

WARMMASTER®

Автор

Рик Пристли

при участии Стефана Гесса & Алессио Каваторе



ОБЛОЖКА

Джефф Тейлор

ГРАФИКА

Джон Бланш, Алан Меррит & Талима Фокс

ДИЗАЙНЕРЫ МИНИАТЮР

Дэйв Эндрюс, Гэри Морли, Триш Моррисон, Алан Перри,
Тим Эдкок, Колин Грэйсон, Марк Харрисон,
Марк Бедфорд, Алекс Хедстром, Хуан Диас & Шэйн Хойл

ХУДОЖНИКИ

Джон Бланш, Алекс Бойд, Дэвид Галлахер, Нуала Кеннеди,
Нейл Ходжсон, Карл Копински & Джон Вигли

МОДЕЛИ ИЗГОТОВИЛИ

Крис Смарт & Марк Джоунс

РАСКРАСЧИКИ

Ричард Бейкер, Нейл Грин, Мартин Футитт, Мэтт Паркс,
Кейт Робертсон, Крис Смарт & Дэйв Томас

Особую благодарность заслужили Роб Брум, Сообщество Игроков Warhammer (WPS), Джервис Джонсон, Гордон Дэвидсон, Тим Хакльбери, Джереми Веток, Джим Батлер, Марк Аншом, Гэри Петерсон, Джон Рэтклифф, Стив Уивер, Мэттью Салли и все остальные, участвовавшие в этом проекте Games Workshop, - за помощь, поддержку и энтузиазм.

ПРОИЗВОДСТВО КОМПАНИИ GAMES WORKSHOP

Названия и логотипы Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop, Warhammer и Warmaster являются торговыми марками Games Workshop Ltd, зарегистрированными в Великобритании и во всем остальном мире.
Bone Giant, Dragon Riders, Empire Steam Tank, Flame Cannon, Gyrocopter, Helblaster, Liche Priest, Nagash, Pistoliers, Reavers, Rock Lobber, Silver Helms, Skull Chukka и Zombie Dragon являются торговыми марками Games Workshop Ltd.

Вся графика и образы во всех продуктах Games Workshop сделаны под заказ.

Право на графику и образы является эксклюзивной собственностью Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 2000. Все права защищены.

British Cataloguing-in-Publication Data.

Каталоговый номер оригинальной книги доступен в Британской библиотеке.

ISBN: 1 84154 028 5

PRODUCT CODE: 60 04 12 99 001

GAMES WORKSHOP®

UK
GAMES WORKSHOP LTD
WILLOW RD,
LENTON,
NOTTINGHAM
NG7 2WS

US
GAMES WORKSHOP INC
6721 BAYMEADOW DRIVE,
GLEN BURNIE,
MARYLAND,
21060 6401

AUSTRALIA
GAMES WORKSHOP,
23 LIVERPOOL ST,
INGLEBURN,
NSW 2565

CANADA
GAMES WORKSHOP,
1645 BONHILL RD,
UNITS 9-11,
MISSISSAUGA,
ONTARIO L5T 1R3

HONG KONG
GAMES WORKSHOP LTD
20th FLOOR
LEADER CENTRE,
37 WONG CHUK
HANG ROAD

JAPAN
GAMES WORKSHOP LTD
WILLOW RD,
LENTON,
NOTTINGHAM
NG7 2WS

Games Workshop World Wide Web site: <http://www.games-workshop.com>

Перевод на русский язык, макет, верстка: Алексей Белянин АКА Bel. В работе участвовали: Николай Зубков АКА anglais, Максим Предтеченский АКА SilverBlade, Иван Серебrenников и Владислав Цыганков (вычитка и редакция).

Особая благодарность - Лексу Ван Рёю (Lex van Rooy), гурю Warmaster'a, - за терпение и консультации.

ДАННЫЙ ПЕРЕВОД ПРЕДНАЗНАЧЕН ТОЛЬКО ДЛЯ ЛИЧНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ.

Огромные армии идут на войну. Бесчисленные фигуры слились в единую массу, подобно насекомым под взглядом колосса. Растянувшись из бесконечности в бесконечность, колонны вбивают пыль в петляющие дороги кованым башмаком. Впереди лежат приграничные земли врага - темные леса, способные поглотить целые армии так же легко, как жаба поглощает мух, бурные реки, чьи далекие берега еле видны в тусклом свете солнца, и, наконец, оцетинившиеся черными башнями крепости, чьи высокие зубчатые стены с каменным вызовом смотрят на непрошенных завоевателей.



Только крайне ограниченное количество людей, собирающих настольные армии и играющих ими, не мечтает о воссоздании действительно эпических битв. Таких битв, в которых незаметны отдельные воины, а всё внимание привлечено к маневрам отрядов и действиям целых полков, воплощающих в жизнь смелые стратегии своих генералов, столь же заманчивые, сколь и рискованные.

Как знает большинство почтенных полководцев, такие возможности предлагаются весьма малым количеством игровых систем. Большинство предпочитает ограничиваться отдельными боевыми столкновениями, делая упор на сложные и запутанные характеристики оружия и брони. Несомненно, такие игры имеют свою нишу, но нас привлекала заведомо более грандиозная задача.

И теперь я счастлив рассказать вам о Warmaster'e - игре, которая в достаточной мере отвечает этим потребностям. Не будем останавливаться сейчас на деталях - основные принципы игры вы поймете, пролистав страницы этой книги, а фотографии лучше слов покажут вам примеры армий. Отметим главное - Warmaster сильно отличается от тех игр, в которые вам, возможно, приходилось играть прежде. Действительно, он сильно отличается от, например, небезызвестного Warhammer'a фирмы Games Workshop, поскольку представляет собой абсолютно другой уровень военного конфликта.

Игроки-ветераны, ставшие экспертами Warhammer'a, сначала могут найти некоторые принципы Warmaster'a пугающе незнакомыми. Однако понимание этих принципов необходимо, ибо на них строится сама игра.

Warmaster - это игровая система, основанная скорее на способностях генерала армии к командованию своими войсками, нежели на боевых качествах отдельных видов войск, хотя они тоже имеют немалое значение. Каждый игровой ход отражает скорее время, необходимое для принятия решений и отдачи приказов генералом через имеющиеся средства связи и получения этих приказов и принятия их к исполнению войсками, нежели точные временные промежутки, необходимые человеку, чтобы пройти или пробежать определенную дистанцию, либо сделать выстрел. То есть, как в настоящих войнах, мы предполагаем, что наши воины дольше стоят в ожидании приказов, чем двигаются или сражаются. Именно эта идея является основной идеей Warmaster'a. Впрочем, довольно прелюдией. По зрелому размышлению, кое-где в книге - там, где счел нужным, - я внес в правила некоторые отступления, благодаря которым вы поймете, почему данные правила действуют так, а не иначе. Теперь же мне остается только сказать, что я надеюсь, вы получите удовольствие от чтения правил и самой игры, причем не меньшее, чем я в процессе ее создания.



С оглушающим треском колетса камень, и башни рушатся на копошащиеся внизу толпы. В одно мгновение целые сотни погребены под горами темных обломков, но неукротимая волна несется вперед, захлестывая руины крепостных стен. И тысячами голосов орда объявляет завоеванные земли своими — закалившаяся в битвах новая нация, пришедшая чтобы править другими! Она неумолимо идет вперед через дым и руины - армия, чьи войска наводняют широкую равнину подобно океанскому приливу. И ты смотришь на них со спокойной гордостью уверенного в себе полководца.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРАВИЛА

Введение в Warmaster	6
Игровые Характеристики	8
Ход Игры	11
Командование (краткий курс) ..	12
Командная фаза	13
Движение по инициативе ..	13
Движение по приказам	13
Приказы	14
Командные штрафы	15
Атака (charge)	16
Бригады	16
Движение (краткий курс)	18
Движение	19
Расстояние движения	19
Формация	20
Движение по инициативе ..	23
Отряды, покинувшие стол ..	25



Стрельба (краткий курс)	26
Стрельба	27
Количество выстрелов	
(attack value)	27
Цели	27
Расстояние	28
Подсчет потерь	28
Отброс врага (drive back) ..	29
Стрельба по атакующему	
противнику	30
Роль стрелков	31
Ближний бой (краткий курс) ...	32
Фаза боя	33
Боевое столкновение	34
Движение атакующих	34
Количество атак (attacks) ...	40
Модификаторы атак	41
Подсчет потерь	42
Результаты боя	43
Поддержка	44
Бегство	45

Преследование	46
Враг уничтожен	48
Бросок вперед (advance)	49
Отход (fall backs)	50
Перестроение (reforming) ...	50
Войска в оборонительных и	
укрепленных позициях	51
Групповой бой	52
Деморализация (краткий курс) ...	54
Деморализация	55
Деморализованные отряды ..	56
Освободить путь	56
Генералы, волшебники и герои	
(краткий курс)	58
Генералы, волшебники и герои ..	59
Персонажи в игре	60
Персонажи и местность	60
Приказы от героев	
и волшебников	60
Ошибочный приказ	61
Движение персонажей	62
Присоединение к отряду	62
Движение врага через	
персонажей	62
Персонажи и стрельба	62
Персонажи в бою	63
Персонажи на монстрах и	
колесницах	63

Летающие отряды	
(краткий курс)	64
Летающие отряды	65
Инициатива	65
Приказы	65
Возврат	65
Движение	65
Местность	66
Войска в укрепленной	
позиции	66
Персонажи	66

Конец сражения	
(краткий курс)	68
Конец сражения	69
Все ходы сделаны	69
Игрок сдается	69
Отступление	69
Победные очки	69

ДАЛЬНЕЙШИЕ ПРАВИЛА

Цель игры	72
Дух игры	72

Артиллерия и машины	73
Базы	73
Местность	73
Артиллерия в бою	73
Навесная стрельба	73
Артиллерия	74
Машины	77

Магия	78
Заклинания	78
Магические предметы	78
Насылание заклятий	78
Империя	79
Мертвецы (undead)	79
Орки	80
Высшие эльфы	80
Хаос	81
Антимагия гномов	
(dwarf anti-magic)	81
Магические предметы	81
Магические знамена	82
Магическое оружие	83
Знаки власти и силы	83

Поле боя	84
Расстановка ландшафта	85
Размер стола и зоны	
расстановки	85
Сколько идет битва?	85
Сценарии	85



Армии	87
Строка показателей	88
Как составлять армию	89
Размер	89
Отряды/персонажи	89
Магические предметы	89

Глоссарий терминов	90
--------------------------	----

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.	
Примеры игры	92

Приложение 2.	
Ландшафтные заметки	95

Игровая памятка Warmaster	96
---------------------------------	----

ПРАВИЛА

«Истинно говорю вам,
несть числа его воинам,
и неизмерима
мощь его...»



ВВЕДЕНИЕ В WARMASTER

Warmaster - это игра в сражение большого масштаба, которое ведется на многих квадратных милях. И хотя наши модели имеют высоту порядка 10 мм, данный масштаб не должен восприниматься буквально, когда говорится о размерах поля битвы.

Предполагается, что на месте, занимаемом моделями отряда, находятся сотни воинов со всей сопутствующей военной парафернацией - обозными мулами, везущими запасное снаряжение, повозками хирургов, священниками, слугами, посыльными и разведчиками. Не обращайте внимания на то, что количество воинов в отряде пехоты ограничено 30-40 моделями, - на его месте мы представляем себе целый отряд, идущий навстречу славе. Данное упрощение реальной ситуации (несколько моделей представляют собой значительно большее количество солдат) прямо следует из игровой системы и абсолютно не мешает в игре.



Схожим образом, рассматривая передвижения наших войск, есть резон полагать, что в стандартное движение до 20 или 30 см входит полная передислокация отряда в новую позицию, из которой он уже будет атаковать врага, стрелять и т.п. Когда войска атакуют противника, не стоит думать, что все воины сломя голову бегут на врага, - отряд спокойно подходит, занимает позицию, развертывает строй, и только потом - самую финальную часть дистанции - движется к противнику в быстром темпе. То есть, дистанции передвижения в Warmaster'e зависят больше от положения отряда и командной структуры, чем от абстрактной скорости отдельного воина.

Поскольку отряды в Warmaster'e представляют собой достаточно большие скопления войск, правила боев делают упор прежде всего на позиции отрядов, нежели на оружие, которым вооружены солдаты. Очевидно, что

войска, пользующиеся преимуществами местности или поддерживаемые дружественными подразделениями, сражаются более эффективно. И при таких обстоятельствах даже относительно слабые отряды будут сражаться лучше. С другой стороны, понесенные потери напрямую влияют на эффективность отряда, не только делая его слабее в бою, но и снижая его управляемость, т.е. способность к получению и выполнению приказов командования.



Аналогичным способом рассматривается и дальность стрельбы. В игре лук стреляет на дистанцию 30 см, которая, с учетом масштаба, значительно больше той, на которую лук стреляет в действительности. Данная дистанция основана не на дальности стрельбы лука, а скорее на той зоне, которую может эффективно покрыть огнем отряд, вооруженный стрелковым оружием. Мы вполне можем представить, как командир отряда посылает отдельные подразделения вперед или расставляет их тут и там в засаду, т.е. делает все, чтобы поражение противника было неизбежным. Поэтому дальность стрельбы основана не только на теоретической дальности стрелкового оружия, - нас интересовала способность стреляющих отрядов контролировать местность перед собой.

Наиболее важный момент игры - это роль, отводимая командному составу армии. Warmaster в общем базируется на способности генералов и их подчиненных контролировать происходящее вокруг них. В игре это моделируется бросками кубиков, но в действительности мы можем представить себе генерала с его штабом, склонившегося над картой, нетерпеливо ожидающего докладов подчиненных, читающего рапорты о дальних боях и рассылающего вестовых с новыми приказами. Влияние генералов на происходящее состоит в управлении войсками - их боевые качества незначительны, хотя присутствие командующего вполне может вдохновить войска на дополнительные усилия в нужный момент!

ПРАВИЛА ИГРЫ

На следующих страницах содержатся все правила для игры Warmaster. Мы полагаем, что вы хотя бы бегло прочтете их перед первой игрой, а учить их наизусть вообще необязательно. Лучше разбираться по порядку, в зависимости от сложившихся игровых ситуаций - правила от вас не убегут. После нескольких игр вы легко запомните основные принципы, а в случае необычных для вас ситуаций вы всегда сможете обратиться к правилам.

Правила даются с кратким резюме в начале каждого раздела. Кроме того есть глоссарий терминов в конце книги. Для игроков уже знакомых с игрой там же дана краткая памятка по правилам.



КУБИКИ

Для моделирования случайного элемента при стрельбе или в рукопашном бою в игре используются кубики. Для экономии места шестигранный кубик со значениями от 1 до 6 на гранях далее везде обозначается как «D6». То есть, когда мы говорим «бросить D6», это означает просто бросить кубик.

Иногда вам потребуется бросить два кубика и сложить вместе выпавшие значения, в этом случае говорится, что вам нужно бросить 2D6. И изредка вам понадобится бросить один кубик и умножить его значение на некоторое число, в этом случае мы пишем 10xD6 или 5xD6 и т.д.

В некоторых случаях нужно будет бросить D3. Это обычный способ генерации случайного числа от 1 до 3,

осуществляемый обычным броском D6, результат которого делится пополам и округляется вверх. То есть бросок D3, равный 1 = 1-2 по D6, 2 = 3-4, и 3 = 5-6.

Иногда правила разрешают или даже заставляют перебрасывать выпавшие неудачные, либо удачные значения кубика. В таких случаях помните, что переброс кубика делается только один раз, и вновь выпавший результат аннулирует предыдущий, независимо от того, лучше он или хуже. Повторно перебрасывать уже переброшенные кубики нельзя.

ИЗМЕРЕНИЯ ЛИНЕЙКОЙ И РУЛЕТКОЙ

В Warmaster'е отряды двигаются по полю на определенные расстояния. Также требуется измерять дистанции дальности стрельбы, - чтобы убедиться, что цель находится в зоне поражения. Все расстояния измеряются в сантиметрах. Мы рекомендуем запастись соответствующими рулетками. Игроки, предпочитающие измерять расстояния в дюймах, могут это делать, уполовинив все показатели расстояний. В результате, конечно, реальные дистанции станут немного больше, но заметной разницы не будет, коль скоро оба игрока играют по дюймам.

ПОЕХАЛИ!

И хотя по-настоящему грандиозно и зрелищно выглядит игра именно с армиями, составленными из моделей, в целях ознакомления с игровой системой вы вполне можете импровизировать, нарезав нужное количество войсковых баз из картона. Это позволит вам сразу понять, как работает наша игровая система.

Точно так же вы можете начать играть непокрашенными моделями, - их вы можете покрасить потом, а сначала лучше все-таки сыграть несколько битв.

Больше для игры ничего особенного не нужно, потребоваться может разве что бумага с ручкой (делать записи), да кружка горячего чая, желательно зеленого (хотя тут могут быть варианты).



ИГРОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Некоторые отряды сражаются лучше других, некоторые лучше вымострованы, некоторые более свирепы и т.д. И чтобы представить столь различные качества у воинов, монстров и сверхъестественных существ, мы ввели три характеристики для каждой войсковой базы. Это **Атаки (Attacks)**, **Хиты (Hits)** и **Броня (Armour)**.



Атаки, Хиты и Броня

3 3 5+

Это базовое число кубиков, бросаемых в рукопашном бою (с одной базы), - чем больше кубиков, тем лучше сражается база, и тем большее количество хитов она может нанести противнику.

Число хитов, которое может выдержать одна база перед удалением в качестве потери.

Это показатель брони данной базы, равен вероятности аннулирования нанесенных хитов. Показатель 5+ означает, что для аннулирования каждого нанесенного хита требуется бросить 5 или 6 по D6. Показатель брони 0 означает, что брони просто нет.

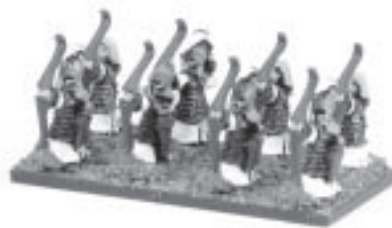
Пехота, кавалерия, колесницы, монстры, артиллерия и машины

В Warmaster'e армии состоят из пехоты, кавалерии, монстров, артиллерии и машин - в последнюю категорию включены разные механические устройства, которые мы рассмотрим позднее.

Правила разделяют эти шесть типов войск. Чудища маленького или среднего размера классифицируются как пехота или кавалерия, - вот, Огры, например, явная пехота, хотя их природа не менее чудовищна, чем у других монстров.

Количество выстрелов / Shooting attacks

Если войска вооружены луками или прочим стрелковым оружием, тогда у них в профиле через черточку стоят два значения показателя Атак, например 3/2. Первое число всегда используется в ближнем бою, а второе при стрельбе и обозначает количество выстрелов с одной базы.



Атаки

3 / 1

Бросьте три кубика в ближнем бою.

Бросьте 1 кубик при стрельбе.



КОМАНДОВАНИЕ

Показатель командования - еще одна игровая характеристика, и к тому же очень важная!

Только ваш Генерал и ваши персонажи имеют этот показатель и используют его, отдавая приказы. Значения его варьируются от 7 до 10, но только самый лучший генерал может иметь показатель командования, равный 10. Более подробная информация дана в соответствующем разделе.

