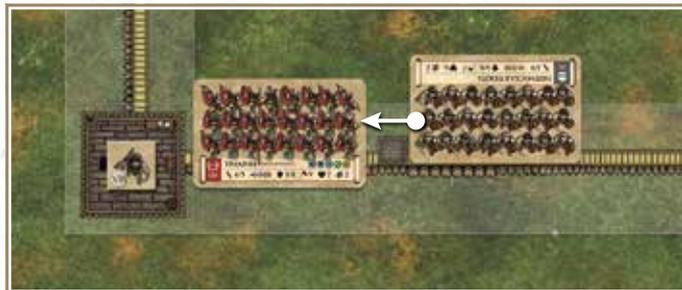
ДВИЖЕНИЕ: если отряд проходит через проём в стене, у которого нет защитников, он может **ограниченным движением** войти внутрь крепости. Если там есть защищающийся отряд, используйте жетоны отделений, чтобы подстроиться к конкретной ситуации.

На следующем рисунке: участок ворот в деревянной стене получил 5 повреждений, и ворота разрушены. Поэтому римский отряд триариев может частично пересечь это узкое место и войти в крепость, отменяя все бонусы защиты, которые стена давала защищающемуся отряду карфагенян. Кроме того, карфагеняне получают штраф за то, что окружены. Триариши двумя отделениями атакуют карфагенян, у которых из-за атаки с фланга защита равна 5/5 ♥.



БОКОВАЯ АТАКА: вы можете **ограниченным движением** передвинуть отряд, стоящий на стене, в боковом направлении. Так вы сможете атаковать врагов внутри крепости. Это единственный случай, когда разрешено совершать боковое наступление.

ПОБЕДА НАД ЗАЩИТНИКОМ КРЕПОСТИ: если атакующий отряд побеждает защитника крепости или обращает его в бегство, то атакующий может занять освободившееся место (если при этом не происходит наложения на другие отряды), сохраняя направленность движения к крепости, как показано на следующем рисунке. Если с одного из флангов окажется другой отряд противника, на том же ходу начнётся новый бой (*боковая атака*). Бонус за разницу высот не применяется, поскольку оба отряда находятся на одной высоте.



Пример: в свой ход отряд триариев уничтожает или обращает в бегство вражеский отряд и занимает его место на стене, двигаясь к крепости. Противник в свой ход активизирует иберийскую пехоту, которая совершает ограниченное движение через стену, чтобы провести боковую атаку на триариев. Ни один из отрядов не получает ни бонуса за разницу высот, ни предоставляемого стеной бонуса к защите, но оба получают штраф -1 ♥ к защите из-за атаки с фланга. В данном случае были брошены 2 кубика, поскольку в контакте 2 отделения.

УГЛОВЫЕ СТЕНЫ: на угловом участке стены есть место, которое может быть занято отделением отряда. Это отделение будет защищать обе внешние стороны стены, независимо от ориентации карты. Атака на такое отделение **не считается атакой с фланга** (с какой бы стороны она ни была совершена). Пример см. на следующем рисунке.



ОБРУШЕННАЯ СТЕНА: при обрушении стены все защищающие её отряды получают по 1 повреждению за каждое отделение, находящееся в контакте со стеной, и должны будут пройти проверку морали.

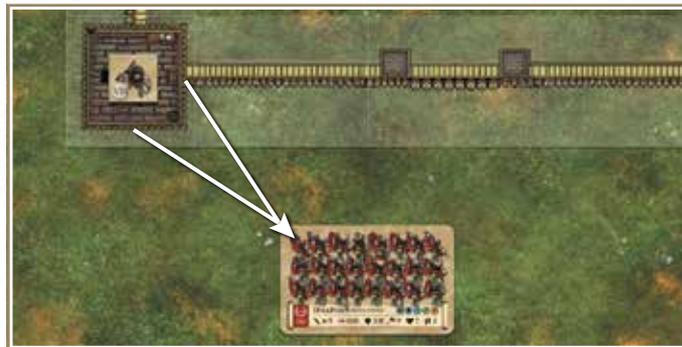
БАШНИ:

Башни имеют высоту в **ДВА уровня** и дают защищающимся отрядам **бонус к защите +2/+0** ♠, за исключением случаев, когда нападение на них совершается изнутри крепости. **Деревянные башни** можно поджечь, и у них **сопротивление 7** ♣ и **прочность 8** ♠. **Каменные башни** нельзя поджечь, и у них **сопротивление 8** ♣ и **прочность 9** ♠.

Ширина башни равна **2 отделениям** отряда, это необходимо учитывать, когда вы стоите фронтом к атакующему отряду. При размещении отряда в башне используйте **жетоны отряда** (*один разместите на башне, а второй положите на карту отряда, который временно переместите за пределы поля боя*).

Как и у деревень, у башен нет ни **флангов**, ни **тыла**. Только один отряд может занимать башню. Если башня не занята, то отряд, совершив **ограниченное движение** изнутри крепости, может войти в башню, как только вступит в контакт с ней. Тогда поместите жетон отряда на карту, отложите её в сторону и поместите соответствующий жетон на башню. Если отряд хочет войти в башню снаружи крепости, он может сделать это, поднявшись на **2 уровня вверх** (если башня не занята).

При проведении **дальних атак** с башни в качестве ориентира для измерения дальности стрельбы используйте центр той стороны башни, которая находится ближе всего к цели.



На рисунке на предыдущей странице отряд VIII, защищающий башню, способен совершать дальние атаки, поэтому он может атаковать триариев, измерив расстояние до них от центра любой ближайшей к ним стороны башни. Поскольку отряд VIII находится на большей высоте, он получает бонус +1 к дальней атаке, а его короткая дистанция увеличивается на 1 ЕР.

ОБРУШЕННАЯ БАШНЯ: если башня рушится, любой отряд, находящийся внутри, автоматически уничтожается.