ОТРЯДЫ

Пехота, кавалерия и большинство других видов войск сражаются подразделениями, состоящими из нескольких баз, каждая из которых представляет собой некоторое количество металлических моделей, приклеенных на стандартную подставку Warmaster'a размером 40x20 мм. То есть некоторое число баз формирует отряд пехоты, эскадрон кавалерии, артиллерийскую батарею и т.д. Все базы, формирующие отряд, должны соприкасаться между собой гранями или углами.

Для общего удобства в дальнейшем все подобные подразделения будут называться **отрядами**.

Отряды обычно состоят из трех баз одного типа, но это количество может варьироваться, и как мы увидим в дальнейшем, иногда отряд может состоять всего лишь из одной базы.

До четырех отрядов могут быть временно объединены в **бригаду**, подробное описание которой будет также дано ниже.

ПЕРСОНАЖИ

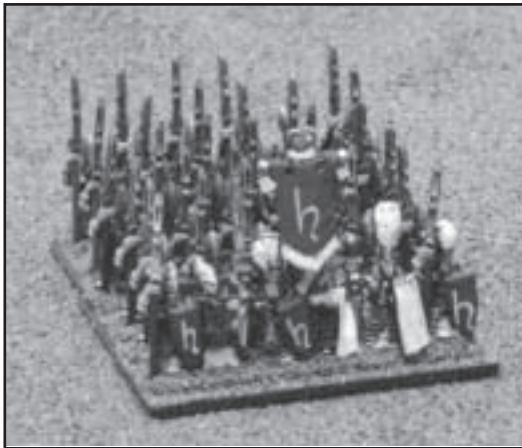
Помимо описанных типов войск, ваша армия всегда должна включать в себя генерала, а также может включать в себя героев и волшебников. Это отдельные базы, на которых могут стоять как эти выдающиеся личности, так и их помощники и свита. Подобные базы всегда называются **персонажами**.

ИЗМЕРЕНИЯ

Игроки всегда могут измерять расстояния на поле, в первую очередь, для определения дистанции передвижений или стрельбы, а во многих случаях это просто необходимо, например, при определении в какую цель стрелять и кого атаковать. Ограничений на измерения в игре нет - игроки всегда могут измерить необходимые расстояния по собственному желанию.

ЕЩЕ ВОПРОСЫ?

В большинстве армий имеются уникальные виды войск, многие из которых имеют специальные правила, отражающие их волшебную природу или фантастические способности. Но для начала вам хватит и обычных отрядов. Позднее вы увидите, что наличие подобных войск делает каждую армию отличающейся от других, - как в бою, так и в управлении.



Войска построены в отряды, состоящие из некоторого числа баз - обычно из трех, но иногда из двух и даже из одной. На этой странице показаны стандартные отряды пехоты, кавалерии и колесниц.

Пехотные базы всегда расположены фронтом по длинному краю подставки, как у отряда высших Эльфов вверху. Все прочие типы войск, включая монстров и артиллерию, всегда располагаются фронтом по короткому краю подставки, как у отряда справа. Исключения из данного правила прописаны в соответствующих арми-листах.

Машины обычно не имеют подставки, поскольку могут стоять и так, но никто вам не запрещает самостоятельно изготовить для них подставку подходящего размера.





ХОД ИГРЫ

1 РАССТАНОВКА АРМИЙ

Перед битвой оба игрока расставляют свои армии на расстоянии не менее 80 см друг от друга.

Армии могут расставляться в тайне от противника, используя загораживающий экран, или расставляя отряды по заранее составленной карте, либо (если игроки предпочитают) - по-отрядно, выставляя по одному отряду на поле, начиная с игрока, у которого в армии больше отрядов.

(См. стр. 70 раздела "Поле Битвы" Warmaster Rulebook)

2 НАЧАЛО БИТВЫ

Каждая сторона по очереди делает полный ход, начиная с игрока выбросившего большее число на D6.

Игроки могут играть на заранее определенное количество ходов, либо пока одна сторона не будет вынуждена отступить.

(См. стр. 63 раздел "Конец Битвы")

Ход делится на три фазы, как показано ниже. Фазы проходят в указанном порядке, начиная с фазы Командования и заканчивая фазой Боя.

КОМАНДОВАНИЕ

Отдаются приказы и войска двигаются.

В Фазу Командования тот игрок, чей ход идет в данный момент, отдает приказы своим войскам. Войска двигаются по собственной инициативе или согласно полученным приказам.

(См. стр. 13 раздел "Командование")

СТРЕЛЬБА

Отряды ведут стрельбу из стрелкового оружия.

Тот игрок, чей ход идет в данный момент, распределяет стрельбу. Сюда входит как стрельба из луков, арбалетов, мушкетов и пр., так и стрельба из артиллерийских орудий и магические заклинания. Достаточно часто случается, что стрельба невозможна - т.к. нет противника в пределах досягаемости.

(См. стр. 24 раздел "Стрельба")

БОЙ

Обе стороны сражаются в ближнем бою.

После того, как стрельба завершена, игроки проводят ближние бои. Данная фаза отличается от других тем, что в ней участвует не только тот игрок, чей ход идет в данный момент. В Фазу Боя сражаются обе стороны, т.е. оба игрока проводят все ближние бои между участвующими в них отрядами.

(См. стр. 31 раздел "Ближний Бой")

3 КОНЕЦ БИТВЫ

Игра заканчивается, когда один игрок признает поражение, когда как минимум одна из армий вынуждена отступить, либо (по желанию игроков) по завершении определенного заранее количества ходов.

Как только игрок завершает свою фазу Боя, его ход заканчивается и начинается ход его противника. Противник проводит свой ход точно также, начиная с Командования и заканчивая Ближним Боем. Затем снова начинается ход первого игрока, и так продолжается до тех пор, пока игроки не завершат определенное заранее количество ходов, либо одна из сторон не признает поражения, либо не будет вынуждена покинуть поле битвы.

(См. стр. 63 раздел "Конец Битвы")

4 СЛАВА ПОБЕДИТЕЛЮ!

Как только игра закончена, и пыль битвы осела, можно подсчитать, кто победил.

По окончании битвы игроки считают общее количество набранных победных очков. Чем больше вражеских отрядов уничтожено, тем больше набрано победных очков.

(См. стр. 63 раздел "Конец Битвы")



КОМАНДОВАНИЕ (краткий курс)

ПРИКАЗЫ

1. Отряды двигаются по инициативе или по приказам.
2. Отряды, действующие по инициативе, двигаются первыми.
3. Остальные отряды двигаются только по приказам.
4. Вы должны закончить отдавать приказы одним персонажем, прежде чем начать отдавать приказы другим персонажем.
5. Один и тот же отряд может получить произвольное количество удачных приказов.
6. Вы должны закончить отдавать приказы одному отряду, прежде чем начать отдавать приказы другому.

КОМАНДОВАНИЕ

1. Для того чтобы отдать успешный приказ, персонаж должен выбросить на 2D6 число, не большее своего показателя Командования.
2. Если бросок неудачен, приказ считается не отданным (проваленным) и данный персонаж не может более отдавать приказы в этот ход.
3. Если приказ провалил Генерал, приказы больше в этот ход не отдаются никакими другими персонажами.

КОМАНДНЫЕ ШТРАФЫ

За каждые 20 см расстояния от персонажа
до отряда/бригады

-1

За каждый успешно отданный приказ
данному отряду/бригаде

-1

Вражеский отряд в пределах 20 см
от данного отряда/бригады

-1

Отряд/бригада в труднопроходимой местности

-1

За каждую потерянную отрядом базу

-1

ПРИКАЗЫ БРИГАДАМ

1. До четырех соприкасающихся отрядов могут быть объявлены бригадой, которая может получать общий приказ.
2. Отряды, начинающие движение в составе бригады, должны закончить его в составе бригады, кроме случая, когда они атакуют противника.

АТАКА (CHARGE)

1. Отряд, который на своем движении приходит в соприкосновение с противником, считается атаковавшим.
2. Как только отряды соприкасаются с противником, они считаются участвующими в ближнем бою.
3. Отрядам, находящимся в контакте с врагом, приказы больше не отдаются.



Отряды передвигаются в фазу Командования. Обычно, для того, чтобы двигаться отряд должен получить приказ, но если враг находится слишком близко, отряд может действовать самостоятельно, реагируя на его наличие. В прочих случаях, отряд не получивший приказов, остается на месте и ждет последующих инструкций.

Командная фаза проходит в такой последовательности:

1. Движение по инициативе

Все отряды, способные действовать по собственной инициативе, могут это сделать.

2. Движение по приказам

Всем прочим отрядам отдаются приказы на движение.

ДВИЖЕНИЕ ПО ИНИЦИАТИВЕ

Отряды в пределах 20 см от врага на начало фазы Командования могут действовать по инициативе и двигаться без приказов. Они не обязаны этого делать, - игрок решает, использовать ли отрядам собственную инициативу, или дожидаться приказов командования. Если игрок решает, что некоторые его отряды будут двигаться

по инициативе, то они должны закончить свои передвижения **до того**, как начнут отдаваться приказы.

До того, как мы разберем порядок движения отрядов по инициативе, мы должны понять, как работает движение по приказам. Поэтому объяснение движения по инициативе и его правил будет дано дальше, в разделе "Движение".

ДВИЖЕНИЕ ПО ПРИКАЗАМ

Использование системы приказов - самая важная особенность Warmaster'a. Приказ, отданный отрядом (то есть и полученный отрядом), означает, что отряд может двигаться. Как только отряд завершил свое движение, другой отряд может получать приказы и двигаться и т.д. Таким образом моделируется процесс задержек в передаче инструкций вестовыми, либо интерпретация командиром отряда приказов или сигналов, полученных в данный момент или оговоренных перед сражением.

Приказы отдаются персонажами - Генералом, Героями и Волшебниками. Общие правила для них даны в разделе "Генералы, Герои и Волшебники".



ПРИКАЗЫ

Выбрав персонажа, который будет отдавать приказы и отряд, который нужно двигать, игрок начинает отдавать приказы. Он берет кубики, кидает их и определяет, получен приказ или нет. Работает это следующим образом:

Бросьте 2D6 (т.е. бросьте два кубика, и, сложив результаты, получите число от 2 до 12). Если итоговое число меньше или равно показателю Командования персонажа, то приказ успешно отдан и, соответственно, получен. Если больше, то приказ провален, отряд его не получил и не может двигаться.

Если приказы начал отдавать один персонаж, то он должен закончить отдавать все свои приказы, до того, как начнет отдавать приказы другой персонаж. Нарушение очередности не разрешается. Ситуация, когда приказы отдает сначала первый персонаж, потом второй, потом опять первый, недопустима.

ПОКАЗАТЕЛИ КОМАНДОВАНИЯ

В этой таблице даны показатели командования для Генералов различных армий.

Высший Эльф	10
Гном	10
Имперский генерал.....	9
Король Гробниц.....	9
Хаос	9
Орк	8

Если персонаж провалил приказ, он более не может отдавать приказы в эту фазу Командования. Если приказ провалил Генерал, то в эту фазу не отдается больше приказов вообще - даже теми персонажами, которые еще не

начинали этого делать. Считается, что персонаж затянул время, расстояние до отряда, которому он пытался отдать приказ, оказалось слишком велико, сигналы его оказались нераспознаны, либо вестовой был убит оказавшимся поблизости противником.

Дальнейшие приказы

Как только отряд получил приказ, он движется в новую позицию на расстояние до 20 см, если это пехота, и до 30 см, если это кавалерия. У некоторых видов войск другая максимальная дистанция передвижения, и это будет описано позже.

Как только отряд завершил передвижение, персонаж может отдать ему следующий приказ - на новое передвижение, - или попытаться отдать приказ другому отряду. Как было сказано ранее, персонаж не может вернуться к первому двигавшемуся отряду после того, как начал отдавать приказы другому. Всем другим персонажам также запрещено отдавать приказы отряду, который уже двигался в этот ход. Это важное правило рекомендуется крепко вбить себе в голову с самого начала. Если вы хотите двигать отряд несколько раз, персонаж должен отдать все необходимые приказы этому отряду, прежде чем начнет отдавать приказы другим.

Игрок продолжает отдавать приказы и двигать отряды до тех пор, пока не захочет остановиться, либо окажется не в состоянии отдать любой приказ. Существует вероятность не отдать ни одного приказа за всю фазу Командования, но это случается крайне редко. Обычно игрок успевает передвинуть два или три отряда, прежде чем неудачный бросок кубиков не остановит все движение. Таким образом моделируется хаос сражения, нерешительность отрядных командиров, периодическая тупость и все прочие мешающие факторы (в основном, человеческие), которые затрудняют процесс ведения войны.



КОМАНДНЫЕ ШТРАФЫ

Периодически появляются обстоятельства, затрудняющие получение отрядами приказов. Например, отряд может находиться слишком далеко или в труднопроходимой местности. Все подобные вещи затрудняют оценку ситуации персонажем, и соответственно, уменьшают вероятность того, что приказ будет успешно получен. Для моделирования этого процесса в игре вводятся следующие штрафы:

1. Если дистанция от персонажа до отряда, который должен получить приказ на движение, больше 20 см, то персонаж получает Командный штраф -1 за каждые полные 20 см кратчайшего расстояния между ним и отрядом.

Расстояние до отряда	Командный штраф
До 20 см	Нет
До 40 см	-1
До 60 см	-2
До 80 см	-3
За каждые +20 см	-1

2. Если в фазу Командования отряд уже получал приказ, то персонаж получает Командный штраф -1 каждый раз, когда отдает дополнительный приказ этому отряду. Таким образом в игре представлены усталость и временные ограничения, т.е. отряду, который уже двигался несколько раз, двигаться снова гораздо тяжелее. Это накопительный штраф - второй приказ отряду идет с -1, третий с -2 и т.д.

Приказ	Командный штраф
Первый	Нет
Второй	-1
Третий	-2
Четвертый	-3
За каждый дополнительный	-1

3. Если расстояние между отрядом, который вы хотите передвинуть и ближайшим к нему противником меньше чем 20 см, то приказ, отдаваемый этому отряду, имеет Командный штраф -1. Отряды, находящиеся в непосредственной близости от противника, естественным образом склонны действовать по собственной инициативе, поэтому отдать им специфический приказ гораздо труднее.

Расстояние до врага	Командный штраф
До 20 см	-1
Более 20 см	Нет

4. Если отряд, который вы собираетесь двигать, находится в труднопроходимой местности то приказ, отдаваемый этому отряду, имеет Командный штраф -1. Труднопроходимой местностью считаются леса, застройки, здания, руины и прочее в том же духе, подробно описанное в разделе "Движение".

Труднопроходимая местность	Командный штраф
В пределах объекта (полностью или частично)	-1

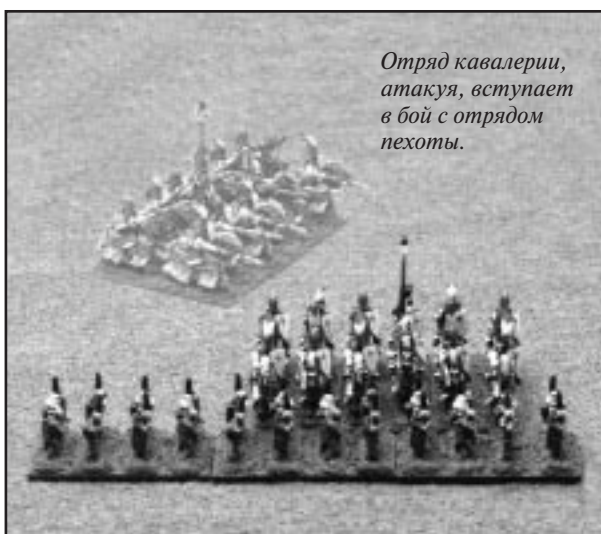
Например, Генерал (показатель Командования 9) хочет отдать приказ отряду пехоты на движение вперед. Отряд находится на расстоянии 25 см (штраф -1 за расстояние) и частично в лесу (штраф -1 за труднопроходимую местность). Соответственно, игроку, чтобы успешно отдать приказ, нужно выбросить на двух кубиках 7 и менее.

5. Если отряд понес потери и у него отсутствует одна или 2 базы, то приказ, отдаваемый этому отряду, имеет Командный штраф -1 за каждую потерянную базу. Очевидно, мотивировать на какие-либо действия свежие отряды и потрепанные - это две большие разницы.

Потери	Командный штраф
Каждая база	-1

Пример: У Генерала показатель Командования 9. Он уже один раз подвинул вперед свой отряд кавалерии и теперь хочет отдать второй приказ, надеясь захватить деревню, лежащую с фланга противника. Кавалерия находится в 65 см от генерала и уже один раз получала приказ, что означает командный штраф -4 (-1 за каждые 20 см расстояния и -1 за второй приказ). Для успешного приказа игроку необходимо выбросить на кубиках 5 и меньше. Он знает, что это маловероятно, но решает рискнуть. Бросает 2D6 и получает 4... Отлично! Игрок двигает кавалерию в новую позицию. Затем он решает отдать приказы отряду пехоты в 10 см от Генерала. И хотя ему нужно выбросить 9 и менее, в этот раз ему не везет, результат броска равен 10. Отряд пехоты не двигается. Фаза командования закончена.





АТАКА (CHARGE)

Движение, приводящее отряд в бой с противником, называется **атакой (charge)**. Атака не подразумевает, что атакующий отряд сломя голову бросается вперед и покрывает все расстояние до врага бешеным галопом, но мы будем использовать данное слово для обозначения движения, приводящего отряд в ближний бой.

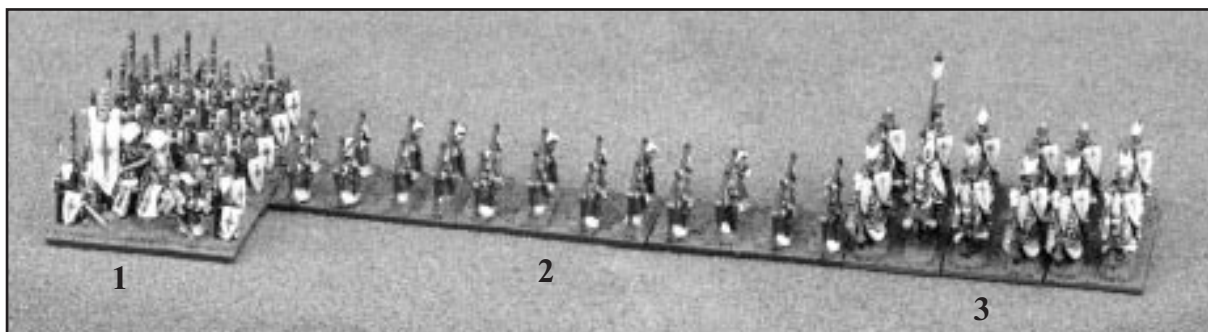
Атаковав, отряд не может больше получать приказы в этот ход. Он вступил в бой, и будет сражаться в последующую фазу Боя. Как это происходит, описано в разделе "Фаза Боя".