СТЕНЫ С ВОРОТАМИ:

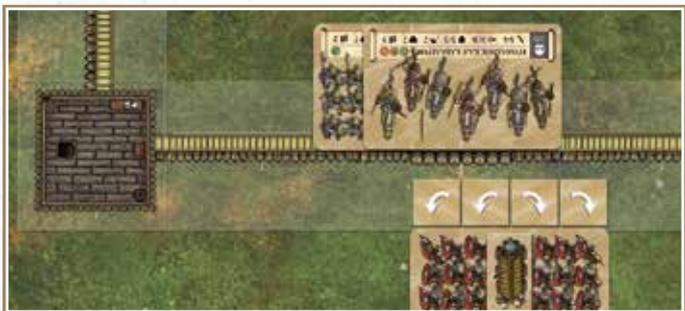
При дальних атаках учитывайте сопротивление стен (6 ♣ у деревянных, 7 ♣ у каменных). Ворота нельзя выбрать прямой целью дальней атаки. Если ваш отряд в контакте со стеной и с воротами одновременно, вы можете выбрать целью ближнего боя либо стену, либо ворота. В ближнем бою сопротивление ворот в деревянной стене равно 5 ♣, сопротивление ворот в каменной стене равно 6 ♣. Для дальних атак и для ближнего боя прочность ворот в деревянной стене равна 5 ♣, прочность ворот в каменной стене равна 6 ♣. Ворота всегда сделаны из дерева, поэтому их можно поджечь либо разрушить с помощью слонов или таранов.

Жетоны полученных повреждений применяются одновременно и к стене, и к воротам в ней. Если общая сумма урона превышает прочность ворот ♣, они разрушаются. Если она также превышает прочность стены ♣, удалите весь участок стены (или переверните его), поскольку разрушаются и ворота, и стена. То есть стена с воротами потеряет свои ворота, получив 5 единиц урона (или 6, если это каменная крепость).

Защищающиеся отряды могут ограниченным движением пройти через ворота. Ворота закроются, как только отряд пройдет сквозь них. Если какой-либо отряд находится в контакте с воротами, блокируя проход, это действие невозможно выполнить.

Пример: отряд триариев с тараном вступил в контакт и со стеной, и с воротами крепости; он решает атаковать ворота (у них меньше ♣). Повреждения наносятся сооружению в целом. Получив 5 повреждений, ворота разрушаются, и по 2 отделения обоих отрядов вступают в контакт. С этого момента, если атакующий хочет пользоваться тараном, он применяет его только против стены. Получив ещё 2 повреждения, разрушится и стена; она нанесёт урон защищаемому отряду (по 1 повреждению за каждое контактирующее с ней отделение). Если атакующий решит сражаться вместо использования тарана, то он будет атаковать доступные для контакта через ворота 2 отделения противника. При этом у защищаемого не будет никаких бонусов к защите. Атакующий, способный на дальние атаки, мог бы совершить такую атаку, не будь у него тарана и прямого контакта отделений с противником.





Следующий пример: атакующий отряд с тараном ещё не достиг стены, и защищающийся отряд решает открыть ворота и, совершив ограниченное движение, выйти, чтобы атаковать противника своими 4 фронтальными отделениями. Защищающийся может даже окружить врага, если одно из отделений обойдёт вражескую позицию. Если бы защищающийся был застрельщиком, он мог бы открыть ворота, двинуться поближе к противнику, провести дальнюю атаку, отступить и закрыть ворота (при условии, что использовал бы ограниченное движение).

СТОРОЖЕВЫЕ БАШНИ:

Сторожевые башни имеют высоту в ДВА уровня и те же характеристики, что и деревянные башни (*сопротивление 7 ♣ и прочность 8 ♠*). У сторожевых башен нет ни флангов, ни тыла. Только один отряд может занимать сторожевую башню. Используйте жетоны отряда для распознавания, какой отряд находится внутри. Правила штурма и получения урона от снарядов (*об этом расскажем позже*) применимы к сторожевым башням так же, как к крепостным.

Сторожевая башня не может находиться внутри крепости, но её можно расположить в любом другом месте поля боя. Если эта башня во время первоначального размещения войск находится в зоне армии игрока, его отряд может занять её.



ОСАДНЫЕ БАШНИ:

Осадные башни дают занимающим их отрядам бонус +2/0 ♠. Они имеют высоту в ДВА уровня, сопротивление 6 ♣ и прочность 7 ♠. Их можно поджечь.

ДВИЖЕНИЕ: осадная башня может двигаться, если активирован отряд, занимающий её. Но она не может двигаться на том же ходу, на котором отряд её занял. Осадная башня рассматривается как обычная или сторожевая башня, но при этом она может перемещаться на расстояние до 2 ЕР за ход, используя стандартные правила движения, как все прочие отряды. Осадная башня может поворачиваться, используя любой угол жетона (*не угол нарисованной на нём башни!*).

Эту башню могут тянуть как животные, так и люди, и она может совершать **сокращённое движение на 1 EP** при движении вбок, назад или по диагонали.

Артиллерийский осадный отряд (*онагра, баллисту, скорпиона...*), можно насовсем разместить в **осадной башне**, но только в **фазе размещения**, до начала партии — а во время партии такие отряды не могут ни подниматься на осадные башни, ни спускаться с них. Любой другой отряд (*за исключением верховых отрядов*) во время боя может, используя **ограниченное движение (ОД)**, подняться на любую **сторожевую** или **осадную башню**, либо спуститься с неё. Благодаря ОД отряд может совершать дальние атаки на том же ходу.

Осадную башню может занимать только один отряд, и для его обозначения используется **жетон отряда**. Этот отряд занимает оба **уровня башни**. Если **осадная башня** атакована, она не может передвигаться, и к ней применяются те же правила, что при штурме сторожевой башни.

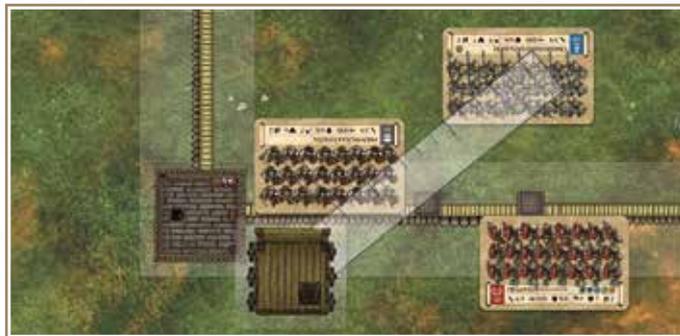
Осадные башни не могут входить в леса, совершать подъём на холмы, пересекать реки, мосты, баррикады или рвы (*а также любые другие сооружения*) и не могут менять высоту своей позиции.