БРИГАДЫ

Для экономии времени разрешается отдавать один приказ сразу для нескольких (до четырех) соприкасающихся между собой отрядов. Это означает меньшее количество приказов для всей армии и гарантию того, что отряды будут двигаться более или менее одновременно, следуя генеральному плану сражения. Если данное правило ввело вас в затруднение, не волнуйтесь, - просто не используйте его в течение нескольких первых игр. Позднее, как только вы уясните прочие аспекты игры, вы сможете отдавать приказы этим способом.

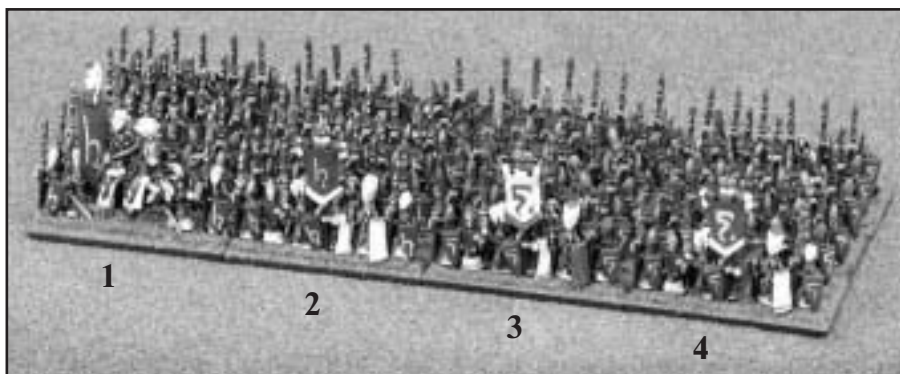
Бригада состоит из двух-четырех отрядов, каким-либо образом соприкасающихся между собой, т.е. формирующих единое целое соединение. Отрядам, входящим в состав бригады, на момент начала движения по приказам фазы Командования, может быть отдан один приказ, и они должны закончить передвижение как целое соединение. По завершению первого передвижения бригаде по мере необходимости может быть отдан второй приказ, и она может двигаться дальше, точно так же, как и отдельные отряды.

Имейте в виду, что не обязательно двигать несколько отрядов как бригаду просто потому, что они случайным образом касаются в начале Командной фазы. Бригада - не регламентированное подразделение армии, а временное соединение, состав которого может как угодно меняться от одного хода к другому. Отрядам, касающимся друг друга, можно по вашему желанию давать отдельные приказы, а также два или три отряда могут быть выделены из гораздо большего соединения и трактоваться как отдельная бригада. В общем, двигать соприкасающиеся отряды как бригаду или нет, - выбор за вами.



Вверху: Эти три отряда могут быть обозначены как бригада.

Справа: Эти четыре отряда также могут считаться бригадой. Каждый отряд построен в колонну глубиной в три базы.



Чтобы отдать приказ бригаде, измерьте расстояние от персонажа до самого дальнего отряда в бригаде, и затем, учитывая возможные штрафы, бросайте кубики. Не забывайте добавлять штраф -1, если хоть один отряд в бригаде находится в пределах 20 см от противника, либо в труднопроходимой местности, либо бригада уже двигалась ранее, либо какой-то из отрядов имеет потери. Штрафы не дублируются (два отряда в бригаде, находящиеся в лесу всего дают -1), и в случае, когда потери есть в нескольких отрядах, используйте штраф за тот отряд, в котором потеря больше всего. Если бросок успешен, вся бригада получает приказ, если нет - вся бригада не движется.

Предположим, приказ отдан и бригада может двигаться. Исключая ситуацию когда отряды атакуют, вся бригада движется как одно соединение, т.е. каждый отряд должен соприкасаться с остальной бригадой.

Отдельные отряды в бригаде могут менять свою позицию относительно других, но на конец движения все отряды должны также формировать бригаду. Отдельные отряды в бригаде могут менять свою формацию (строй) по желанию, но ни одна база ни в одном отряде, входящем в бригаду, не может двигаться больше своей предельной дистанции движения.

Во время битвы может сложиться такая ситуация, когда некоторые отряды в бригаде будут атаковать врага, в то время как другие этого делать не будут (см. диаграммы 17.1-17.4). Любой отряд в бригаде, атакующий противника, не обязан более оставаться в составе бригады (т.е. касаться других отрядов). Даже если бригаде отдан общий приказ, отдельные отряды всегда могут атаковать. Они делают это по отдельности, по-отрядно, по очереди, как если бы они получили отдельные приказы. Не атакующие отряды должны закончить движение в составе бригаде, т.е. соприкасаясь.

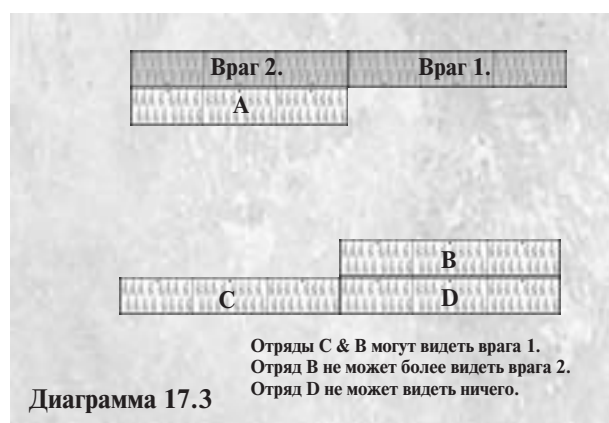
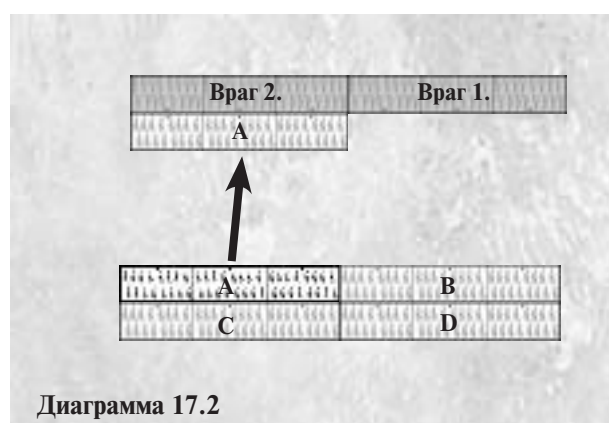
Передвинув бригаду, игрок может не захотеть двигать дальше всю бригаду целиком, но захочет двигать отдельный отряд либо часть бригады из нескольких отрядов. Или же он может решить поделить бригаду на две части и двигать каждую в своем направлении. Для этого игроку нужно отдать приказ каждому отряду или части бригады, которым требуется отдельное передвижение. Отдельные отряды или части бригады сохраняют штрафы за второй и последующий приказы, отданные изначальной бригаде.

Заканчивая движение бригады, игрок должен закончить все передвижения отрядов из изначальной бригады, прежде чем перейдет к движению других отрядов и бригад. Если он делит бригаду на две части (скажем, А и В), он должен завершить движения каждой части (по очереди), прежде чем будет двигать что-то еще (т.е. он должен закончить движение части А, затем закончить движение части В, и только потом сможет двигать другие отряды и бригады своей армии).

Бригады в целом не могут действовать по инициативе. Отряды, действующие по инициативе, должны согласно правилам, завершить свои передвижения в начале Командной фазы до начала движения по приказам.

Во время сражения отряды могут быть передвинуты в соприкосновение, образуя новую бригаду. Но бригада не может быть образована, а потом двигаться в одну и ту же Командную фазу.

Для того, чтобы двигаться как бригада, отряды должны находиться в составе бригады во время Командной фазы на начало движения по приказам.





ДВИЖЕНИЕ (краткий курс)

ДИСТАНЦИЯ

1. Отряды двигаются в Командную фазу по собственной инициативе или по приказам.
2. Отряды, получившие несколько приказов, могут двигаться несколько раз в течение Командной фазы.

Типы войск	Полная дистанция	Половинная дистанция
Пехота	20 см	10 см
Кавалерия	30 см	15 см
Колесницы	30 см	15 см
Артиллерия	10 см	5 см
Монстры	20 см	10 см
Машины	Разное расстояние	
Летающие отряды	100 см	100 см
Персонажи	60 см	60 см

3. Атакующие и уклоняющиеся отряды всегда могут двигаться на расстояние, ограниченное полной дистанцией. Отряды в строевой формации (колоннах и шеренгах) могут двигаться на расстояние, ограниченное полной дистанцией, если не находятся в укрепленной позиции. Отряды, находящиеся в укрепленной позиции, и отряды в нестроевой формации всегда могут двигаться на расстояние, ограниченное половинной дистанцией.

МЕСТНОСТЬ

1. Пехота может двигаться по любой местности.
2. Кавалерия и монстры могут двигаться по открытой местности, холмам, мостам, узким проходимым рекам и через низкие препятствия.
3. Колесницы, артиллерия и машины (в общем случае) могут двигаться по открытой местности, холмам и мостам.

ИНИЦИАТИВА

1. Отряд в пределах 20 см от противника может двигаться по инициативе.
2. Отряд, действующий по инициативе, должен либо атаковать, либо уклониться от ближайшего вражеского отряда.
3. Отряд не может и действовать по инициативе и получать приказы в один и тот же ход.

ГЕНЕРАЛЫ, ГЕРОИ И ВОЛШЕБНИКИ

1. Персонажи двигаются один раз по окончании Командной фазы на расстояние до 60 см.
2. Персонажам не требуются приказы на движение.
3. Персонажи двигаются по местности так же как пехота.

ДВИЖЕНИЕ

Отряды двигаются, получив приказ в Командную фазу, или по собственной инициативе, как будет описано далее в этом разделе. Дистанция, на которую может двигаться отряд, зависит от типа войск, к которому отряд принадлежит, и от формации, в которой он начинает свое движение.

Некоторые войска очевидно быстрее других, например, кавалерия явно может двигаться быстрее пехоты. Также, войска, построенные в строевую формацию (т.е. двигающиеся строем), способны перемещаться быстрее, чем отряды в нестроевой формации (т.е. толпой).

РАССТОЯНИЕ ДВИЖЕНИЯ

В общем случае отряды пехоты и монстров могут двигаться на расстояние до 20 см за раз, кавалерия и колесницы - до 30 см за раз, артиллерия (камнеметы, пушки и т.п.) может двигаться на расстояние до 10 см за раз. Летающие отряды способны двигаться на расстояние до 100 см, но их движение подчиняется специальным правилам, данным в соответствующем разделе. Таблица внизу содержит полную и половинную дистанции движения для каждого типа войск. В каждом случае, дистанция - это максимум, на который может двигаться отряд, и игрок по желанию может двигать его на меньшее расстояние.



Таблица движения

Типы войск	Полная дистанция	Половинная дистанция
Пехота	20 см	10 см
Кавалерия	30 см	15 см
Колесницы	30 см	15 см
Артиллерия	10 см	5 см
Монстры	20 см	10 см
Машины	Разное расстояние - см. раздел "Артиллерия и Машины"	
Летающие отряды	100 см	100 см
Персонажи	60 см	60 см

Возможно, вы найдете какие-то исключения из этих правил в арми-листах конкретных армий, но в общем случае войска используют вышеуказанные дистанции передвижения.

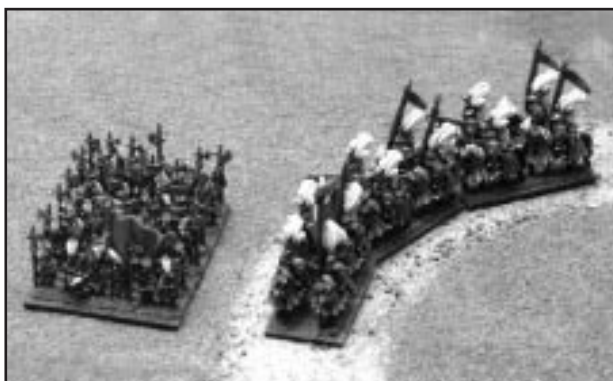




ФОРМАЦИЯ И ДВИЖЕНИЕ

Отряды должны быть построены в какую-то формацию. Под этим мы подразумеваем, что базы в отряде должны каким-то образом соприкасаться между собой. Игроки могут менять их взаимное расположение по желанию, важно лишь, чтоб они касались друг друга краем или углом.

1. Отряды, атакующие или уклоняющиеся от противника, могут двигаться на полную дистанцию независимо от формации, в которой они находятся. Подробнее об атаке см. в разделе “Бой”, подробнее об уклонении см. ниже в подразделе “Движение по инициативе”.
2. Все отряды, находящиеся на начало своего движения полностью или частично в укрепленной позиции, могут двигаться только на половинную дистанцию, независимо от своей формации, исключая ситуацию, когда они атакуют или уклоняются, как описано ниже. Подробнее о войсках в укреплениях см. в разделе “Бой”.
3. Отряды, построенные в колонны, когда базы располагаются одна позади другой и целиком соприкасаются передним и задним краями, могут двигаться на полную дистанцию, кроме случая, когда они находятся в укрепленной позиции. Отряд, построенный в колонну, считается находящимся в **строевой** формации.

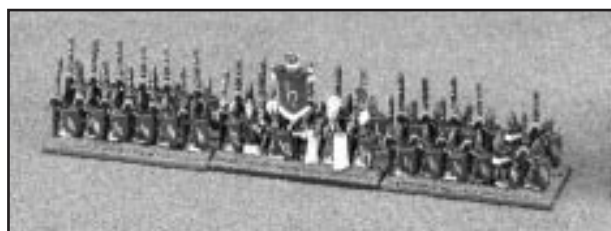


В колонне базы размещаются одна за другой, фронт задней к тылу передней (см. слева) или так, что они касаются определенными углами, формируя изогнутую колонну (отряд,двигающийся по дороге). Такая формация идеальна для движения.

4. Отряды, построенные в шеренгу, т.е. в одну линию, когда все базы стоят фронтом в одну сторону и целиком соприкасаются краями, могут двигаться на полную дистанцию, кроме случая, когда они находятся в укрепленной позиции. Отряд, построенный в шеренгу, считается находящимся в **строевой** формации.



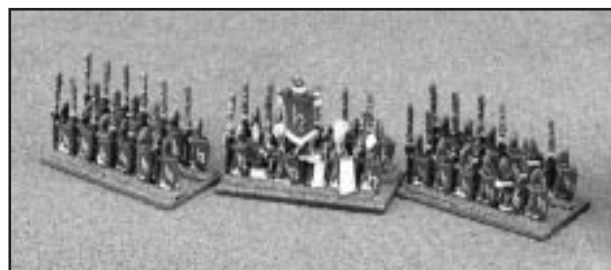
Пехота и кавалерия построены в шеренги. Это наиболее эффективная боевая формация.



5. Все отряды, находящиеся в других формациях, могут двигаться только на половинную дистанцию. Например, пехота может двигаться на 10 см, кавалерия на 15 см и т.д. Имеется в виду тот факт, что отряд без строя надо привести в нужный походный порядок, т.е. построить. Для удобства мы считаем все прочие формации, кроме описанных выше, **нестроевыми**. Заметьте, что единственная ситуация, когда отряд в нестроевой формации может двигаться на полную дистанцию, - это когда он атакует или уклоняется от противника.



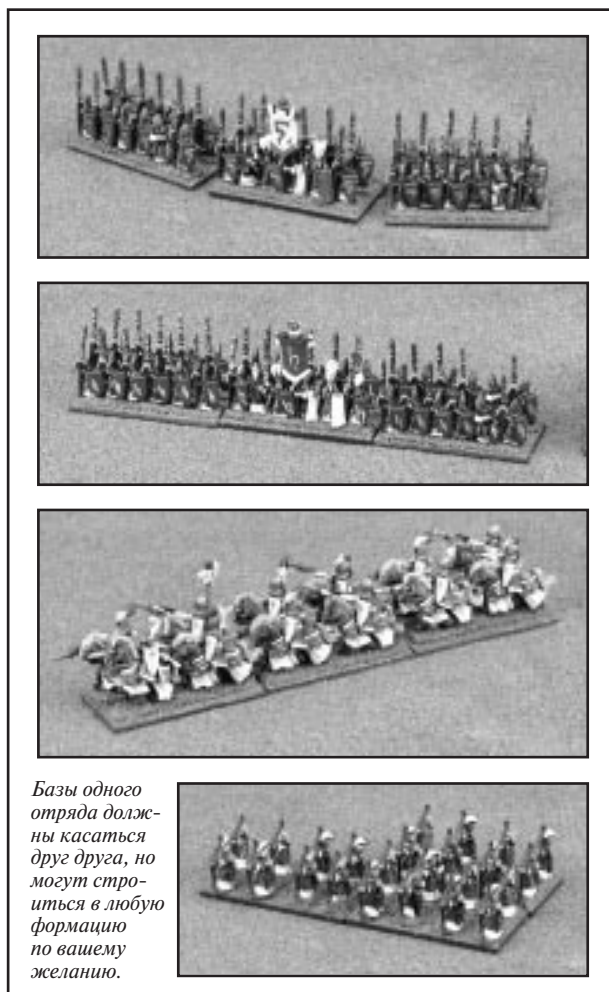
Отряды в нестроевых формациях движутся на половинную дистанцию, представляя тот факт, что их ряды разорваны и смешаны.



6. В некоторых случаях отряды движутся на расстояние, определяемое бросками кубиков или результатами боя (**отброс**, **отход**, **бегство** или **бросок вперед**). Эти дистанции не зависят от отрядной формации.

Движение баз

Во время движения отряды вы можете перестраивать его базы как хотите. Важно, чтобы базы оставались в соприкосновении, даже если вы повернете их кругом, развернете в шеренгу, колонну или в нестроевую формацию. Когда передвигаете базу, следите, чтобы ни одна ее точка не прошла больше, чем разрешенная максимальная дистанция движения.



При движении базы она не может проходить через базы другого отряда, неважно, врага или друга. Базы могут проходить через другие базы своего отряда, которые еще не двигались и которые еще не завязаны в бою. Во всех остальных случаях базы не могут двигаться через другие базы своего отряда. Таким образом отряд целиком движется в достаточно реалистичной манере, без баз, преграждающих путь друг другу.

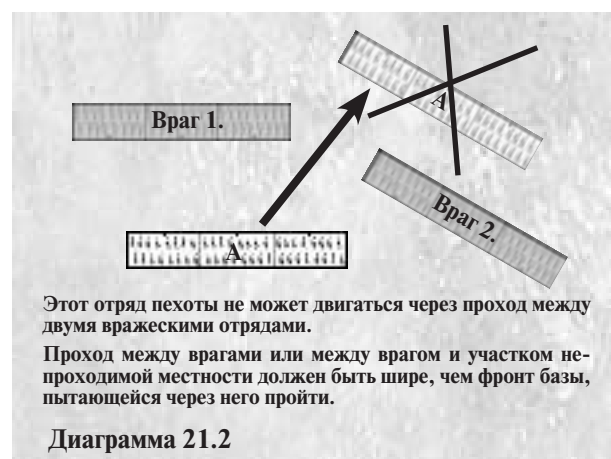
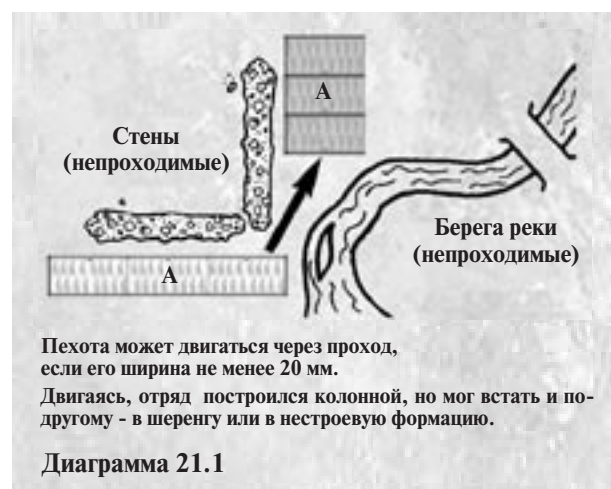
Единственное исключение из этого правила - когда отряд прорывается через другой отряд во время **уклонения**, как описано ниже (стр. 24). Базы всегда могут двигаться через персонажей, подробное описание см. в разделе "Генералы, герои и волшебники".