БЛИЖНИЙ БОЙ: поскольку **высота башни 2 уровня**, находящийся в ней отряд может атаковать любую позицию вплоть до **2-го уровня высоты**. В ближнем бою отряд будет бросать по **2 кубика** при атаке с каждой стороны башни и должен будет разворачиваться фронтом к стене или башне, как и любой другой отряд.

При атаке на стену у осадной башни будет **приоритет атаки**, и её отряд получит **бонус к атаке +1/+1** из-за разницы высот. Если вы атакуете позицию с **ДВУМЯ уровнями высоты** (*например, вступив в контакт с крепостной башней*), бой будет на равных.

ДАЛЬНИЕ АТАКИ: если в башне отряд, способный на дальние атаки, он может атаковать как обычно, используя **4 кубика** на короткой дистанции и **2 кубика** на дальней. Однако на этом ходу башня не может двигаться. Определяя дистанцию стрельбы, поместите линейку от центра любой из сторон башни по направлению к цели. Как и у любой другой башни, у осадной башни нет флангов или тыла.

Пример: отряд велитов в осадной башне высотой в 2 уровня (превосходящая высота), поэтому он может метать копья на максимальную дистанцию в 2 EP (вместо 1 EP). В такой ситуации оба вражеских отряда находятся в пределах дальности атаки. У атаки не будет штрафов, поскольку на линии видимости нет помех: препятствие (стена) находится ближе к атакующему, чем к цели.



Если вы решите атаковать не отряд в сооружении, а само сооружение (в данном случае осадную башню), атака будет направлена на основание башни, а значит, атакующий отряд не получит штрафа. Если же вы совершите дальнюю атаку из крепости, вы будете атаковать осадную башню, находясь на превосходящей высоте (с соответствующими бонусами).

ТРИБОЛЫ (КОЛЮЧКИ ПРОТИВ ВЕРХОВЫХ ОТРЯДОВ):



Отряд, движущийся по **триболам**, будет двигаться по ним как по **труднопроходимому ландшафту** и может получить повреждения.

Как только отряд завершает движение, противник бросает по **1 кубик**у за каждое отделение отряда, прошедшее по покрытой **триболами** области или контактирующее с ней. За каждую выпавшую «6» отряд получает **1 урон**. Если отряд получил повреждения, он должен пройти **проверку морали**. Поскольку это не сражение, события не разыгрываются. Однако, если отряд участвовал в бою с вражеским отрядом, он сначала получает урон от **трибол**, а затем, при необходимости, проходит проверку морали. Если отряд завершает своё движение **на жетоне трибол**, он снова получит урон, когда следующим движением сойдёт с жетона. Но пока отряд остаётся на триболах без движения, он не будет получать урон.

УНИЧТОЖЕНИЕ ТРИБОЛ: если вы разместите отряд поверх области с **триболами** или в контакте с ней, на следующем ходу вы можете активировать отряд, чтобы очистить эту область и убрать жетон трибол (*при условии, что на этом ходу вы не участвуете в ближнем бою и не предпринимаете никаких*

других действий). На том ходу, на котором отряд очищает область от **трибол**, он не получает от них дополнительный урон.

РВЫ И БАРРИКАДЫ:

Эти защитные сооружения можно использовать на любом виде ландшафта — в **ближнем бою** они дают **бонус к защите +1/+1** ♥. Если отряду приходится переходить через такое сооружение (*даже частично*), он должен совершать **ограниченное движение**.

При переходе через ров или баррикаду отряду **недоступна способность «Наскок»**. Эти сооружения непреодолимы для **артиллерийских отрядов** (*онагр, баллиста, скорпион*) и **осадных башен**. Если ваш отряд вступает в контакт с сооружением, не защищённым вражеским отрядом, вы можете на следующем ходу активировать свой отряд, чтобы устранить препятствие, но никаких других действий на том ходу отряд предпринять уже не сможет. Если защищающийся отряд атакован через одно из этих препятствий, но при этом любое из его отделений в прямом контакте с противником (*например, при окружении*), бонус к защите не применяется. *Пример: если отряд использует 3 отделения, чтобы вступить в контакт с защищающимся отрядом во рву и 1 отделение, чтобы окружить врага, то для всех отделений атака будет обычным боем без применения защитных бонусов, предоставляемых рвом.*

РОВ: решив атаковать отряд, расположенный за **рвом**, выбирайте: вы можете развернуться фронтом ко рву, не переходя через него (*так вы не вступите в бой*), либо вы можете совершить наступление на защищающийся отряд.

В первом случае боя не будет, но на следующем ходу защищающийся игрок сможет активировать свой отряд, чтобы перейти через ров и атаковать вражеский отряд без каких-либо модификаторов с обеих сторон.

Во втором случае последует ближний бой, в котором защищающийся отряд получит бонус +1/+1 ♥ к защите и приоритет атаки. Если у атакующего тоже есть какая-либо способность, дающая ему приоритет атаки (например, фаланга), то бой будет одновременным.



БАРРИКАДА: это защитное сооружение для обеих сторон, в зависимости от того, кто является активным игроком.

Вступив в контакт с **баррикадой**, отряд может развернуться к ней фронтально без **дополнительных затрат** очков движения, но совершение атаки будет не обязательным.

На последующих ходах активный игрок может совершить атаку, если пожелает. Защищающийся отряд, расположенный за **баррикадой**, получит бонус +1/+1 ♥ к защите.



ШТУРМЫ И ПОВРЕЖДЕНИЕ СООРУЖЕНИЙ

ШТУРМ КРЕПОСТЕЙ:

АТАКУЮЩИЙ ОТРЯД: отряд, штурмующий крепость, вооружён верёвками, лестницами и другими осадными инструментами, если в сценарии не указано иное. Напоминаем, что **высота башен составляет ДВА уровня, а высота стен — ОДИН уровень.**

Во время **штурма** вам нужно тратить **1 ход**, чтобы совершить подъём на 1 уровень выше. Чем выше сооружение, тем больше ходов потребуется, чтобы подняться на него.

Развернув штурмующий отряд фронтом к стене, игрок размещает на карте этого отряда жетон подъёма (с красной стрелкой снизу) — знак, что отряд совершает подъём. На следующем ходу переверните жетон на сторону «Подъём завершён» (с зелёной стрелкой сверху): это знак, что отряд поднялся вверх на 1 уровень и что для завершения подъёма дальнейшая активация не требуется.



Пример: чтобы штурмовать башню (высотой в ДВА уровня), ваш отряд должен сперва развернуться к ней фронтом. В следующие 2 хода отряд, защищающий башню, будет атаковать ваш отряд, не нуждаясь в активации со стороны игрока. Это делает штурмы превосходящих высот чрезвычайно трудными, если нет осадной башни. В данном примере отряд пытается штурмовать башню 4 отделениями. Решение об окружении сооружения нужно принять до начала подъёма: после того, как он начат, нельзя ни выложить окружающие жетоны отделений, если их нет, ни убрать те, что уже есть.

Отряд, начинающий штурм стены или башни, может растянуть строй (атаковать, используя 6 отделений вместо 4), но не может принять боевое построение (ни стену щитов, ни фалангу, ни прочие). Хотя построения недопустимы при подъёме на стену, однако при проходе через обрушенный участок стены или рухнувшее сооружение отряд может принять любое боевое построение.

Для обозначения положения отряда при подъёме на сооружение используйте следующие жетоны:



Подъём



Подъём на 1 уровень завершён



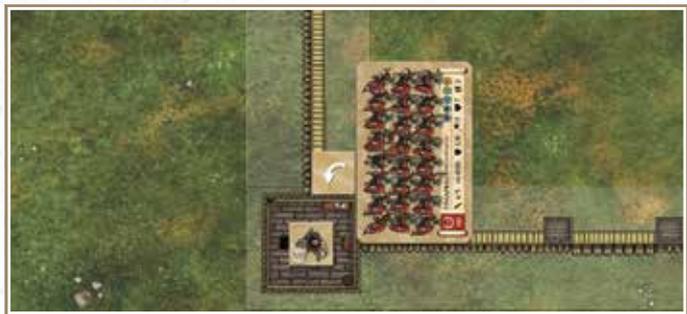
Подъём на 2 уровня завершён

Если вражеский отряд в контакте с частью стены, он может автоматически атаковать её точно так же, как он это сделал бы при вступлении в контакт с вражеским отрядом. Для этого выровняйте отделения отряда по белым отметкам на данной части стены.

- ◆ На следующих ходах атакующий отряд может вступить в ближний бой, как только достигнет вершины сооружения, но всегда после получения урона от противника. При подъёме на башню отряду придётся подняться на ДВА уровня высоты.
- ◆ Отряд, участвующий в штурме, не нужно активировать каждый ход, чтобы продолжить штурм.
- ◆ Если атакующий уничтожает вражеский отряд или обращает его в бегство, он может переместиться, заняв освободившееся место, или может остаться на своём месте.

Если башня атакована изнутри крепости, бонус к защите +2/0 ♥, который башня даёт занимающему её отряду, не применяется, поскольку в таком случае башня считается более уязвимой. Кроме того, атакующему отряду не нужно совершать подъём на башню, но защищающийся отряд имеет приоритет атаки.

Пример: отряд изнутри крепости штурмует башню своими 2 отделениями (без подъёма на башню). В данном случае отряд, защищающий башню, не получает бонус к защите, но имеет приоритет атаки.



ЗАЩИТНИК КРЕПОСТИ: даже если отряд, защищающий крепость, не активирован, он может совершить атаку **ближнего боя**, если вражеский атакующий отряд оказался на одной высоте с ним, или может совершить **дальнюю атаку** против любого вражеского отряда, развёрнутого фронтом к стене.

Отряд, не имеющий оружия дальнего боя (*копий, луков, пращей*), может атаковать вражеский отряд, совершающий подъём на башню или стену, если враг находится непосредственно внизу — защитники могут бросать камни или любые другие предметы со значением дальней атаки, равным 1(0) ←.

Пока штурмующий отряд не окажется на той же высоте, защищающийся отряд может совершать против него **дальние атаки** с **бонусом +1/+1** ← за позицию на большей высоте.

Все отряды, защищающие крепость, получают **бонус +1** ← к **морали**. Это бонус за чувство безопасности, дарованной сооружением, и он суммируется с **бонусом морали за близость к генералу**, если отряд попадает в зону его влияния.

ОТХОД: отряд, защищающий стену, может отойти в свой ход (*согласно обычным правилам*). Соответственно, если атакующий отряд находится на той же высоте, он может выбрать — поддерживать контакт с отходящим вражеским отрядом или оставаться на своей текущей позиции. Защищающийся отряд, размещённый на стене, может растягивать строй, но не может принимать боевое построение (*синий жетон*).

Артиллерия:

Атакующие или защищающиеся **артиллерийские отряды** (*онагр, баллиста, скорпион*), вынужденные обратиться в бегство, будут автоматически уничтожены — удалите их из игры. Если они расположены в **башнях**, они считаются зафиксированными и не могут двигаться, но при этом они могут атаковать в любом направлении на **360°**. Соответственно, если вы разместите такие отряды **внутри крепости**, но вне любого другого сооружения, эти отряды не смогут подняться на башню или изменить высоту позиции **внутри крепости**.

Артиллерию нельзя размещать фронтом вплотную к стене.

Следующий набор **особых правил** применим только к **дальним атакам** против сооружений. Обратите внимание, что эти отряды не могут совершать дальнюю атаку, если они двигались на этом же ходу.

Отряды, способные на дальние атаки (*лучники, пращники, баллисты и т.п.*) могут атаковать любой участок стены (с воротами или без них), деревню, мост, а также крепостную, сторожевую или осадную башню в пределах своей дистанции стрельбы — или даже отряды, защищающие эти сооружения. Если такой отряд атакует сооружение, результат броска на попадание должен превышать значение сопротивления цели (♥).

◆ Как и в случае с дальними атаками против отрядов, кубики с успешными результатами на попадание следует перебросить, и если значение сопротивления цели (♥) снова будет превышено, то цели наносится урон.