Правило прохода

Когда база движется, она располагается таким образом, чтобы пройти через любой проход, который шире, чем короткая сторона базы (обычно 20 мм). Например, пехотная база может повернуться и боком пройти через проход между рекой и участком непроходимой местности.

Исключение из этого правила - база не может двигаться через проход между вражескими базами, либо между вражеской базой и участком непроходимой местности, если ширина прохода меньше чем ширина фронта этой базы, см. диаграммы 21.1 и 22.2. Например, если пехотная база хочет пройти между вражескими базами, между вражеской базой и берегом реки, либо между вражеской и дружественной базами, - в этих ситуациях ширина прохода должна быть не менее 40 мм.

Данное правило ограждает отряды от чрезмерного приближения к противнику и маневрирования в слишком тесных местах. Заметим, что данное правило не запрещает базам двигаться между вражескими базами с целью их атаки (очевидно, если для этого хватает места). См. "Движение атакующих", стр. 32.



Местность

Позднее мы поговорим о том, как вы можете создать леса, реки, холмы и прочие виды ландшафта на своем поле битвы. Пока же вам достаточно знать, что такие участки местности радикально влияют на стратегию битвы, представляя собой как легко защищаемые участки, так и помехи для движения.

Пехота может двигаться по любым участкам местности (очевидно, кроме полностью непроходимой).

Кавалерия и монстры могут двигаться по открытой местности, по холмам, мостам, через узкие проходимые реки (броды) и низкие препятствия (заборы, стены, изгороди, рвы и т.п.).

Колесницы и артиллерия может двигаться только по открытой местности, по мостам и холмам.

Машины имеют собственные правила движения, но в общем случае считаются как колесницы.

Все прочие возможные участки ландшафта, достаточно большие, чтобы иметь необходимость в их представлении на поле битвы, считаются непроходимым барьером для движения кавалерии, колесниц, монстров, машин и артиллерии (если, конечно, игроки перед игрой не договорятся об обратном).

Холмы считаются проходимыми для всех видов войск, только если они действительно открытые - пологие и невысокие. Крутые, усыпанные камнями, поросшие лесом холмы считаются проходимыми только для пехоты.

В некоторых случаях участки ландшафта могут считаться непроходимыми для всех видов войск (и для пехоты в том числе). Очевидные примеры - глубокий каньон, озеро расплавленной лавы, океан или широкая и глубокая река.

Порой их существование на поле битвы интересно и оправдано, но это случается крайне редко, поэтому в дальнейшем мы их рассматривать не будем. В разделе “К оружию!” книги правил Warmaster вы можете найти варианты правил для подобного рода ландшафта.

Иногда правила обязывают отряд двигаться в участок местности, непроходимый для него. В этом случае отряд должен остановиться на краю данного участка местности. Если он **отброшен** в непроходимую для него местность в результате стрельбы и/или магии, он может оказаться **деморализованным** (см. разделы “Стрельба” и “Деморализованность”). Если отряд вынужден бежать из боя в непроходимую для него местность, то его базы могут оказаться уничтоженными (см. раздел “Бой”).

Укрепления и здания

Вполне логично, что высокие стены, башни и здания также блокируют движение. В подобных ситуациях отряды должны двигаться через проходы между ними, либо через ворота.

Единственное исключение - летающие отряды, подробнее о которых см. в соответствующем разделе.

Отряды могут двигаться через цельную преграду (стену, башню и прочие подобные укрепления), если они являются пехотой, идущей на штурм, в соответствии с правилами, описанными в разделе “Осада крепостей”. Штурмующие отряды считаются вооруженными лестницами, крюками, осадными башнями, а также огромной дозой самых мрачных намерений.



ДВИЖЕНИЕ ПО ИНИЦИАТИВЕ

Правилом Инициативы в игре представлена способность командира отряда самостоятельно бросить свои войска в атаку, либо увести их прочь от опасности. Когда враг слишком близко, военная выучка и естественные инстинкты влияют на ситуацию довольно сильно, и не всегда так, как мог бы предпочесть генерал.

Во время Движения по инициативе в Командную фазу отряд может действовать по инициативе - атаковать ближайшего видимого врага в пределах 20 см, или уклониться от него. Это необязательное движение, и отряд может просто подождать до Движения по приказам в Командную фазу и попытаться совершить движение по приказу, как обычно. В общем случае это выбор игрока, исключения прописаны в соответствующих арми-листах.

Считается, что отряд может видеть что-либо (в частности, вражеский отряд), если от **переднего края** (фронта) любой базы отряда можно провести непрерывную линию видимости до любой точки объекта (любой базы вражеского отряда). Невозможно видеть что-либо через отрядные базы, как дружественные, так и вражеские, а также через любые участки ландшафта, кроме, разумеется, открытой местности, низких препятствий, рек/ручьев и т.п.

Персонажи никогда не блокируют линию видимости (см. в разделе “Генералы, герои и волшебники”).

Отдельные отряды, желающие двигаться по инициативе, должны закончить свое движение **до того**, как начнут отдаваться приказы. Как только какой-либо персонаж начнет отдавать приказы, все движение по инициативе считается законченным. Отряду, двигавшемуся по инициативе, **нельзя** отдавать приказы в этот ход.

Отряд, действующий по инициативе, может двигаться двумя способами. Он может **атаковать** ближайший видимый вражеский отряд, находящийся от него в пределах 20 см, либо **уклониться** от ближайшего видимого вражеского отряда, находящегося в пределах 20 см. Если вы хотите, чтобы ваш отряд сделал что-то еще, например, зашел противнику во фланг или атаковал не ближайшего врага, а другой отряд, то вам нужно вместо движения по инициативе отдать ему приказ.

Отряды, двигающиеся по инициативе, делают это во время Движения по Инициативе - части Командной фазы, как объяснялось ранее. Отряды двигаются по одному, в порядке очередности, движение следующего начинается только по завершению движения предыдущего отряда, но порядок движения отрядов, действующих по инициативе, игрок выбирает сам.

Поскольку отряды двигаются по очереди, то может сложиться ситуация, когда один отряд, завершив движение, блокирует линию видимости для второго отряда, делая для него движение по инициативе в этом случае невозможным (и наоборот, открывая LOS дружественному отряду и разрешая ему таким образом действовать по инициативе). Либо превращая ближайший, но невидимый вражеский отряд в видимый, и наоборот. См. диаграммы 23.1 и 23.2.

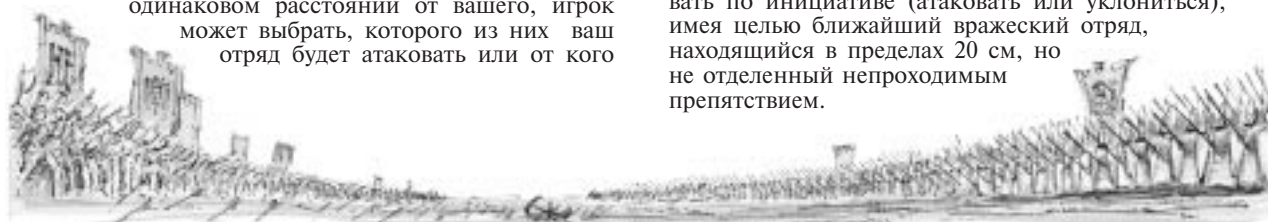
Если два и более вражеских отряда находятся на одинаковом расстоянии от вашего, игрок может выбрать, которого из них ваш отряд будет атаковать или от кого



уклоняться. Правила атаки даны в разделе “Фаза Боя”. Артиллерия никогда не атакует по инициативе, но вполне может уклоняться. Как правило, артиллерийские расчеты и прочая оружейная обслуга не имеет особых склонностей и навыков к рукопашному бою.

Вражеская пехота и артиллерия, находящаяся в укрепленных позициях, могут игнорироваться при определении целей для движения по собственной инициативе, - считается, что такие отряды неопасны, так как неспособны двигаться, или вероятность их движения невелика. Игрок вправе игнорировать подобные отряды, в этом случае его собственный отряд может действовать по инициативе (атаковать или уклониться), имея целью ближайший не находящийся в укрепленной позиции вражеский отряд в пределах 20 см.

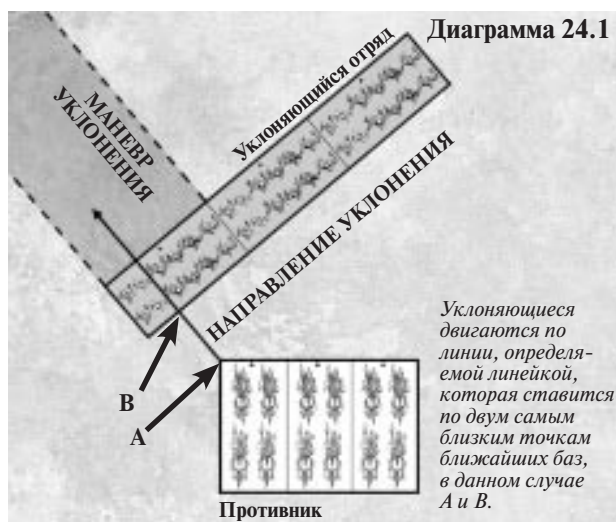
Отряд также может игнорировать присутствие врага, если отделен от него взаимно непроходимым препятствием, которое ни тому, ни другому отряду нельзя обойти за одно движение, так как длина его больше, чем максимальная разрешенная для данного типа войск дистанция перемещения. Например, кавалерия не может пересекать реки, поэтому два отряда кавалерии, разделенные рекой без находящегося поблизости брода, могут игнорировать друг друга при действиях по инициативе. Игрок вправе игнорировать подобные вражеские отряды, в этом случае его собственный отряд может действовать по инициативе (атаковать или уклониться), имея целью ближайший вражеский отряд, находящийся в пределах 20 см, но не отделенный непроходимым препятствием.



Маневр уклонения

При уклонении войска двигаются на полную дистанцию своего движения строго по прямой от ближайшего видимого противника. Когда мы говорим “строго по прямой от...” или “строго по прямой к...”, направление определяется по отрезку между ближайшими точками ближайших баз уклоняющегося отряда и отряда противника. В случае нескольких равноудаленных баз, игрок может выбирать между ними. Полученная в результате линия показывает точное направление, в котором движутся уклоняющиеся. См. диаграмму 24.1.

Передвиньте ближайшую к противнику уклоняющуюся базу строго по прямой от противника в указанном направлении, затем разверните ее фронтом в любом направлении. После этого переставьте к ней оставшиеся базы в нужную формацию. Оставшиеся базы не могут ставиться ближе к врагу, от которого уклоняется отряд, чем первая база. Во время уклонения оставшиеся базы по мере надобности могут пройти больше, чем полную дистанцию своего движения, а также изменить свое относительное местоположение в отряде.



Когда отряды уклоняются таким способом, их маршрут определяется движением первой базы и окончательным положением всего отряда. Мы полагаем, что оставшиеся базы идут тем же путем, что и первая, т.е. вслед за ней, нежели идут от противника ровным строем.

Уклоняющиеся отряды не могут двигаться через местность, непроходимую для них, через вражеские отряды и через боевые столкновения. Уклоняющийся отряд должен закончить движение по меньшей мере в 1 см от противника.

Уклоняющийся отряд по желанию игрока может двигаться через дружественный отряд, не завязанный в бою, если у него хватает запаса хода, чтобы пройти через него полностью. Это называется **прорыв** и является исключением из обычного правила, гласящего, что отряды не могут двигаться друг через друга.

Прорыв представляет ситуацию, когда вымученные войска проходят строем через ряды другого отряда, открывающего им дорогу. См. диаграмму 24.2. Очевидно, что это требует времени и нервов, поэтому отряд, через который осуществляется прорыв, автоматически становится **деморализован** (confused)! См. раздел “Деморализованность”.



Движение персонажей

Персонажи двигаются в конце Командной фазы, после того как завершены все передвижения отрядов. Персонажи никогда не двигаются вместе с отрядами в Командную фазу, даже если персонаж присоединился к отряду в предыдущий ход, или этот отряд атаковал или уклонился, действуя по инициативе.

Когда отряды двигаются в прочие фазы (отброс, отход, бегство, преследование и т.п.), персонажи, присоединенные к отрядам, двигаются вместе с ними.



Каждый персонаж может двигаться только один раз за Командную фазу на расстояние до 60 см, либо до 100 см, если он может летать. Персонажи всегда могут двигаться на полную дистанцию и всегда (кроме случаев, когда они ездят верхом на летающем создании или в колеснице) идут по местности как пехота. Никакие командные тесты и приказы для движения персонажей не требуются.

Проваленные в фазу Командования приказы также не влияют на способность персонажей двигаться.

Из-за своей достаточно уникальной роли в Warmaster'e, персонажи не считаются отдельными отрядами, пусть и особого типа. Это, скорее, маркеры, обозначающие зоны влияния, но сами невидимые на поле боя. Другими словами это значит, что персонажи свободно и без последствий могут проходить через свои отряды, и наоборот, дружественные отряды могут свободно проходить через них. Все базы с обеих сторон могут свободно видеть через базы персонажей и даже стрелять через них, - словно их не существует в реальности. См. раздел "Генералы, герои и волшебники".



ОТРЯДЫ, ПОКИНУВШИЕ СТОЛ

Иногда отряды или персонажи бывают вынуждены двигаться за край стола. Это может случиться, если отряд получил ошибочный приказ, отброшен стрельбой или магией, либо бежит, проиграв бой.

Если по любой причине во время движения одна или более баз отряда частично или полностью покинула стол, немедленно бросьте D6, отнимите единицу от результата броска за каждую отрядную базу, уже удаленную в качестве потери, и посмотрите по таблице что случилось.

D6	Результат
<=0	Отряд/персонаж покинул поле битвы и уже не вернется вообще. Считается, что данный отряд/персонаж уничтожен.
1-2	Отряд/персонаж покинул поле битвы, но могут вернуться (а может, и нет). В начале следующего хода данной стороны (до движения по инициативе) снова бросьте D6 и определите результат по этой таблице.
3-4	Отряд/персонаж выставляется на краю стола в той же точке, где его покинул, и не может более двигаться в этот ход.
5-6	Отряд/персонаж выходит из-за края стола в той же точке, где его покинул. Если он появляется в начале хода, то может двигаться как обычно.

Персонажи, покинувшие стол, вместе с отрядами, к которым были присоединены, разделяют судьбу отрядов.

Изредка случается так, что персонаж покидает стол, даже не будучи присоединенным к отряду. В этом случае, он тоже сделать бросок по этой таблице. Если Генерал покинул стол и сразу же не вернулся, битва считается оконченной, а его армия - отступившей. Т.е. он бросил армию, потерялся в холмах и записан в потери. См. раздел "Конец битвы".



СТРЕЛЬБА (краткий курс)

ЦЕЛИ

1. Отряды стреляют один раз за ход по ближайшему вражескому отряду.

РАССТОЯНИЕ

1. В основном, войска вооруженные стрелковым оружием, могут стрелять на расстояние до 30 см.

КОЛИЧЕСТВО ВЫСТРЕЛОВ (ATTACKS)

1. Посчитайте общее количество выстрелов стреляющего отряда.
2. Бросьте такое же количество кубиков D6.
3. Все выстрелы, которым соответствуют результаты кубиков 4+, попали в цель.
Все выстрелы, которым соответствуют результаты кубиков 5+, попали в цель, находящуюся в оборонительной позиции.
Все выстрелы, которым соответствуют результаты кубиков 6+, попали в цель, находящуюся в укрепленной позиции.
4. За каждый попавший в цель выстрел делается спасбросок по защите брони.
5. Сосчитайте итоговое количество нанесенных хитов.
6. Если нанесено достаточное количество хитов, уберите базы в качестве потерь.

ОТБРОС

1. Бросьте D6 за каждый нанесенный хит, кидая на 1 кубик меньше, если цель в оборонительной позиции, и на 2 кубика меньше, если цель в укрепленной позиции.
2. Посчитайте результат и отодвиньте отброшенный стрельбой отряд на данное расстояние.
3. Если хоть на одном кубике выпало 6, отброшенный стрельбой отряд становится деморализованным.
4. Отряды, отброшенные во врагов, боевые столкновения или в друзей, которые **не желают освободить путь**, автоматически становятся деморализованными.
5. Отряды, отброшенные в непроходимую для них местность, или в друзей, **освобождающих путь**, кидают D6 и становятся деморализованными, если выпало 6.
6. Дружественные отряды, освобождающие путь для отброшенных отрядов, также кидают D6 и становятся деморализованными, если выпало 6.
7. Отряд, отброшенный на расстояние, большее, чем его полная дистанция движения, считается уничтоженным.

СТРЕЛЬБА ПО АТАКУЮЩИМ

1. Хиты, нанесенные атакующим, переносятся в первый раунд ближнего боя.
2. Атакующие отряды не могут быть отброшены.

АННУЛИРОВАНИЕ НЕДОСТАТОЧНЫХ ХИТОВ

1. В конце фазы Стрельбы все хиты, нанесенные отрядам, но недостаточные для того, чтобы убрать базу в качестве потери, аннулируются.



В этом разделе даются правила для стрельбы, которая, как можно догадаться, происходит в фазу Стрельбы. Сюда включается стрельба отрядов, вооруженных стрелковым оружием (луками, арбалетами, мушкетами и т.п.) и огонь артиллерии (пушек, катапульт и т.п.). Некоторые магические заклинания (такие как “Огненные Шары” или “Смертельные Стрелы”) тоже действуют в эту фазу.

КОЛИЧЕСТВО ВЫСТРЕЛОВ (ATTACK VALUE)

Войска, вооруженные стрелковым оружием, таким как луки, арбалеты и мушкеты, имеют в своих характеристиках двойной показатель количества атак, разделенный косой чертой, например 3/1. Первое число 3 означает число атак с базы в ближнем бою, второе число 1 означает количество выстрелов с базы.