◆ **Провал:** когда выпадает «1», вы можете перебросить такой кубик, если у отряда есть способность «Профессионалы» (по одному перебросу за каждый такой кубик). При повторном выпадении «1» вы получаете провал. Если на расстоянии 2 EP от атакующего находится дружественный отряд, бросьте кубик, чтобы нанести урон этому отряду. Если в пределах указанного расстояния есть несколько дружественных отрядов, противник выберет, какой из них получит урон. Если же поблизости нет дружественных отрядов, эта атака будет считаться пропущенной атакой.

◆ **Критический успех:** при броске на попадание каждая «6» означает два попадания; при броске на урон каждая «6» наносит 2 единицы урона.

Пример: ваш онагр совершает дальнюю атаку против сооружения на дальней дистанции — вы бросаете 2 кубика. Если на каждом кубике выпадет «6», то следующим действием вы бросите уже 4 кубика, пытаясь превысить значение

сопротивления сооружению (♥). Если при броске на урон выпадет 4 шестёрки (и каждая нанесёт по 2 единицы урона), значит, из значения прочности сооружения (♠) нужно будет вычесть $4 \times 2 = 8$ единиц урона.

СОПУТСТВУЮЩИЙ УРОН: нанеся повреждение сооружению, проверьте, не получили ли повреждения и его защитники. Для этого сделайте бросок атаки против отряда, который занимает сооружение (или чья карта накладывается на сооружение). Бросьте по кубик за каждое повреждение, нанесённое сооружению. Чтобы нанести урон отряду, сравните результат этого броска с показателем брони отряда (вторым значением защиты ♥). Никакие дополнительные события разыграть нельзя.

Пример 1: ваш онагр совершает дальнюю атаку и наносит сооружению 2 единицы урона. Соответственно, бросьте 2 кубика против отряда, защищающего сооружение. Сравните результат броска со значением брони защищающегося отряда. Если результат превысит значение брони, вы также нанесёте урон отряду, независимо от того, были ли снаряды зажигательными или нет (см. стр. 27). После этого защищающийся отряд должен пройти проверку морали. *Пример 2:* ваш онагр совершает дальнюю атаку против участка стены, защищаемого отрядом лучников. Предположим, что при броске на попадание в стену вам достаточно выбросить 4, а на ваших кубиках вытало 2, 3, 5 и 6. Этот бросок дал вам ОДНО попадание (благодаря 5) и ещё два попадания благодаря 6. Значит, при броске на урон стене вам доступно 3 кубика. Вы их бросаете — выпадает 2, 3 и 6. Первые два кубика не дали нужный показатель, но «6» даёт критический успех, и сооружение получает 2 единицы урона (разместите на данном участке стены соответствующие жетоны повреждений).

Наконец вы бросаете 2 кубика, чтобы проверить, получает ли защищающийся отряд урон, и сравниваете результат броска со значением брони отряда. Учтите, что при нанесении сопутствующего урона отряду критические успехи не применяются.

Артиллерийские отряды, зафиксированные на позиции защиты в сооружениях, способны контратаковать штурмующие отряды, пока те совершают подъём. Хотя их бойцы не могут стрелять по нижнему уровню своего сооружения, но зато они могут метать снаряды, бросать камни, лить горячее масло и т.д., поэтому для контратаки можно использовать значение дальней атаки такого отряда.

ТАРАНЫ И СЛОНЫ:



Отряд, оснащённый тараном, получит штраф к движению $-1\blacksquare$ (даже если у отряда свойство «Застрельщики»). Отряд с тараном, вступив в контакт с сооружением (стеной, воротами, башней и пр.), сможет атаковать это сооружение, бросая по 4 кубика на попадание и на урон (независимо от количества своих контактирующих отделений).

Атакуя сооружения с помощью тарана, используйте значение атаки отряда с бонусом к атаке $+1/+1\blacktriangle$ (максимальное значение — $5/5$). Если отряд в контакте с несколькими участками стены, он может выбрать, какой из них атаковать. Отряд, оснащённый тараном, можно активировать, чтобы бросить это орудие и выполнить стандартное движение.

Если отряд обращён в бегство, или уничтожен, или бросил таран, это орудие останется лежать на месте до тех пор, пока другой отряд

не пройдёт через него ограниченным движением и не решит взять таран себе.

Когда отряд, несущий таран, атакует, он будет продолжать наносить удары по сооружению в последующие ходы, даже если этот отряд не активировать — точно также, как защищающийся отряд продолжает на своём ходу защищаться без необходимости активации со стороны игрока.

Отряд, оснащённый тараном, не может совершать дальние атаки и не может принимать боевое построение (синий жетон).

Атака тараном не может быть зажигательной.

Атака с использованием тарана разыгрывается как ближний бой, с розыгрышем случайного события и розыгрышем события со стороны атакующего игрока (если у него имеется карта события, которое может быть логически применено к сооружению). Однако защищающийся игрок не может разыгрывать события, поскольку ни один его отряд не атакован.

Напоминаем, что отряд, оснащённый тараном, получает штраф к движению $-1\blacksquare$ и при совершении сокращённого или ограниченного движения будет перемещаться на половину получившегося значения. *Пример:* у оснащённого тараном отряда триариев значение движения равно 1. Если отряд хочет переместиться по диагонали, сокращённое движение уменьшит это значение наполовину, и отряд сможет пройти только $0,5\text{EP}\blacksquare$.

Отряды слонов ведут себя как тараны и могут совершать наступление против сооружения, применяя свои значения атаки для разрушения стен, башен и ворот — но только если те деревянные.

ПОВРЕЖДЕНИЕ И ПОДЖОГ СООРУЖЕНИЙ:

ПОДЖОГ ДЕРЕВЯННЫХ СООРУЖЕНИЙ: если отряды ближнего боя вступают в контакт с деревянным сооружением — зданием, воротами, деревянной стеной и т.д. — бойцы могут попытаться поджечь сооружение, используя значение атаки отряда. Как и при любой стандартной атаке, при попытке поджечь сооружение или стену вы бросаете столько кубиков, сколько отделений отряда вступило в контакт — но только на один кубик меньше (так отыгрывается особая атака с использованием факелов, горячей смолы и т.д.). То есть отряд, контактирующий только 1 отделением, не сможет совершить поджог. Если отряд в контакте с двумя участками стены, он может атаковать оба, но бросит только 1 кубик. *Пример: вы можете окружить башню и бросить 3 кубика; или, если вы атакуете стену и каждый участок стены может оказаться в контакте с 4 отделениями отряда, бросьте 3 кубика, чтобы попытаться поджечь каждый участок стены.*

СТРЕЛБА ПО СООРУЖЕНИЯМ: при обычных обстоятельствах нанести урон сооружению могут только снаряды осадных машин, либо тараны, либо слоны. Снаряды типа дротиков или стрел могут нанести урон сооружению, только если оно деревянное, а снаряды — зажигательные (не применимо к каменным снарядам). Решив использовать зажигательные снаряды, при атаке игрок должен использовать на один кубик меньше (если отряд атакует на короткой дистанции, он бросит 3 кубика вместо 4). Выбрать, использовать зажигательные снаряды или нет, игрок обязан до розыгрыша любого события (случайного или выбранного игроком). Если отряду удаётся нанести урон зажигательным снарядом, этот урон отмечается жетоном огня вместо обычного жетона повреждений.

СОБЫТИЯ: если сооружение атаковано, защищающийся игрок не может разыгрывать событие с руки. Случайное событие разыгрывается только в том случае, если оно не связано с каким-либо определённым отрядом, и если его целью может стать сооружение.

УРОН ОТ ОГНЯ: отряд не может совершать подъём на горящее сооружение. Если будет подожено сооружение, на которое поднимается отряд, он автоматически вернётся на уровень земли. Если поджог удался, атакующий игрок добавляет соответствующие жетоны на сооружение или участок стены, но урон им не будет нанесён до конца следующего хода. На всех последующих ходах урон от огня наносится в конце хода КАЖДОЙ ИЗ СТОРОН. В конце хода атакующего игрока будет применён урон, нанесённый огнём на предыдущем ходу, и будут добавлены новые жетоны, если совершены новые поджоги. После хода защищающегося игрока снова примените урон, учитывая все жетоны огня на сооружении. Таким образом, урон, наносимый огнём, накапливается. Если количество единиц урона превысит прочность (♣) участка данного сооружения, этот участок обрушится. Нанесите сопутствующий урон отрядам, находящимся в сооружении или наложившимся на него (см. стр. 25), при необходимости проведя проверку их морали. *Пример: если вы наносите стене 2 единицы урона от огня, положите на участок стены 2 жетона огня, чтобы указать, что на следующем ходу сооружение получит дополнительно 2 повреждения.*

ТУШЕНИЕ ОГНЯ: чтобы потушить огонь, активируйте отряд, который находится в горящем сооружении или в контакте с ним. Убирайте за ход по 1 жетону огня за каждое отделение отряда, контактирующее с огнём, даже если огонь на разных сооружениях, с которыми контактирует отряд.

Этот отряд не может совершать никаких других действий (*даже двигаться*), и если он в контакте с вражеским отрядом, то в ход врага подвергнется атаке, но не сможет контратаковать.

Отряд, занятый **тушением огня**, не может атаковать одними отделениями и тушить огонь другими.

РАЗРУШЕНИЕ СООРУЖЕНИЙ: если количество полученных повреждений сравнялось со значением **прочности** сооружения (🏰) или превысило его, жетон сооружения немедленно убирается с поля или переворачивается. Если внутри сооружения находится защищающийся отряд, он получает по **1 единице урона** за каждое своё отделение, контактирующее с сооружением, и обязан пройти **проверку морали**. Если разрушенное сооружение — башня или огороженное пространство (*например, деревня*), то находящийся внутри отряд будет уничтожен. Если атакующий отряд развёрнут фронтом и к целому, и к обрушенному участку стены, когда вступает в бой с защищающимся отрядом, все бонусы и **приоритет атаки** защищающегося отряда отменяются.

Огонь может распространяться. Если в результате поджога какое-то сооружение разрушается, **жетоны огня** автоматически перемещаются на другие контактировавшие с ним сооружения, равномерно распределяясь по ним. Если после равномерного распределения остаётся жетон огня, защищающийся игрок выбирает, на какое сооружение его разместить.

Пример: между башней и участком стены с воротами находится горящий участок стены (на нём 3 жетона огня). Горящий участок стены обрушивается, значит, на башню и на стену

с воротами следует разместить по 1 жетону огня, а местоположение оставшегося жетона выберет защищающийся игрок.



СЦЕНАРИИ С КРЕПОСТЯМИ



ПОЛЕ БОЯ: размеры вашего поля боя должны соответствовать указаниям в правилах базовой игры или в условиях сценария. Оба игрока также могут согласовать удобные размеры поля боя перед началом партии. Рекомендуем использовать поле размером не менее **70x70 см (28x28 дюймов)**, и атакующий игрок должен находиться на расстоянии не менее **40-45 см (16-18 дюймов)** от стен.

СТОИМОСТЬ КРЕПОСТИ: защищающийся игрок должен сообщить атакующему, сколько очков он тратит на строительство крепости и любых других защитных сооружений, затем размещает на поле и их, и свои **артиллерийские отряды** (*у защищающегося лимит в 2 таких отряда*).

Потом **защищающийся игрок** размещает прочие свои отряды, выкладывая их карты лицевой стороной вниз. Затем уже **атакующий игрок** размещает свои отряды и **жетоны осадных орудий** — тараны и осадные башни (*если они есть*).