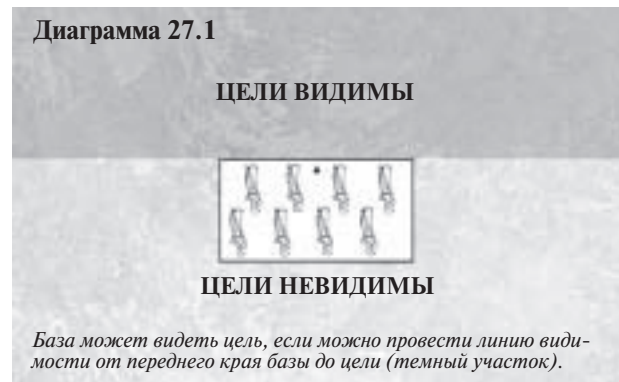
Отряды, вооруженные стрелковым оружием, могут стрелять один раз в ход, если в пределах их расстояния стрельбы есть подходящая видимая цель. Отряды, завязанные в бою, не могут стрелять, кроме как по отрядам, которые их атаковали, как будет разъяснено позже.

Отряд автоматически стреляет в ближайшего видимого противника. Все базы по возможности стреляют в одну и ту же цель. Если расстояние до двух видимых вражеских отрядов одинаково, то игрок может выбрать, в который из них стрелять. При отсутствии возможности для всех баз стрелять в одну и ту же цель, стрельба может вестись от каждой базы в ближайшую видимую ей цель, т.е. по разным целям (хотя это малоэффективно).

База должна видеть цель, в которую стреляет. Под этим подразумевается возможность провести непрерывную линию видимости от переднего края базы (фронта) до любой точки любой базы цели. Линия видимости блокируется загромождающими участками местности (кроме низких препятствий, рек, ручьев, болот), другими отрядами, другими базами стреляющего отряда, либо какими-то иными объектами, делающими видимость, а значит и стрельбу, невозможной. См. диаграмму 27.1.

Базы, находящиеся в глубине леса, могут видеть на 2 см. Базы, находящиеся в лесу более чем в 2 см от края леса, считаются невидимыми извне, а если менее чем в 2 см, то видимыми. Таким образом, для стрелков есть возможность встать на краю леса и вести огонь без риска подвергнуться атаке кавалерии, колесниц и прочего противника, для которого движение по лесу невозможно.

Диаграмма 27.1



Вражеские отряды, завязанные в бою, считаются смешавшимися со своими противниками и поэтому **не являются** ясно **видимой целью** для стрельбы и игнорируются в качестве потенциальных целей.



РАССТОЯНИЕ

Большинство стреляющих отрядов имеет расстояние стрельбы равное 30 см независимо от того, чем конкретно они вооружены - луками, арбалетами и т.п. Под расстоянием здесь подразумевается скорее тактическое пространство, контролируемое отрядом, нежели реальная дальность стрельбы данного оружия, и большая часть стрелкового оружия в этом отношении сопоставима. Конечно, различные виды артиллерии могут стрелять камнями, бревнами, ядрами и т.п. на гораздо большее расстояние, но и их тактическая роль - это дальняя бомбардировка. Для этих случаев существуют специальные правила, которые будут даны позже. Правила для разного рода специфического стрелкового оружия также даются в соответствующих арми-листах.

Расстояние между отрядами меряется для каждой базы. Каждая отдельная стреляющая база должна находиться в пределах расстояния стрельбы. Случается, что в одном отряде некоторые базы могут стрелять, а некоторые нет, поскольку находятся вне расстояния стрельбы.



ПОДСЧЕТ ПОТЕРЬ

Эффект стрельбы определяется начиная со сложения количества выстрелов всех стреляющих баз отряда. Например, отряд из трех баз (все стреляют), у каждой из которых количество выстрелов 2. Суммарное количество выстрелов 6. Для определения количества попаданий в цель бросается такое же количество (в данном случае 6) кубиков D6. Минимальный результат для каждого успешного броска на попадание в обычных условиях (т.е. на открытой местности) - это 4 и более. Так, из допустим, восьми бросков с результатами 1, 2, 2, 3, 4, 4, 6 и 6, попадают в цель четыре.

На практике игроки могут для удобства суммировать количество выстрелов с нескольких отрядов сразу, если все они стреляют в одну цель. Это вполне приемлемо и существенно экономит время. Подсчитайте общее количество выстрелов и сразу бросьте такое же количество кубиков.

Значительно тяжелее попасть в цель, находящуюся в оборонительной или укрепленной позиции. В случаях, когда часть баз такого отряда находится в подобной позиции, а другая часть - нет, стрелки всегда могут стрелять по самой незащищенной базе (естественно, если они ее видят и достают стрельбой, даже если прочие базы находятся ближе).

Незащищенные базы первыми убираются в качестве потерь. В случаях, когда потери весьма вероятны, необходимо бросать кубики по частям - чтобы определить момент, когда незащищенные базы будут уничтожены и вступит в действие соответствующий штраф. Полное определение и правила войск в оборонительной и укрепленной позиции дается в разделе "Фаза Боя".

Таблица попаданий

Все цели, кроме данных ниже 4, 5 или 6

Цель - Пехота или Артиллерия
в оборонительной позиции 5 или 6

Цель - Пехота или Артиллерия
в укрепленной позиции 6

Броня

Если у отряда-цели имеется броня, то число попаданий в него может быть уменьшено. Показатель брони цели представлен в виде 6 +, 5 +, 4 + или 3 +, указывая минимальный результат броска D6 для аннулирования попадания. Бросается один кубик за каждое попадание в отряд. Все броски, результат которых равен или больше, чем показатель брони, аннулируют попадание (т.е. спасает броня). Попадания, аннулированные таким способом, более нигде не учитываются. Например, отряд Имперских Рыцарей (броня 4+), обстрелян двумя отрядами стрелков, которые нанесли 4 попадания. Делаются спасброски по броне - берется 4 кубика (по одному на попадание) и кидаются. Получилось, скажем, 2, 4, 5 и 6. Так как каждый результат 4 и более означает, что рыцарей спасает броня, три попадания аннулируются и Рыцари получают только 1 хит.

Удаление потерь

Для удаления базы в качестве потери, отряд должен получить определенное количество хитов, указанное в его характеристиках и отражающее некоторые его особенности. Люди имеют 3 хита на базе, а крепкоголовые Гномы - 4. Как только отряд получил количество хитов, равное указанному в его характеристиках, немедленно удаляйте базу. Если отряд получил недостаточное для удаления базы количество хитов, либо достаточное для удаления базы и еще несколько лишних, но недостаточных для удаления второй базы, пометьте количество недостаточных хитов, нанесенных данному отряду. Обычно это делается с помощью кубика D6, показывающего нужное число и поставленного позади данного отряда.

Если в течение фазы Стрельбы в отряд стреляют несколько противников, ему могут нанести дополнительные хиты и общее количество полученных хитов может возрасти. По мере нанесения хитов убирайте базы в качестве потерь и пометьте количество недостаточных хитов. Как только фаза Стрельбы заканчивается, все недостаточные хиты обнуляются.

Хиты не переносятся из одной фазы в другую (кроме как при стрельбе по атакующим) или из одного хода в другой. Мы полагаем, что отряд перегруппировывается, и легкораненые и запаниковавшие воины отводятся в задние ряды. И хотя все это означает, что нанести тяжелые потери стрельбой крайне сложно, с ее помощью осуществляется отброс вражеских отрядов.

ОТБРОС ВРАГА (DRIVE BACK)

Отряды, получившие хиты во время фазы стрельбы, отбрасываются огнем. Это происходит в конце фазы стрельбы. Подобным образом в игре отображается организованное отступление либо паническое бегство с последующей остановкой, - все зависит от расстояния отброса, - чем больше хитов отряд получил, тем дальше он отброшен. Расстояние отброса определяется **после** завершения всей стрельбы, но **до** обнуления недостаточных хитов в конце фазы стрельбы. Тот игрок, чьи отряды отброшены в данную фазу стрельбы, может определять порядок, в котором будет проходить движение отброшенных отрядов.

Для определения расстояния отброшенного вашей стрельбой отряда, противник должен бросить кубик D6

за каждый нанесенный отряду хит, включая хиты с баз, удаляемых в эту фазу в качестве потерь. Суммарный результат есть расстояние отброса в сантиметрах. Например, если отряд получил два хита, бросается два кубика - выпадает, скажем, 3 и 4. В результате отряд отбрасывается на 7 см.

Отряд, имеющий одну и более баз в оборонительной позиции, не считает первый полученный хит при определении результата отброса. То есть, один хит не отбрасывает такой отряд вообще, при двух нанесенных хитах кидается один кубик, при трех - два и т.д.

Отряд, имеющий одну и более баз в укрепленной позиции, не считает два первых полученных хита при определении результата отброса. То есть, один и два нанесенных хита не отбрасывают такой отряд вообще, при трех хитах кидается один кубик, при четырех - два и т.д.

Отброшенный отряд движется прямо от стрелявшей в него ближайшей вражеской базы, независимо от того, этот отряд нанес большее количество хитов или нет; в данном случае ближайший стрелявший вражеский отряд считается отбрасывающим отрядом. Отбрасывающие отряды - это обычно именно отряды, но иногда это может быть вражеский волшебник, снявший хиты с отряда с помощью соответствующего заклинания (например, Огненного Шара), - если он наиболее близок к отбрасываемому отряду.

При отбрасывании, путь отброшенного отряда определяется немного похоже на путь уклоняющегося отряда. Возьмите ближайшую к противнику базу и передвиньте ее прямо от противника, не меняя ее ориентации

Диаграмма 29.1



на поле. Как только первая база подвинута, те же действия повторяются с остальными базами отряда, - они повторяют путь первой, вставая к ней в соприкосновение и при нужде меняя формацию, но ни одна последующая база не может стоять ближе к отбрасываемому отряду, чем первая. Запомните, что дистанция отброса меряется до ближайшей (первой) базы, остальные могут быть передвинуты на большее расстояние. Данное правило позволяет отрядам сменить формацию во время отброса. См. диаграмму 29.1.

Отряды, деморализованные во время отброса

Отброшенный отряд может оказаться деморализованным в результате беспорядка и паники, вызванной отбросом. Это приводит к тому, что отряд будет наводить порядок в своих рядах и не сможет двигаться в свой последующий ход.

Если при бросках на отброс на любом из кубиков выпадет 6, это означает, что отряд **деморализован** (confused).

Отряды также могут оказаться деморализованными, если они отброшены в непроходимую для них местность, либо в другие отряды - друзей или врагов. См. правила в разделе "Деморализованность".

Отряды, рассеявшиеся во время отброса

Если результат броска на отброс больше полной дистанции движения отряда, то отряд автоматически считается рассеянным стрельбой и покинувшим поле битвы. В этом случае отряд сразу убирается с поля и записывается в потери. Подобное случается довольно редко, поскольку нанесение большого числа хитов скорее просто уничтожит отряд. Но в отличие от пехоты и кавалерии, большие монстры с большим количеством хитов, вполне могут быть уничтожены таким способом.

СТРЕЛЬБА ПО АТАКУЮЩЕМУ ПРОТИВНИКУ

Базы, способные стрелять (включая артиллерию, некоторых монстров и машины) и не завязанные в бой, могут стрелять в противника, атакующего их отряд.

Напомним, что отряд атакован, если его касаются хотя бы одна атакующая база, независимо от того, был отряд целью изначальной атаки или нет.

Стрельба такого рода может означать как ведущийся до самого последнего момента огонь по наступающему противнику, так и то, что противник напарывается на выставленные вперед дозоры и пикеты.

Такая стрельба является исключением из нормальной последовательности ходов, поскольку происходит в ход противника.

Результат такой стрельбы определяется в момент, когда атакующий отряд закончит свое движение. Ведущие огонь базы должны видеть противника - иметь возможность провести линию видимости к вражескому отряду в любой точке его атакующего движения, как только он окажется на дистанции выстрела. То есть такая возможность должна существовать в какой-то момент времени - при начале атакующего движения, по его завершению, либо где-то посередине. Некоторые виды войск способны стрелять в любом направлении (например, гоблинские Всадники на Волках), и их линия видимости может проводиться от любого края базы, в то время как обычные стрелковые войска могут проводить линию видимости только от фронта своей базы (стр. 27).

Определите результаты стрельбы по атакующему отряду и уберите в потери все базы, набравшие достаточное количество хитов, до передвижения других отрядов. Помните, что поскольку удаление потерь производится сразу же, есть вероятность создать линию видимости, место и возможность стрельбы для другого отряда противника.

Не забывайте, что выстрелы из некоторых баллист могут пробивать вражеские базы насквозь и наносить ущерб другим базам либо отрядам противника, находящимся позади изначальной цели. Поскольку результат стрельбы определяется после того, как атакующие завершили свое движение, количество пробитых баз легко определить, исходя из конечного положения атакующего отряда.



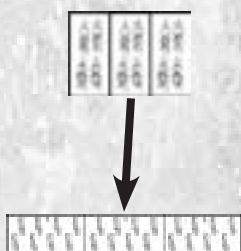
Хиты, нанесенные атакующему вражескому отряду, переносятся в ближний бой. При подсчете результатов эти хиты считаются нанесенными в первом раунде боя. Если при стрельбе было нанесено количество хитов, достаточное для удаления одной или нескольких атакующих баз, потери удаляются немедленно и, следовательно, эти базы не сражаются в фазу Боя. Запомните, в результате боя идет общее количество хитов, нанесенных при стрельбе по атакующим, - даже если целые базы оказались уничтожены. См. диаграммы 32.1 и 32.2.

Например, если отряд Лучников нанес два хита атакующим Рыцарям, Рыцари начинают бой уже с двумя нанесенными хитами, которые будут учитываться в результатах первого раунда боя.

Если нанесены три хита, то одна база удаляется в качестве потери и не участвует в бою - все три хита все также считаются нанесенными в первом раунде боя.

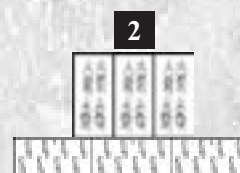
Атакующие отряды не отбрасываются стрельбой. Частично это сделано для удобства, а частично отражает способность войск идти в атаку под встречным огнем противника. Потеря же энтузиазма учитывается включением нанесенных хитов в результаты первого раунда боя (см. Результаты Боя, стр. 43).

Диаграмма 33.1



Лучники стреляют по атакующим Рыцарям.

Диаграмма 33.2



Нанесено два хита - недостаточно, чтобы убрать базу, - но эти хиты переносятся в первый раунд ближнего боя.

Если отряд, вооруженный стрелковым оружием, атакован двумя и более отрядами противника (одним за другим), то этот отряд может стрелять больше одного раза. При стрельбе по второму или последующему атакующему отряду, стрелять могут только те базы, которые еще не вовлечены в бой, т.е. не касаются баз противника. Помните, что касание углом тоже считается, и такие базы стрелять уже не могут.

РОЛЬ СТРЕЛКОВ

Вы наверняка уже поняли, что стрельба в Warmaster'е не является стопроцентно эффективным методом уничтожения врага. Вероятнее всего, число нанесенных стрельбой хитов окажется недостаточным для удаления целой базы, а недостаточные хиты в конце фазы обнулятся. Поэтому наиболее эффективным является совмещать огонь нескольких отрядов на одной цели. Но, тем не менее, стрельба достаточно эффективна для выбивания противника с хорошо защищенных позиций и внесения в его ряды хаоса и суматохи. Опытные генералы сразу же оценят такой способ расстроить вражеский план и в какой-то мере контролировать ход сражения.



БЛИЖНИЙ БОЙ (краткий курс)

1. **Атаки:** Броски и запись нанесенных хитов.
2. **Результаты:** Сравниваем количество хитов.
Ничья: Обе стороны отходят назад.
Победа: Проигравший бежит. Победитель стоит на месте, преследует/совершает бросок вперед или отходит.
3. **Преследование:** Отыгрывается следующий раунд боя.

БОВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ (COMBAT ENGAGEMENT)

1. Касающиеся друг друга отряды формируют одно боевое столкновение. Для каждого боевого столкновения результаты считаются отдельно.

АТАКИ

1. Сосчитайте количество атак для каждого отряда.
2. Бросьте такое же количество кубиков.
3. Броски с результатом 4+ означают нанесение хитов.
Броски с результатом 5+ означают нанесение хитов по противнику, находящемуся в оборонительной позиции.
Броски с результатом 6+ означают нанесение хитов по противнику, находящемуся в укрепленной позиции.
4. Сделайте спасброски по броне и отнимите обнуленные хиты.
5. Запишите итоговое количество нанесенных хитов.
6. При нанесении достаточного количества хитов удалите базы в качестве потерь.

РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Добавьте +1 к результату за каждую базу поддержки.
2. Сравните количество хитов, нанесенных каждой стороной.
Ничья! Результаты равны.
Обе стороны отходят назад на расстояние от 1 до 3D6 см (кроме отрядов, находящихся в оборонительной или укрепленной позиции). Бой окончен.
Победа! Результат одной стороны больше.
Проигравшие бегут на расстояние в сантиметрах, равное разнице результатов сторон (деленное на число участвовавших в боевом столкновении отрядов данной стороны в случае группового боя). Победители могут: отойти, стоять на месте или преследовать/сделать бросок вперед. Если победители отходят или стоят, бой закончен. Если победители преследуют, начинается новый раунд боя.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ/ БРОСОК ВПЕРЕД

1. Пехота никогда не преследует бегущую кавалерию и колесницы.
2. Артиллерия никогда не преследует. Если вынуждена бежать, то сразу считается уничтоженной.
3. Войска, находящиеся в укрепленной позиции, не могут преследовать.
4. Победители не могут преследовать в непроходимую для них местность.
5. Отряды, совершающие бросок вперед, атакуют ближайшего видимого противника в пределах 20 см/10 см.

МОДИФИКАТОРЫ КОЛИЧЕСТВА АТАК

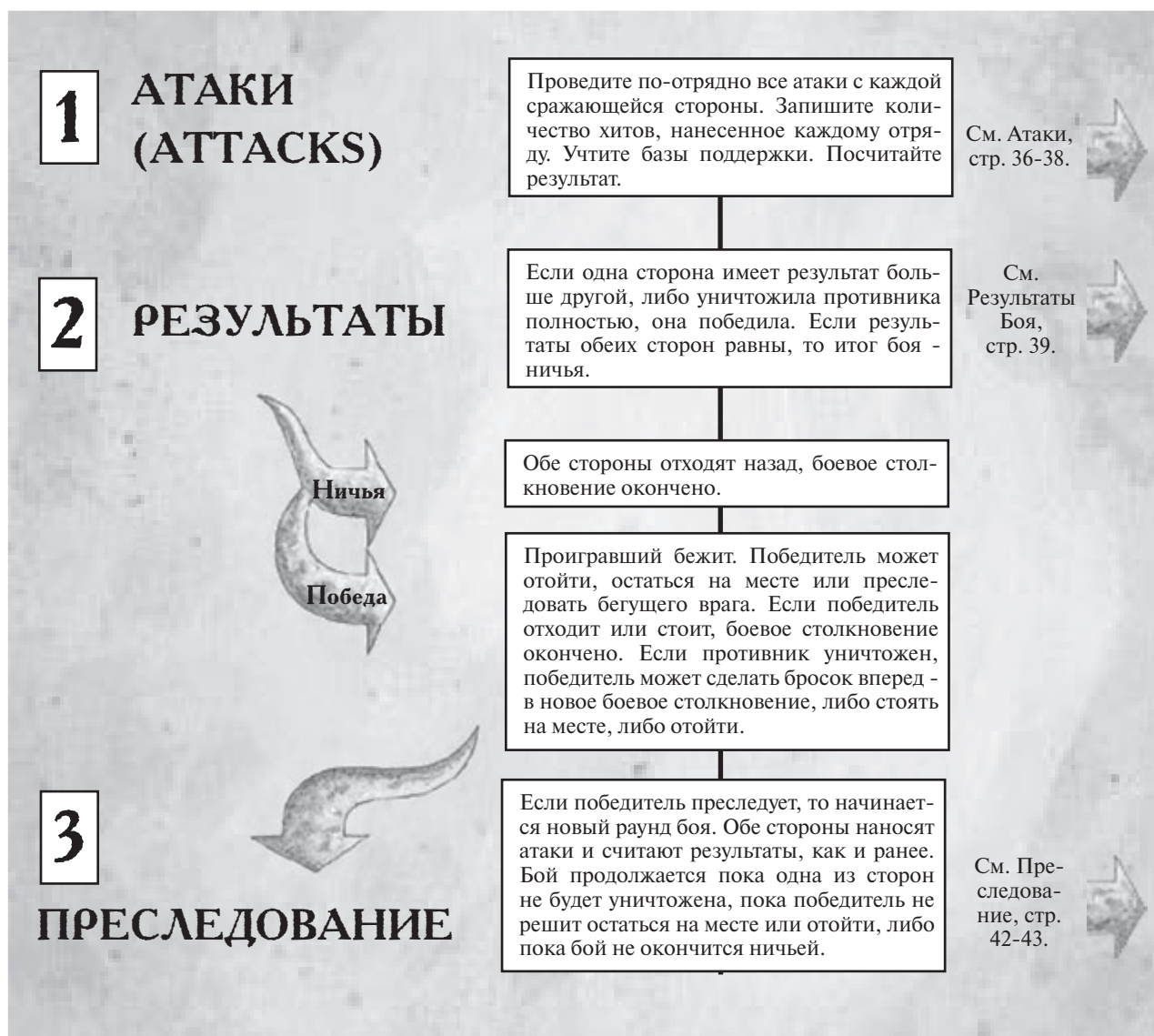
Атака (<i>charge</i>) противника в открытой местности	+1
Преследование	+1
Доп. преследование (за каждые пройденные 3 см)	+1
Противник вызывает ужас	-1
Вражеская база фронтом касается вашего фланга или тыла	-1
Ваша база деморализована	-1

КОНЕЦ БОЯ

1. В конце фазы Боя все недостаточные хиты аннулируются.
2. Отряды могут перестроиться.

ФАЗА БОЯ

В фазу Боя происходит определение результатов боя для каждого боевого столкновения. Вы должны закончить с одним боевым столкновением до того, как перейдете к другому. Последовательность действий для каждого из них дана ниже.



Собственно, сам бой моделирует и рукопашный бой противников, и перестрелки на близкой дистанции, и прочие возможные варианты противостояния врагов. В некоторых случаях мы можем представить бой как несколько яростных схваток, чередующихся с короткими

паузами, в которых войска собираются с силами. Больше всего это похоже на бой в лесу или среди руин, или когда войска штурмуют укрепления. В любом случае, любой ближний бой проводится по правилам, данным в этом разделе.

БОЕВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Отряды могут войти в контакт с вражескими отрядами, двигаясь в Командную фазу по инициативе или по приказам. Отряды,двигающиеся по инициативе, должны всегда двигаться к ближайшему видимому противнику. Отряды, действующие по приказу, могут двигаться к любому видимому противнику в пределах досягаемости. В обоих случаях данное движение считается атакой. Как только отряды коснулись противника, они завязаны в бой. Отряды, завязанные в бою, обычно располагаются, как показано на диаграмме 34.1.

Диаграмма 34.1



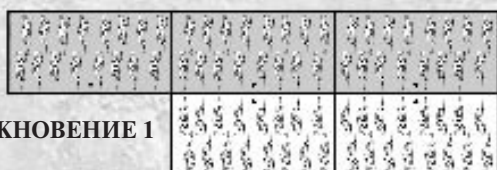
Вверху: В бою два отряда пехоты

Внизу: Отряд кавалерии в бою с отрядом пехоты.

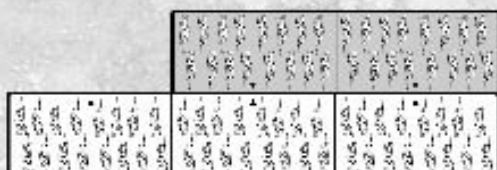
Когда отряды касаются друг друга, как показано на данных примерах, они участвуют в одном боевом столкновении.

В одном столкновении могут участвовать по нескольку отрядов с каждой стороны, но обычно это два-три отряда одной стороны и один - с другой.

СТОЛКНОВЕНИЕ 1



СТОЛКНОВЕНИЕ 2



Иногда в боевое столкновение может быть вовлечено несколько отрядов с одной или обеих сторон. Все касающиеся отряды считаются завязанными в одно и то же столкновение. См. диаграмму 34.2.

ДВИЖЕНИЕ АТАКУЮЩИХ

Правила движения атакующих могут сначала выглядеть немного запутанными, но волноваться не стоит. Почти все передвижения делаются одним способом. И в данных правилах описаны практически все ситуации, в которых вы можете оказаться в затруднении.

Последовательность атак

Термин “атака” (‘charge’) подразумевает передвижение отряда в контакт с врагом, происходящее в Командную фазу по инициативе или по приказу.

Отряды,двигающиеся по инициативе, должны закончить свои передвижения до того, как начнется движение отрядов по приказам, - кроме данного правила больше ограничений на порядок движения атакующих отрядов нет.

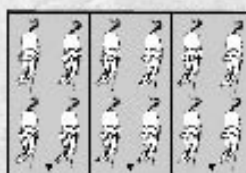
Атаки происходят в Командную фазу, по мере того как отряды, двигаясь, встают в контакт с противником. Игроку нет надобности заявлять об атаке до движения или сообщать о намерениях атаковать.

Игроки могут свободно измерять расстояния до движения - например, чтобы определить возможность атаки.

Враг в поле зрения

Отряд может атаковать только врага, которого видит на момент начала своего движения. Бывает, что атака одного отряда перекрывает линию видимости для второго, делая его атаку невозможной, хотя она была возможна ранее, так как цель была видима. И наоборот, бывает, что движение одного отряда открывает линию видимости для второго, давая таким образом ему возможность атаковать. Вот поэтому атакующий отряд должен видеть цель атаки **в момент начала своего движения**. Всегда помните об этом, решая, в каком порядке ваши отряды будут атаковать.

Диаграмма 34.2



Считается, что отряд видит противника, если от переднего края (фронта) любой его базы можно провести непрерывную линию видимости до любой точки отряда противника. Все прочие отряды, дружественные и вражеские, блокируют линию видимости, равно как и все элементы местности, кроме низких препятствий, рек, ручьев, болот и т.п. Персонажи никогда не блокируют линию видимости (см. раздел “Генералы, Герои и Волшебники”).

Атака (charge)

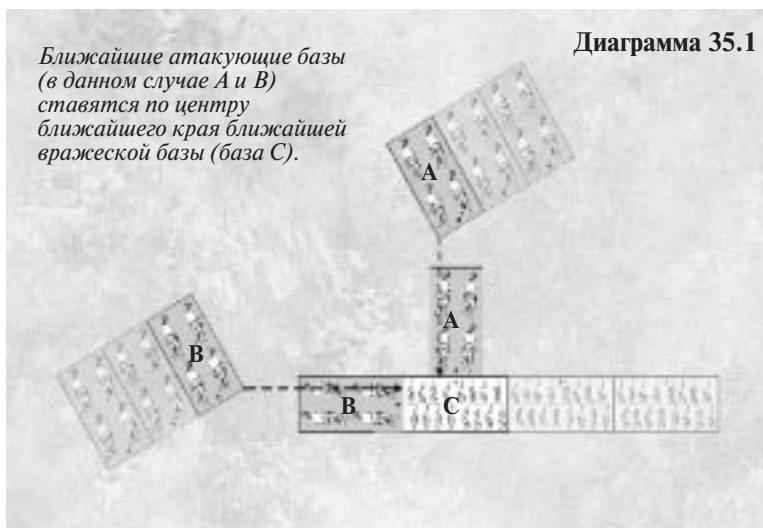
Перед движением атакующего отряда определите его базу, ближайшую к отряду противника, которого он атакует. Базы, которые не видят этого противника, либо базы, которые не могут до него дойти, игнорируются в пользу тех, которые видят и могут. Там, где участки непроходимой местности или другие отряды блокируют кратчайший путь к противнику (по прямой), измерьте длину требуемого вашим базам пути и определите базу, ближайшую к противнику и способную его достичь. Если вы не можете определить ближайшую базу, поскольку две и более базы равноудалены от противника, вам разрешается считать одну из баз по вашему желанию “ближайшей”.

Поставьте ближайшую атакующую базу в плотный контакт с ближайшей видимой вражеской базой. Передний край (фронт) атакующей базы должен полностью соприкоснуться и быть взаимно отцентрован с ближайшим краем базы противника. См. диаграмму 35.1.

Если ближайшая точка вражеской базы - угол, то ближайшая атакующая база должна войти в полное соприкосновение с краем, определяемом соотношением фронта атакующих баз, как показано на диаграмме 35.2. Если большая часть атакующего отряда лежит слева от кратчайшей линии между отрядами, то ближайшая база ставится к левому краю, если большая часть находится справа - то к правому. В случаях, когда соотношение равно, атакующий игрок может выбрать, в какой край атаковать.

Ближайшие атакующие базы (в данном случае A и B) ставятся по центру ближайшего края ближайшей вражеской базы (база C).

Диаграмма 35.1



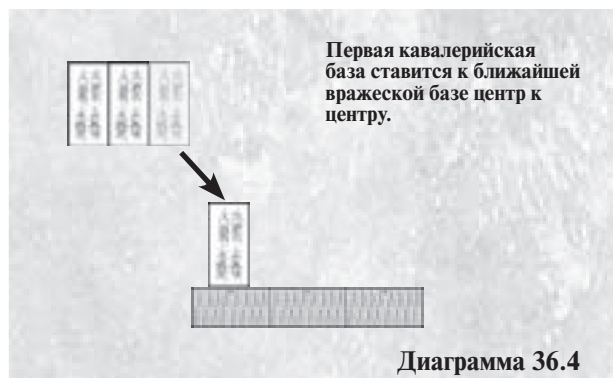
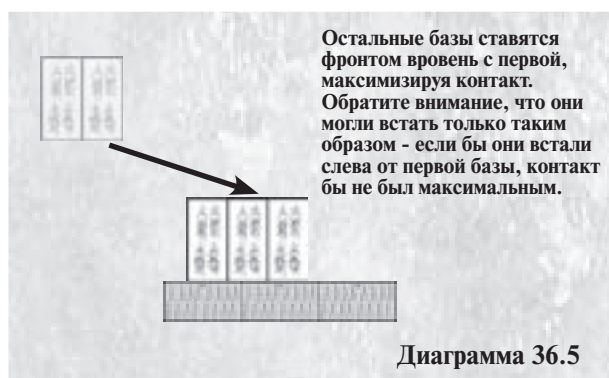
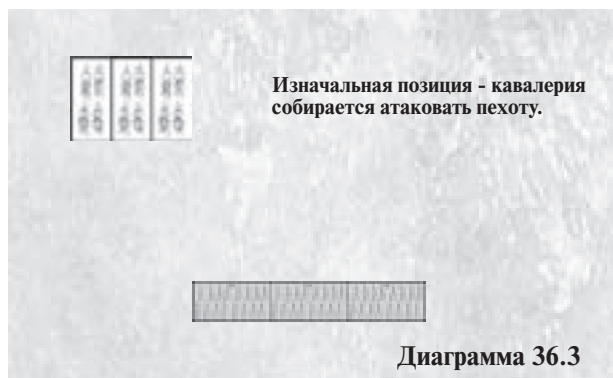
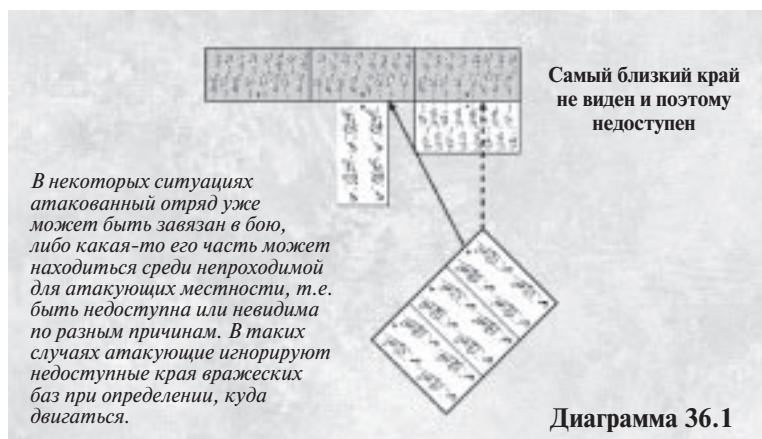
В данной ситуации для атакующего отряда кавалерии ближайшей точкой вражеского отряда является его угол, и для определения того, куда будет атаковать кавалерия - во фронт или во фланг, используется соотношение фронта атакующего отряда (x:y). В данном случае, очевидно, что отряд атакует во фланг.

Диаграмма 35.2



При определении финальной позиции ближайшей атакующей базы невидимые и недоступные вражеские базы (либо края базы) всегда игнорируются. Например, такие базы могут лежать за непроходимой местностью типа реки или болота, либо быть полностью загорожены другими базами. Порой это означает, что атакующий отряд не может атаковать, потому что не может видеть (либо ему не хватит движения, чтобы достичь) доступного для соприкосновения края вражеской базы, хотя может видеть и ему хватает движения до недоступного края. Подробнее примеры см. на диаграмме 36.1, а исключения - в разделе "Частично доступные края".

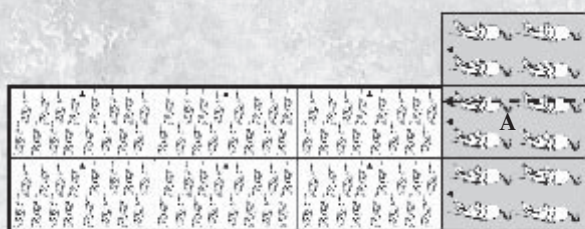
Как только вы поставили ближайшую атакующую базу, двигайте по одной оставшиеся базы, ставя их таким образом, чтобы они касались уже стоящих атакующих баз. Везде, где можно, оставшиеся базы ставятся так, чтобы их фронт продолжал фронт ближайшей атакующей базы, формируя ровную линию. Оставшиеся базы в отличие от ближайшей атакующей базы не обязаны ставиться центром по центру вражеских баз, но должны максимизировать контакт, т.е. ставиться так, чтобы их фронт соприкасался с как можно большим участком вражеской базы - даже с углом. См. диаграммы 36.2, 36.3, 36.4 и 36.5 (напротив).



Контакт с другим противником

В некоторых случаях атакующие базы могут оказаться в контакте с другими вражескими отрядами, стоящими рядом с атакованным. Эти другие вражеские отряды также считаются атакованными и вовлеченными в это же боевое столкновение. По окончании движения ближайшей атакующей базы, правило максимизации контакта для остальных баз распространяется и на смежные вражеские отряды и предполагает в результате максимально возможное количество отрядов, вовлеченных в боевое столкновение. См. диаграмму 37.1.

Диаграмма 37.1



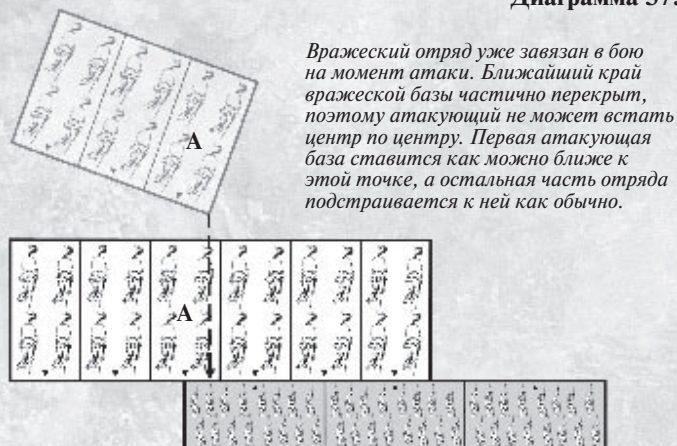
Отряд кавалерии атакует передний отряд пехоты во фланг и автоматически входит в контакт со вторым (задним) отрядом пехоты. Оба отряда пехоты считаются атакованными.

Частично доступные края

Иногда бывает невозможно поставить ближайшую атакующую базу центр к центру ближайшей вражеской базы из-за того, что часть края вражеской базы частично закрыта, например, другой базой, либо участком местности. В этой ситуации атакующий ставит свою базу как можно ближе к центру вражеской базы, но должен плотно соприкоснуться хотя бы с каким-то участком края вражеской базы, как показано на диаграмме 37.2.

Контакт только углом (углом-на-угол) для ближайшей атакующей базы недопустим. Она всегда должна вставать в плотный контакт и касаться свои передним краем края вражеской базы. Т.е. базы, коснуться которых можно только углом, при движении ближайшей атакующей базы игнорируются. Если угол - единственная часть вражеского отряда, с которой можно встать в контакт - атака невозможна.

Диаграмма 37.2



Вражеский отряд уже завязан в бою на момент атаки. Ближайший край вражеской базы частично перекрыт, поэтому атакующий не может встать центр по центру. Первая атакующая база ставится как можно ближе к этой точке, а остальная часть отряда подстраивается к ней как обычно.

Максимальное расстояние движения атакующих

Ни одна атакующая база не может пройти больше полной дистанции своего движения. Если ближайшая атакующая база не может дойти до врага и встать центр по центру, как описано выше, то отряд не может атаковать. Даже если первая атакующая база ставится не точно по центру из-за частично доступного края, все равно атакующей базе должно хватать расстояния движения, чтобы встать центр по центру, если бы это было возможным.

Если остальным атакующим базам не хватает движения, чтобы достичь противника, либо недостаточно места, чтобы поставить их в контакт с врагом, то они должны ставиться либо позади уже стоящих баз своего отряда, либо уступами (сбоку и слегка сдвигаться назад), - чтобы оставаться в единой формации. В обоих случаях базы должны иметь достаточный запас движения, чтобы оставаться в формации. В противном случае атака невозможна. См. диаграмму 37.3.

Диаграмма 37.3

Атакующий отряд всегда ставится вдоль одного края атакованного отряда. Атакующий не может окружать своими базами строй противника.

Атакующие базы не могут окружать вражеский строй.