На **задней обложке этих правил** вы найдёте краткую сводку цен осадных отрядов и каждого элемента крепости. Настоятельно рекомендуем попробовать **сценарии с крепостями** с указанной стоимостью около **2000 очков** — в таких сценариях у защищающегося игрока есть крепость с 4 башнями размером 3x5 участков.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

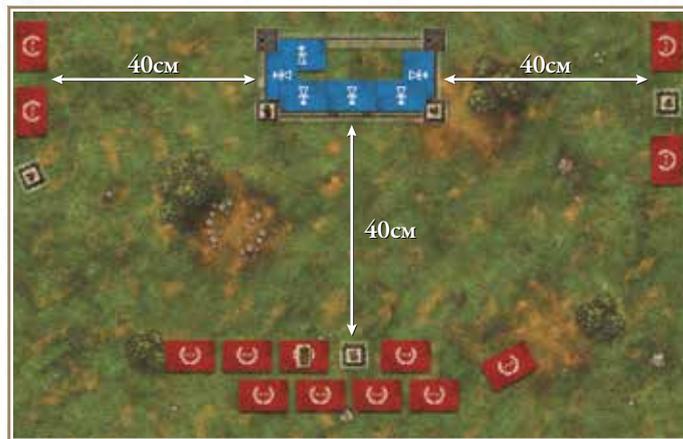
- ◆ **АТАКУЮЩИЙ ИГРОК** выигрывает битву, если защищающийся провалит **проверку морали** из-за потерь, равных **75%** стоимости его армии (*или больше*). Так, если защищающийся начал партию с армией на **1000 очков**, он должен пройти решающую **проверку морали** при потере отрядов на **750 очков** или больше (*включая сбежавшие или обращённые в бегство отряды*). В некоторых сценариях приведены особые указания, которые необходимо учитывать. Если внутри крепости не осталось защищающихся отрядов или оставшиеся отряды обращены в бегство, то атакующий игрок объявляется победителем.
- ◆ **ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ИГРОК** должен продержаться некоторое количество ходов — в битве на **1500 очков** до тех пор, пока колода карт действий не закончится дважды. В битвах на большее количество очков колода карт действий должна закончиться 3 раза. В некоторых сценариях могут быть указаны другие условия. Интересная тактика для защищающегося игрока заключается в том, чтобы пасовать и опустошать колоду карт действий как можно скорее, не используя приказы, а сбрасывая их и набирая новые. Защищающийся игрок также может выиграть битву, если атакующий игрок провалит **контрольный бросок на лидерство** после потери более **50%** своих отрядов, либо уничтоженных, либо обращённых в бегство.

В сценариях с крепостью первым ходит атакующий игрок, если не указано иное.

Мы рекомендуем вам использовать как можно большее поле боя.

РАЗМЕЩЕНИЕ: крепость обычно располагается на краю поля, как показано на рисунке. Если места достаточно, крепость можно разместить в центре поля боя, что даст атакующему игроку возможность выбрать, с какого фланга атаковать. Стандартная крепость размером **3x5 участков** имеет глубину около **25 см (10 дюймов)**, и рекомендуемое расстояние от неё до зоны размещения противника — как минимум **40-45 см (16-18 дюймов)**.

- ◆ **ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ИГРОК** размещает свои отряды: **внутри крепости** лицевой стороной вниз, а снаружи, в **башнях** и **на стенах** — лицевой стороной вверх. Скрытые отряды могут оставаться скрытыми, пока они находятся внутри крепости или если они перемещаются максимум на **1 ЕР** за ход.
- ◆ **АТАКУЮЩИЙ ИГРОК** размещает свои отряды лицевой стороной вверх в назначенной ему **зоне размещения**.



ДИЗАЙН КРЕПОСТИ:

В этом разделе вы найдёте несколько советов о том, как спроектировать свою собственную крепость. Когда сооружение подвергается уничтожению, освободите место на поле битвы, убрав это сооружение, либо переверните его жетон, чтобы показать, что оно обрушено. Участки стены должны соединяться непрерывно; вы не сможете закончить линию стены обрывом в пустоту или оставить в стене проём, не согласовав это со своим противником.

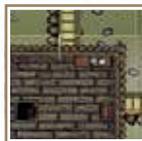
В каждой из крепостей должны быть хотя бы одни ворота.

ТИПЫ КРЕПОСТЕЙ: общее правило — нужно строить или каменную, или деревянную крепость, не смешивая их элементы, но, если обе стороны согласны, в деревянной крепости можно установить каменные башни. За каменные элементы вы заплатите в два раза больше очков, чем за деревянные.

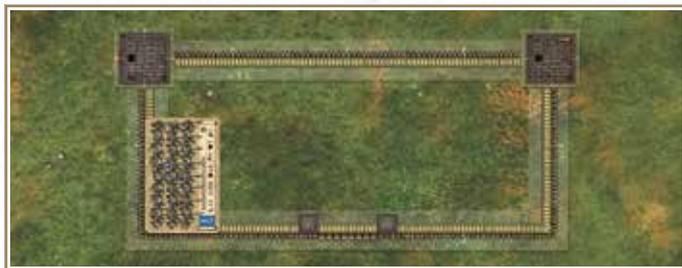
В некоторых сценариях, в которых атакующий игрок может атаковать только с определённого направления, вы можете построить рядом со своей зоной размещения крепость меньшего размера.

Если вы располагаете большим пространством для поля боя, желательно расположить крепость в его центре, чтобы атакующий игрок мог решить, где разместить свои отряды после размещения отрядов защищающегося игрока.

И наоборот: если места недостаточно, крепость можно разместить на одном краю карты так, чтобы ворота были обращены к атакующему, а крепость можно было бы атаковать с трёх разных направлений.



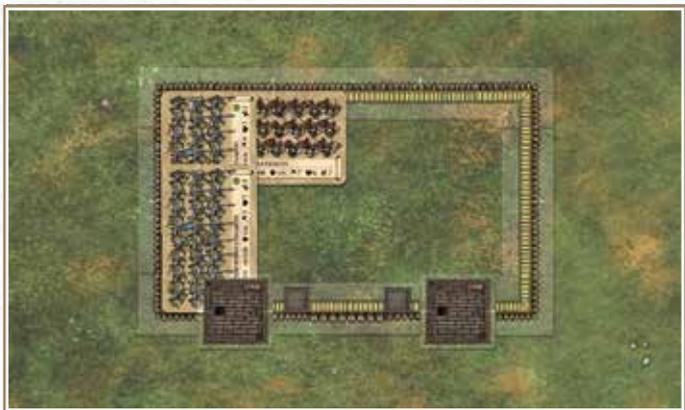
Отметки на башнях должны совпадать с отметками на стенах, как показано на этом рисунке.



В этом примере представлена деревянная крепость: здесь 7 участков стены, 2 башни, 1 стена с воротами и 2 угловые стены. Общая стоимость — 510 очков (или 1020, если сооружения из камня).

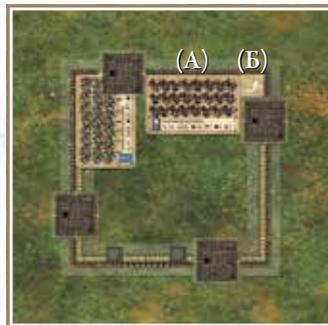
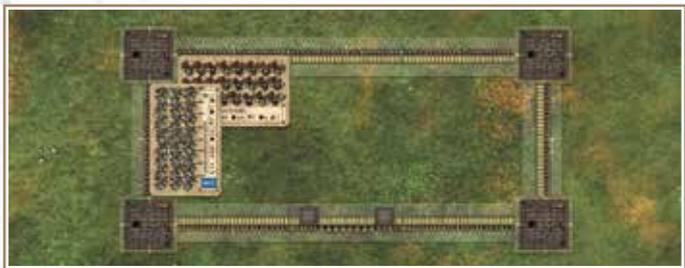
На следующем рисунке с обеих сторон ворот размещены только башни, а участки стен соединены угловыми стенами для замыкания пространства. Отряду, решившему занять один из углов, разрешается наложить свою карту на башню, разместив её поверх башни или стены, как показано на рисунке.

Состав этой крепости: 4 стены, 1 стена с воротами, 4 угловые стены и 2 башни. Стоимость — 430 очков (860, если сооружения из камня).



На рисунке ниже вы можете увидеть стандартную крепость размером 3x5 участков с 4 угловыми башнями.

Состав этой крепости: 4 башни, 7 стен и 1 стена с воротами, что в общей сложности означает стоимость в 630 очков (1260, если сооружения из камня).



В этом примере вашему вниманию предлагается нетипичный дизайн крепости.

Кроме того, здесь вы можете видеть, что защищающийся отряд (А) растянул свой правый фланг (Б) — тем самым он снижает свою мораль на 1, но зато прикрывает угол защитой на обе стороны. Состав этой крепости: 4 башни, 4 угловые стены, 4 обычных стены и стена с воротами, что в общей сложности означает стоимость в 550 очков (1110, если сооружения из камня).



В последнем примере вы видите маленькую и недорогую крепость; в её составе 3 угловые стены, 3 обычных стены, стена с воротами и башня; общая стоимость равна 290 очков (580, если сооружения из камня).

А КАКУЮ КРЕПОСТЬ ПОСТРОИТЕ ВЫ?

СВОДКА МОДИФИКАТОРОВ И ЦЕН

| ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА | МОДИФИКАТОРЫ |
|---|--|
| Сокращённое движение (СД) | 0,5 ♠ . Нельзя наступать. |
| Ограниченное движение (ОД) | 0,5 ♠ -1 ♠ . Застрельщики. Можно наступать. |
| Движение по труднопроходимому ландшафту (ДТЛ) | Удвоенная стоимость движения ♠ . Поворот максимум на 45°. Можно наступать. |
| Леса | +1/+1 ♥ . ДТЛ. На расстоянии >1 ЕР нет видимости. |
| Холмы | +1/+1 ♥ у отряда на позиции выше. |
| Горы | ОД. Подъём вверх. |
| Озёра | Непреодолимы, перекрывают линию видимости. |
| Реки: | Непреодолимы. |
| ◆ Обычные участки | Непреодолимы. |
| ◆ Броды | ДТЛ. Запрещены боевые построения. |
| Деревянные мосты | 6 ♣ 7 ♣ В ширину — 1 или 2 отделения. |
| Каменные мосты | 7 ♣ 8 ♣ В ширину — 1 или 2 отделения. |

| АТАКА НА ОТРЯДЫ | МОДИФИКАТОРЫ |
|------------------------------|--|
| Дальняя атака с позиции выше | +1(+1) ← Короткая дистанция против отрядов. |
| Ближний бой с позиции выше | +1/+1 ♣ Защищающийся получает приоритет атаки. |

| ПРОЧЕЕ | МОДИФИКАТОРЫ |
|------------------------------------|--|
| Поджог сооружений | Только деревянные сооружения. |
| Зажигательные снаряды | -1 кубик. |
| Тушение огня | Уберите по 1 жетону огня за отделение. |
| Защищающийся отряд внутри крепости | +1 ♣ |
| Ворота или башня: войти/выйти | ОД. |

| КРЕПОСТИ И ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ | ЦЕНА | МОДИФИКАТОРЫ |
|---------------------------|-------|--|
| Деревянная крепость | 630 | Обычная крепость 3x5 участков с 4 башнями. |
| ◆ Прямой участок | 40 | 6 ♣ 7 ♣ +2/+0 ♥ 1 уровень высоты |
| ◆ Угловая стена | 20 | 6 ♣ 7 ♣ +2/+0 ♥ 1 уровень высоты |
| ◆ Стена с воротами | 30 | Ворота: 5 ♣ 5 ♣ |
| ◆ Башня | 80 | 7 ♣ 8 ♣ +2/+0 ♥ 2 уровня высоты |
| Каменная крепость | +100% | +1 ♣ / +1 ♣ к значениям деревянных сооружений |
| Сторожевая башня | 90 | 7 ♣ 8 ♣ +2/+0 ♥ |
| Осадная башня | 100 | 6 ♣ 7 ♣ +2/+0 ♥ Двигается до 2 ♠ |
| Таран | 40 | -1 ♠ и +1/+1 ♣ (максимум 5 ♣). Отряд с ним не может стрелять. Недоступен верховым отрядам. |
| Деревни | 100 | ДТЛ. 7 ♣ 7 ♣ +1/+1 ♥ и +2/+2 ♥ против дальних атак. |
| Баррикады | 20 | +1/+1 ♥ защищающемуся отряду. ОД. |
| Рвы | 40 | У защищающегося отряда приоритет атаки и +1/+1 ♥. На проход — ОД. |
| Триболы | 20/40 | ДТЛ. После броска 1 кубика каждое отделение получает 1 урон за «6». |

ДОЛГ!

ЛАНДШАФТЫ И КРЕПОСТИ