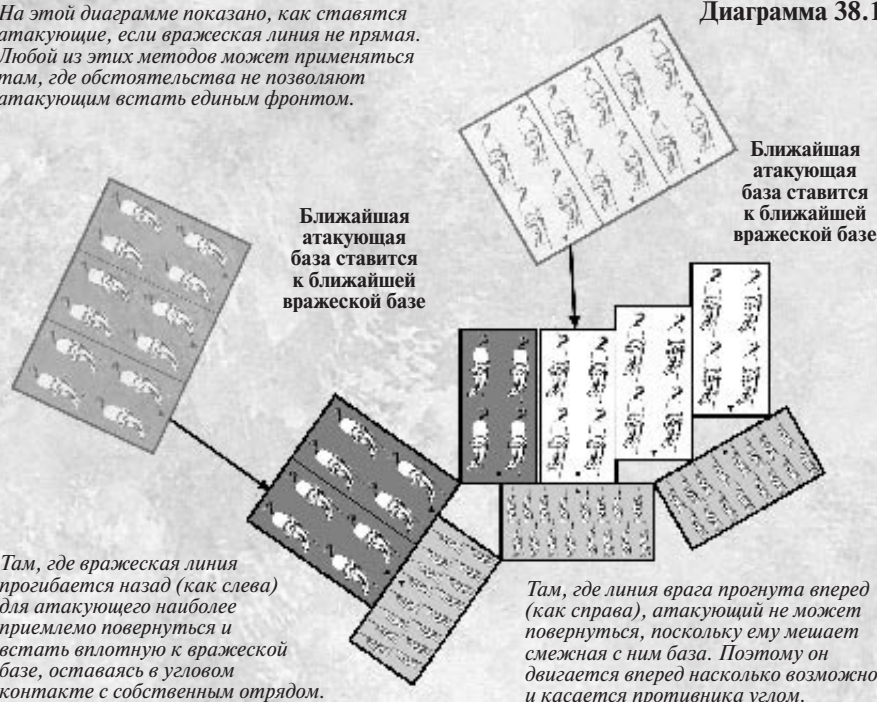


ЗАПРЕЩЕНО!

Базы, которым не хватает движения, чтобы достичь врага, ставятся сзади или уступами.

На этой диаграмме показано, как ставятся атакующие, если вражеская линия не прямая. Любой из этих методов может применяться там, где обстоятельства не позволяют атакующим встать единым фронтом.

Диаграмма 38.1



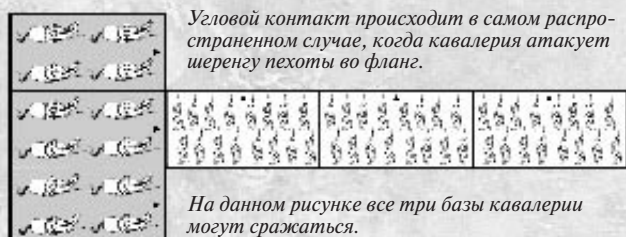
Там, где вражеская линия прогибается назад (как слева) для атакующего наиболее приемлемо повернуться и встать вплотную к вражеской базе, оставаясь в угловом контакте с собственным отрядом.

Там, где линия врага прогнута вперед (как справа), атакующий не может повернуться, поскольку ему мешает смежная с ним база. Поэтому он движется вперед насколько возможно и касается противника углом.

ширины строя другого, например, в случае, когда отряд кавалерии атакует отряд пехоты во фланг. Помните, что как только поставлена и отцентрована ближайшая атакующая база, остальные атакующие базы должны максимизировать контакт, оставаясь в едином строю с первой базой, т.е. их передние края (фронты) должны находиться на одной линии. В общем случае эта ситуация показана на диаграмме 38.2.

Движение атакующих из бригад

До четырех отрядов, касающихся друг друга во время отдачи приказов, могут получить один приказ на всех и двигаться как бригада (см. раздел “Командная Фаза”, стр. 16-17).



Угловой контакт происходит в самом распространенном случае, когда кавалерия атакует шеренгу пехоты во фланг.

На данном рисунке все три базы кавалерии могут сразаться.

Диаграмма 38.2

Обычно группа отрядов, получившая бригадный приказ, должна двигаться как единое целое (т.е. оставаться в соприкосновении друг с другом по окончании движения). Однако атакующий отряд автоматически отделяется от своей бригады. Ему не нужно отдавать отдельный приказ, приказ уже отданный всей бригаде позволяет любым или даже всем отрядам атаковать противника. Вся бригада не обязана атаковать только потому, что один из ее отрядов атакует. Атаки проводятся по-отрядно и по очереди, так как движение одного отряда может блокировать или открыть дорогу остальным. Поэтому игрок должен заранее определить порядок, в котором отряды будут атаковать врага.

Атака и нестроеновые формации

Иногда бывает невозможно выстроить атакующие базы вдоль одной линии, потому что линия противника не прямая. В этом случае атакующие выстраиваются вдоль вражеской формации так, что отдельные базы касаются и друг друга и противника.

Ближайшая атакующая база ставится как обычно, остальные атакующие базы подставляются к ней так, чтобы оставаясь в формации, они касались противника фронтом или одним из передних углов. См. диаграмму 38.1.

Атака - некоторые комментарии

Запомните, что атакующие отряды всегда ставятся вдоль фронта, фланга или тыла вражеской формации, в зависимости от положения ближайшей атакующей базы. То есть, при атаке во фронт оставшиеся базы не могут встать во фланг или в тыл врага. Позже мы увидим, как преследующие базы могут окружать убегающего противника в процессе дальнейшего боя (см. “Преследование”, стр. 46-47). См. диаграмму 37.3.

Заметим, что угловой контакт - вещь довольно частая в случае, когда ширина строя одного отряда больше





КОЛИЧЕСТВО АТАК (ATTACKS)

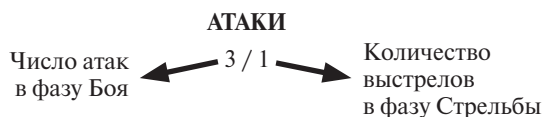
Независимо от того, чей ход, все отряды, завязанные в бой, могут сражаться в фазу Боя. Каждое боевое столкновение проводится отдельно в порядке очередности, назначаемой тем игроком, чей ход.



Если в конце одного боевого столкновения победивший отряд совершает **бросок вперед**, попадая в уже существующее или завязывая новое боевое столкновение, то это столкновение проводится сразу же, поскольку в числе сражающихся есть отряд из уже проведенного боевого столкновения (см. “Бросок вперед”, стр. 49).

Показатели количества атак

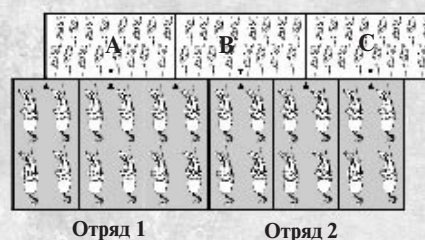
Каждая база имеет показатель количества атак (attacks - не путать с “атакой” (charge) - видом движения), по которому определяется, насколько данная база эффективна в бою. Чем выше этот показатель, тем лучше сражаются бойцы. Некоторые войска имеют в своих характеристиках двойной показатель числа атак, разделенный косой чертой. Первое число используется в ближнем бою, второе - при стрельбе.



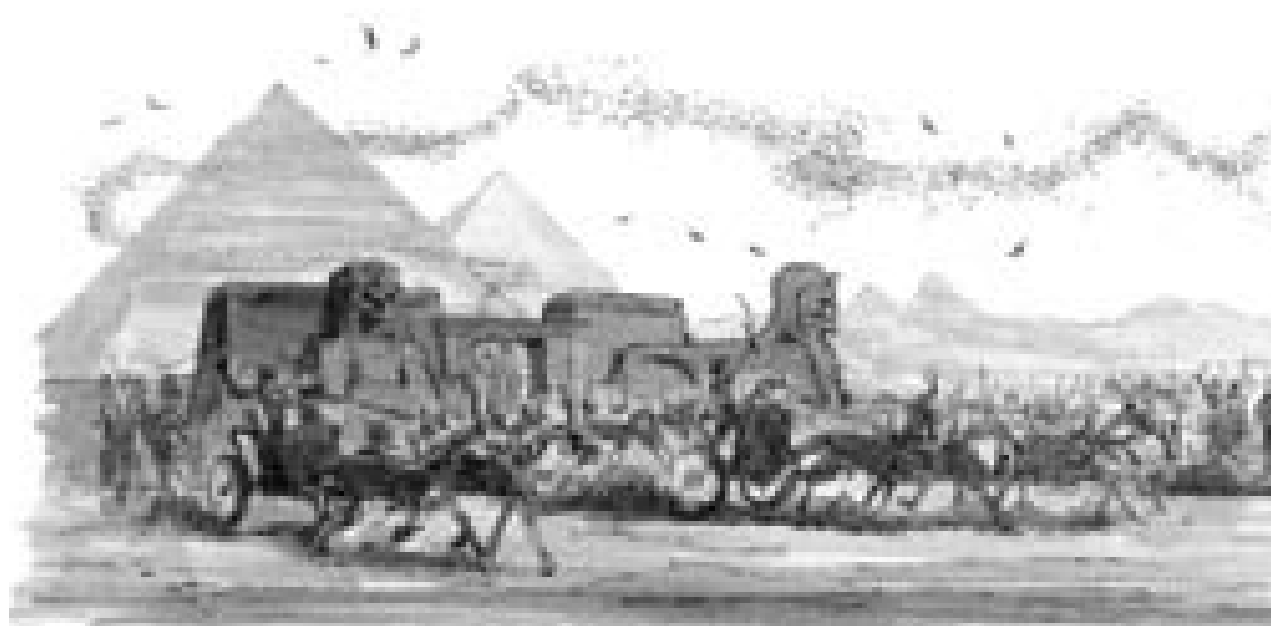
Атаки проводятся с каждого отряда по очереди. Обычно тот игрок, чей ход, проводит все свои атаки до атак противника, поскольку это вроде как “так должно быть”, особенно когда войска героически бросаются в бой. Но, строго говоря, нет никакой разницы в том, кто будет проводить атаки первым, поскольку уничтоженные в бою базы сначала проведут свои атаки, а только потом уйдут в потери.

Выберите отряд, который начнет проведение атак. Каждая база, касающаяся врага, может сражаться, даже если касается углом, флангом или тылом. База может проводить свои атаки в находящуюся в контакте с ней одну любую базу противника. Если база касается двух и более отрядов противника, игрок должен решить, в какой отряд наносить атаки. См. диаграмму 40.1.

Диаграмма 40.1



Там где база (B) касается двух и более отрядов противника, игрок должен решить, в какой отряд бить.



МОДИФИКАТОРЫ АТАК

Количество атак базы может отличаться от показателя в зависимости от факторов, перечисленных ниже. Данные штрафы и бонусы моделируют различные тактические ситуации.

<i>Отряд атакует (charges) противника, находящегося в открытой местности.....</i>	<i>+1</i>
<i>Монстр/колесница, атакующая противника, находящегося в открытой местности.....</i>	<i>+1</i>
<i>Преследование</i>	<i>+1</i>
<i>Дополнительное количество атак при преследовании (за каждые пройденные 3 см)</i>	<i>+1</i>
<i>Бой с противником, вызывающим ужас</i>	<i>-1</i>
<i>Войсковая база противника касается фронтом вашего фланга или тыла</i>	<i>-1</i>
<i>Деморализованность.....</i>	<i>-1</i>

Атака противника в открытой местности

Этот бонус применяется ко всем базам, когда отряд атакует врага. Он применяется только в первый раунд боевого столкновения. Он не применяется, если атакованный противник находится не в открытой местности (т.е. база сражается с пехотой или артиллерией, находящейся в оборонительной или укрепленной позиции, что будет описано позже).

Атака монстра/колесницы

Этот бонус применяется к атакующим базам монстров и колесниц в дополнение к бонусу за атаку в открытой местности. То есть, монстры и колесницы, атакующие врага в открытой местности, суммарно наносят +2 дополнительные атаки с базы.

Преследование

Этот бонус применяется к базам отряда, победившего в прошлом раунде боя, и преследующего своего противника. Бонус за преследование применяется, только если бой продолжается несколько раундов.

Дополнительные атаки при преследовании за каждые 3 см

Этот бонус применяется к базам, прошедшим при преследовании противника, сбежавшего из прошлого раунда боя на расстояние 3 и более см. Этот бонус добавляется к обычному бонусу за преследование. Каждые

полные 3 см, на которые убежал противник, добавляют +1. То есть, отряд, вынудивший противника убежать на 6 см, имеет +1 бонус за преследование и +1 за каждые полные 3 см, суммарно +3.

Бой с противником, вызывающим ужас

Этот штраф применяется ко всем отдельным базам, касающимся хотя бы одной базы вызывающего ужас (terror) противника. Под противником, вызывающим ужас, понимаются особо страшные создания, вроде огромных драконов и т.п. Этот штраф не применяется к отрядам, которые сами вызывают ужас, что очевидно. Создания, вызывающие ужас у своих врагов, описаны в соответствующих арми-листах.

Враг касается вашего фланга или тыла

Этот штраф применяется ко всем отдельным базам, фланга, тыла или задних углов которых касается своим фронтом или передним углом хотя бы одна войсковая база противника. Помните, что штраф вызывает касание фланга/тыла только вражеским фронтом или передним углом. Например, базы противников, касающиеся друг друга флангами, не имеют взаимных штрафов.

Деморализованность

Этот штраф применяется ко всем базам деморализованного отряда. Отряды могут оказаться деморализованными в результате стрельбы, либо столкновения с друзьями или непроходимой местностью. См. раздел “Деморализованность”, стр. 54.



КАК РАССЧИТЫВАЮТСЯ ПОТЕРИ

Для расчета потерь, которые отряд наносит врагу в бою, посчитайте общее количество атак с участвующих в бою баз. Например, отряд из трех баз, у каждой из которых показатель количества атак 3, будет суммарно иметь 9 атак.

Общему количеству атак соответствует количество кубиков, бросаемых на нанесение хитов противнику. Не забывайте учитывать модификаторы.

Минимальный результат броска, означающий нанесение хита, обычно четыре. То есть из восьми кубиков с выпавшими результатами 1, 2, 2, 3, 4, 4, 6 и 6, попало четыре.

Если враги находятся в оборонительной или укрепленной позиции, то нужно, чтобы выпало 5+ и 6+ соответственно. См. раздел “Оборонительные и укрепленные позиции”, стр. 51.

Броня

Как уже разъяснялось в разделе Стрельбы, наличие у отряда брони может уменьшить количество нанесенных попаданий/хитов. Показатель брони отряда представлен в виде 6+, 5+, 4+ или 3+, указывая минимальный результат броска D6 для аннулирования хита. Бросается один кубик за каждое попадание в отряд. Все броски, результат которых равен или больше, чем показатель брони, аннулируют попадание (т.е. спасает броня). Попадания, аннулированные таким способом, более нигде не учитываются - считается, что эти нанесенные удары не пробili броню.

Например, отряд Эльфийских копейщиков (броня 5+) получил четыре хита. Бросаются четыре кубика (по одному за хит), выпадает 2, 3, 5 и 6. Результат 5 и более означает, что броня спасла от удара. Соответственно, два хита аннулируются, а два считаются нанесенными Эльфам.

Потери

База должна получить определенное количество хитов, прежде чем будет уничтожена, как описано в разделе Стрельбы, стр.27. Это число зависит от стойкости и дисциплинированности отряда. Люди, например, имеют на базе показатель количества хитов, равный 3, у Гномов, как у особо крепкоголовых существ - 4.

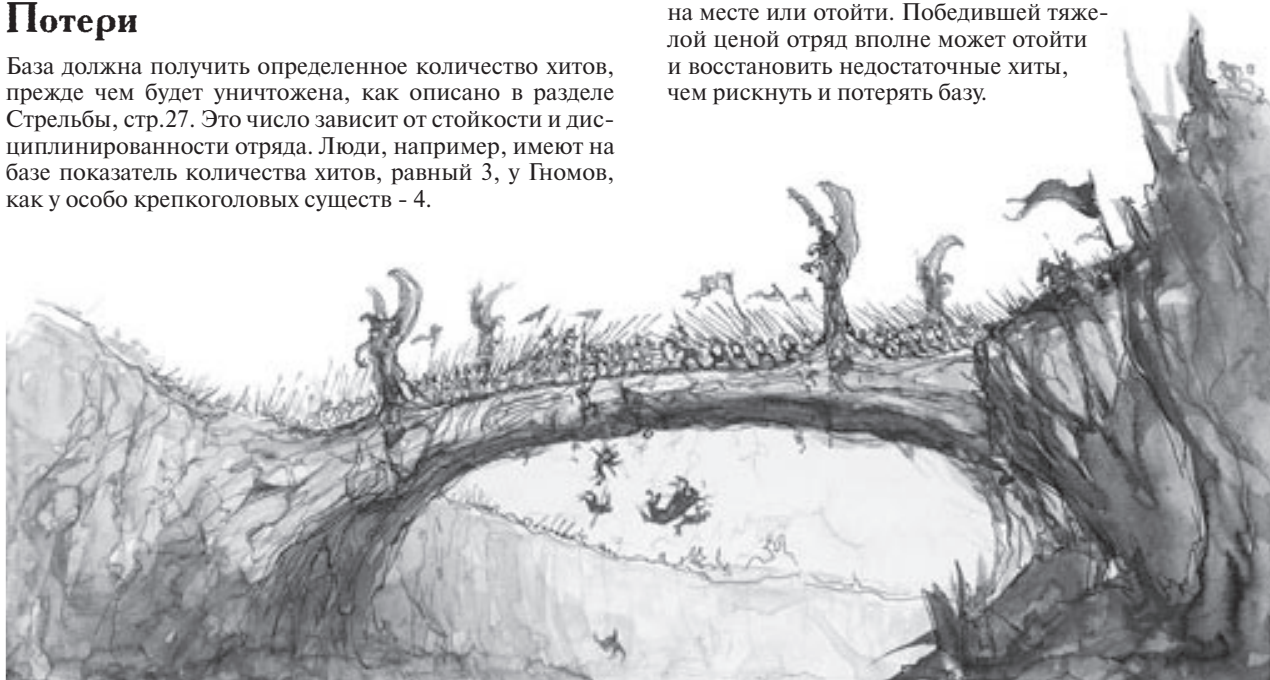
Во время каждого раунда боя помечайте количество хитов, нанесенных отряду. По завершении раунда отряды, получившие хитов столько, сколько у них на базе, или более, должны убрать одну (или более) баз в качестве потери. Сначала убирает потери игрок, проигравший бой, а затем победитель. В случае ничьей, бросьте по кубику, и сторона с более низким результатом, будет убирать свои потери первой. Базы убираются по одной с края формации, то есть так, чтобы общий строй не был разорван, но в прочих случаях игрок волен выбрать какие базы убирать. Базы, не касавшиеся противника, могут убираться по желанию игрока, - считается, что потери понес фронт, но бойцы из задних рядов заняли места павших.

Когда отряд получает хитов слишком мало, чтобы убрать целую базу, либо получает достаточно чтобы убрать базу и еще остаются хиты, пометьте количество недостаточных хитов. Проще всего это делается с помощью кубика D6, показывающего нужное число и поставленного позади данного отряда. Если в бою участвует несколько отрядов с разных сторон, есть резон записывать нанесенные и недостаточные хиты для каждого отряда на бумаге.

Либо вы можете использовать подходящие маркеры или просто запоминать, в общем, действуйте, как считаете удобным.

Недостаточные хиты переносятся и накапливаются от раунда к раунду, а также при броске вперед в новое боевое столкновение (см. раздел “Бросок вперед”, стр. 49) и также по мере накопления приводят к удалению баз в качестве потерь.

Как только фаза Боя заканчивается, все имеющиеся на данный момент недостаточные хиты аннулируются. Как и при стрельбе, они не переносятся от фазы к фазе или из одного хода в другой. Мы полагаем, что отряд после боя перегруппировывается, и раненые или перенервничавшие воины уходят в задние ряды. Наличие нанесенных недостаточных хитов часто определяет действия отряда - преследовать ли ему врага, либо стоять на месте или отойти. Победившей тяжелой ценой отряд вполне может отойти и восстановить недостаточные хиты, чем рискнуть и потерять базу.



РЕЗУЛЬТАТЫ БОЯ

После того как отряды провели все свои атаки, нужно посчитать результаты. Если одна из сторон уничтожена, вторая автоматически считается победителем. Если нет, сравните количество хитов, нанесенных каждой стороне (учитывая имеющиеся бонусы за поддержку). В случаях, когда отряд получил больше хитов, чем у него было (например, в отряд, имеющий девять хитов, нанесли двенадцать), учитываются только фактически снятые хиты (т.е. максимум девять). Лишние хиты на результат боя не влияют.

Результаты равны - ничья!

Если результаты обеих сторон равны, то итогом боя считается ничья и обе стороны должны сделать отход.

Для определения расстояния отхода бросьте три кубика D6. Отряд может отойти на расстояние равное сумме всех трех кубиков, и должен отойти на расстояние, равное минимальному значению, выпавшему на кубиках. Например, при выпавших 2, 4 и 6, отряд может отойти на расстояние от 2 см до 12 см. Как только обе стороны разошлись, бой окончен. Подробнее см. “Отход”, стр. 50.

Исключение из правила отхода - отряды, находящиеся в оборонительной или укрепленной позиции, могут по желанию оставаться на месте, вместо того, чтобы отходить при ничьей. См. раздел “Оборонительные и укрепленные позиции”, стр. 51.



Одна из сторон имеет больший результат - победа!

Если результат одной из сторон больше, она считается победителем в этом раунде боя. Проигравший должен бежать на 1 см за каждый единицу разницы результатов. Если одна из сторон нанесла три хита, а вторая - один, то вторая проиграла с двумя и бежит на 2 см. Подробные правила для движения бегущего отряда см. в разделах “Бегство”, стр. 45 и “Групповой Бой”, стр. 46-47.

Если отряд победил, игрок имеет выбор последующих действий. Победивший отряд может оставаться на месте, сделать отход или преследовать убегающего врага. Если отряд уничтожил врага, то он не может преследовать, но может сделать бросок вперед.

Стоять на месте. Победивший отряд стоит на месте. Бой окончен.

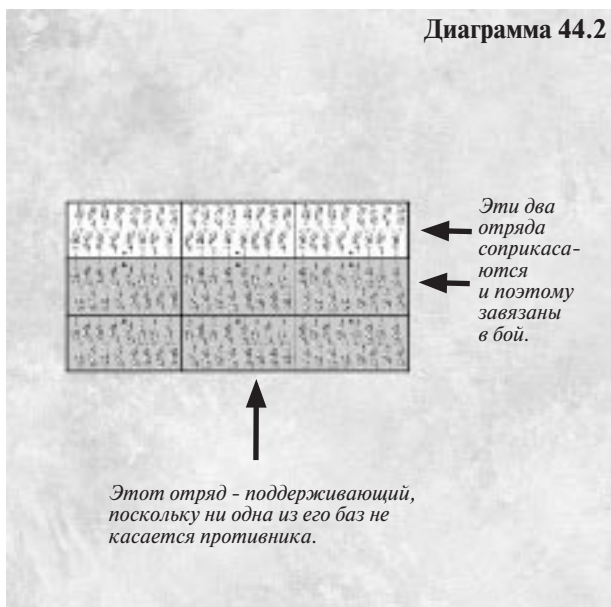
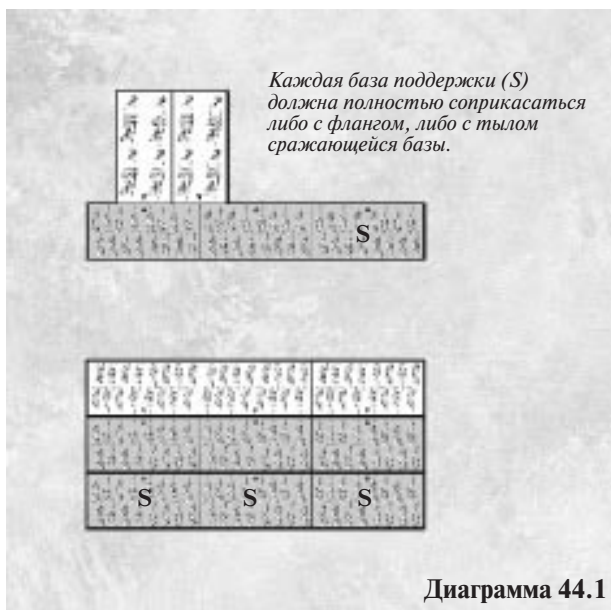
Отход. Победивший отряд отходит на расстояние до 3D6 см и минимум на расстояние, равное самому меньшему значению, выпавшему на этих кубиках. Бой окончен.

Преследование. Победивший отряд движется в контакт с убегающим противником и происходит новый раунд боя, точно так же, как и первый, только с другими модификаторами. См. “Преследование”, стр. 46-47. Недостаточные хиты всегда переносятся в следующий раунд. Они не будут считаться нанесенными, и учитываться в определении победителя следующего раунда, но, накапливаясь, могут привести к удалению базы.

Во время преследования нет бонуса за атаку, но есть бонусы за преследование и +1 за каждые пройденные при преследовании 3 см. Если проигравший бой отряд вынужден бежать из оборонительной или укрепленной позиции, он больше не считается находящимся в ней.

Бросок вперед. Победивший отряд может совершить бросок вперед на расстояние до 20 см после первого раунда и до 10 см после следующих раундов и атаковать другой вражеский отряд. См. “Враг уничтожен”, стр. 48.





ПОДДЕРЖКА

Результаты боя пехотных отрядов можно улучшить, используя плотно соприкасающиеся с ними пехотные же базы поддержки. Таким образом моделируется способность отрядов создавать угрозу флангового обхвата, либо просто использовать глубину строя. Только **пехота** может использовать и давать поддержку.

База может давать поддержку, если она не касается противника, и отряд, которому она принадлежит, не деморализован. База должна располагаться строго за сражающейся базой, либо строго с краю (полностью соприкасаясь своим передним краем с задним краем сражающейся базы, либо полностью соприкасаясь боковыми краями). Фронт базы поддержки должен смотреть в том же направлении, что и фронт сражающейся базы - см. диаграммы. Помните, что база, соприкасающаяся с врагом в раунде боя фронтом и тылом и/или флангом, может быть поддерживаема, а база, касающаяся врага только тылом и/или флангом - нет. Поддерживающая база может принадлежать этому же отряду, но может быть также и из другого отряда. См. диаграмму 44.1.

Каждая имеющаяся на конец раунда дружественная база поддержки добавляет своей стороне бонус +1 к результату боя. Базы, ставшие потерями в бою, не могут ни оказывать поддержку, ни получать ее.

Таким образом можно превратить разгром в ничью или даже победу, или при победе увеличить разрыв в результатах боя и, соответственно, расстояние дальнейшего преследования (получить соответствующие бонусы). Запомните, что базы поддержки могут только добавлять бонус к результатам боя. Они не дерутся и не наносят реальных хитов, хотя бонус, даваемый ими, идет к результату своей стороны и поэтому увеличивает дистанцию бегства проигравшего противника.

Отряд, расположенный сразу за сражающимся отрядом, как показано на диаграмме 44.2 не занят в бою и поэтому не может преследовать, если враг побежал (см. "Преследование" и "Бегство"). Если сражающийся отряд впереди вынужден бежать, незанятый в бою поддерживающий отряд бежать не может, но должен освободить путь для бегущих, либо отказаться это сделать. Подробнее объясняется в разделе "Некуда бежать" и в разделе "Деморализованность".

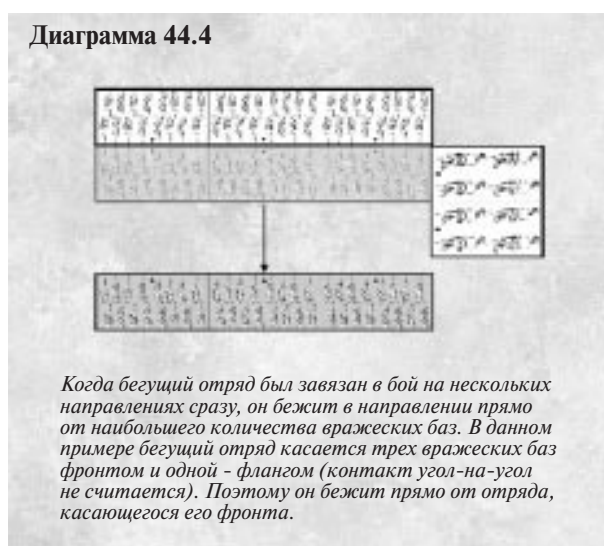
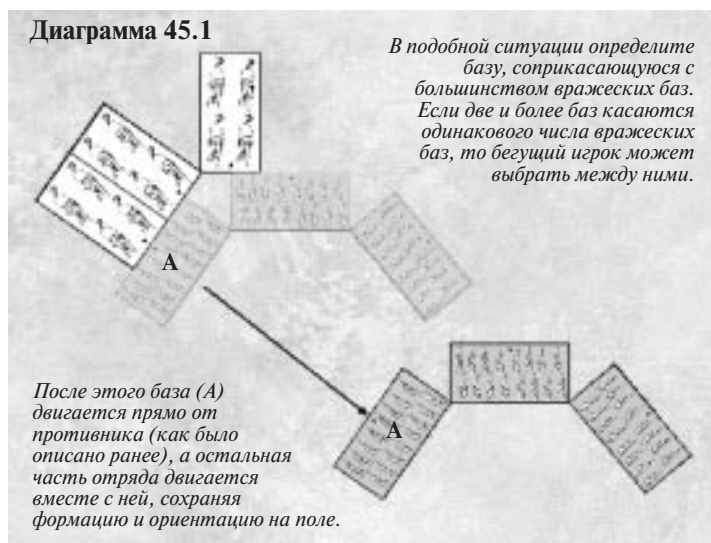


Диаграмма 45.1



БЕГСТВО

Бегущий отряд движется прямо от противника без изменения формации и ориентации в пространстве. Обычно данное передвижение отряда не вызывает затруднений. В большинстве случаев, все вражеские базы касаются какого-то одного края - фронта отряда, либо его фланга, либо тыла, и убегающий отряд просто движется в направлении от противника. См. диаграмму 44.3.

В случаях, когда отряд сражался сразу с несколькими противниками с разных сторон, направление бегства может быть не столь очевидным. В таких ситуациях отряд бежит по направлению от наибольшего числа соприкасающихся с ним вражеских баз (с фронта, фланга или тыла, углы не считаются). В случае равного количества врагов, игрок может выбрать одно из возможных направлений для бегства. См. диаграмму 44.4.

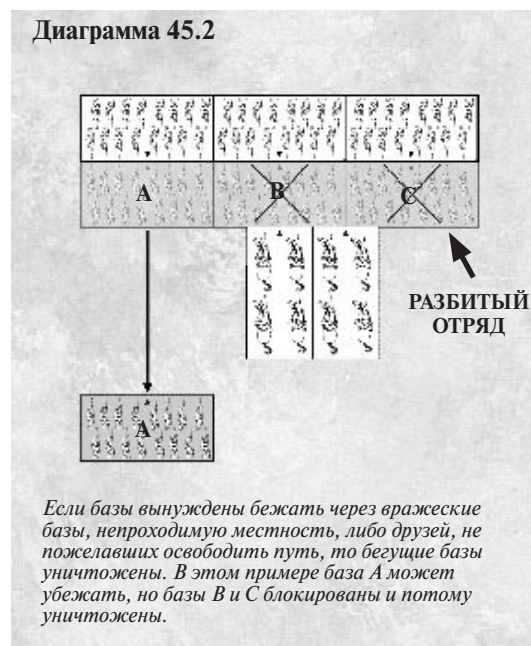
Иногда формация отряда тоже ставит под сомнение направление бегства. В такой ситуации найдите базу, касающуюся большинства вражеских баз, и определите направление бегства для нее, - это и будет направлением бегства отряда. См. диаграмму 45.1. Если все базы касаются одинакового числа вражеских баз, то игрок может выбрать, от какой из них определять направление бегства.

Некуда бежать

Если на пути бегства отряда стоят не завязанные в бою дружественные отряды, то происходит следующее - говорится, что не завязанный в бой отряд **освобождает путь**. Игрок решает, будет ли освобождать путь заграждающий дорогу отряд, или нет. Отряды, освобождающие путь, и бегущие отряды, вынудившие их к этому, могут в результате оказаться деморализованными. Более подробно правило освобождения пути см. в разделе "Деморализованность".

Если направление бегства отряда блокировано, то он уничтожен. Бегство считается блокированным, если хоть одна точка базы проходит при своем бегстве через

Диаграмма 45.2



следующее: вражеские базы, дружественные базы, завязанные в бой (включая друзей, уже бежавших из данного боя и данного раунда), непроходимую местность, базы не завязанных в бою дружественных отрядов, которые не пожелали освободить путь (см. выше).

Бегство также блокировано, если движение бегущей базы приводит ее в контакт с не участвующей в бою вражеской базой, в этом случае достаточно самого факта контакта (т.е. базе не обязательно проходить через врага, достаточно его коснуться), чтобы бегство было блокировано. Например, база, бегущая на 1 см, к базе противника, находящейся от нее на расстоянии 1 см, является уничтоженной.

Уничтоженные таким образом базы немедленно убираются как потери, не меняя количества недостаточных хитов на своем отряде.

Наиболее часто ситуации с блокированным бегством происходят, когда отряды частично окружены, например, сражаясь с противником с фронта и с тыла. См. диаграмму 45.2.

По взаимному соглашению игроков и в интересах играбельности, есть резон делать некий допуск при движении отрядов вдоль линии бегства. Это не возбраняется.



Бегущая артиллерия

Отряды артиллерии при бегстве считаются автоматически уничтоженными - это исключение из обычных правил для бегущих отрядов. Их орудия сломаны, а расчеты истреблены и рассеяны без надежд на восстановление.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Отряд, участвовавший в бою, может сразу же преследовать убежавшего противника и сражаться с ним в следующем раунде боя. Второй раунд точно так же может перейти в третий, четвертый и т.п. Все это называется бой при **преследовании**. Только те отряды, которые были завязаны в бою, могут преследовать убегающего противника. Отряд поддержки, как не завязанный в бою, не может преследовать бегущих. Это может повлиять на решение игрока преследовать противника или нет, поскольку при преследовании сражающийся отряд лишается своей поддержки.

Бой при преследовании продолжается раунд за раундом, пока одна из сторон не будет уничтожена, либо не случится ничей, либо победившая сторона не выберет отход или стоять на месте. Как правило, решение о преследовании принимается в зависимости от того, насколько потрепаны победившие отряды по сравнению с убежавшими врагами. Далеко не все войска могут всегда преследовать противника. Некоторые виды войск связаны следующими ограничениями:

Ограничения по преследованию

1. Пехота никогда не преследует бегущую кавалерию и колесницы. Она может преследовать только бегущую пехоту, монстров и машины.
2. Артиллерия никогда никого не преследует. При бегстве артиллерийские базы автоматически уничтожаются. См. раздел “Артиллерия и машины”, стр. 67.
3. Войска, находящиеся в укрепленной позиции, никогда не преследуют. Выиграв бой, они могут остаться на месте или сделать отход.
4. Войска никогда не преследуют противника, убежавшего в непроходимый для данного вида войск участок местности или через него. Например, кавалерия не может преследовать пехоту, убежавшую в лес.
5. Нелетающие отряды никогда не преследуют летающих. Только летающие могут преследовать летающих.

Движение преследователей

Во время боя при преследовании, преследующие отряды придвигаются в контакт к убежавшим отрядам противника. Дистанция, на которую двигаются преследователи, не фиксирована, - она зависит только от расстояния пройденного убежавшим врагом.

Преследователи двигаются после того, как разгромленный враг убежал, и после того как ему был, возможно, освобожден путь. Если преследуют несколько отрядов, двигайте их по одному. Игрок, осуществляющий преследование, может двигать свои преследующие отряды в каком угодно порядке - это важно, поскольку при неосторожности окончательное положение одних преследователей может сделать невозможным преследование другими отрядами.

По возможности преследующие базы должны двигаться к тем отрядам, с которыми они сражались фронтом в предыдущем раунде боя.

Для более четкого объяснения, термины “бегущие” и “бегущие отряды” далее будут применяться только к тем отрядам, которые касаются преследователей в этом раунде боя.

При передвижении преследующего отряда начните с тех баз, которые могут восстановить плотный контакт (край к краю) с убежавшим противником движением прямо вперед. Если фронт преследующей базы может войти в контакт хотя бы с частью края бегущей базы движением прямо вперед, то преследующая база должна это сделать (исключения см. в разделе “Групповой бой”). Помните, что преследующие базы не могут двигаться прямо вперед, если на их пути лежит препятствие, - для движения преследователя прямо вперед его путь должен быть свободен. На диаграммах 46.1 и 46.2 (ниже) показан самый простой случай.



Пехота потеряла базу и бежит.

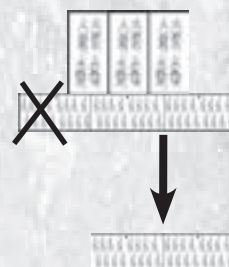


Диаграмма 46.1

Кавалерия преследует. Все три базы движутся прямо вперед в контакт с убегающим врагом.

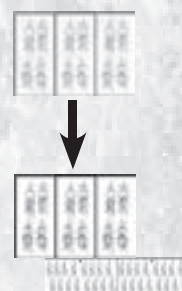


Диаграмма 46.2

Вражеская кавалерия проиграла бой, потеряла 1 базу и бежит.

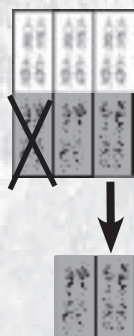
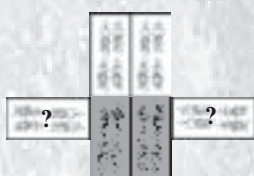


Диаграмма 47.1



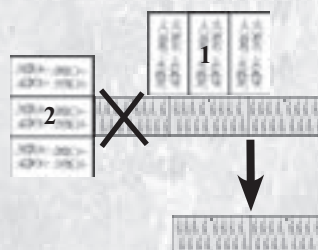
Две преследующие базы двигаются прямо вперед. Оставшаяся база может сохранить непосредственный контакт с убежавшими, встав к любой стороне вражеского отряда. Показаны два варианта - слева и справа, с полным и частичным соприкосновением (это делается по желанию игрока).

Диаграмма 47.2

Как только поставлены те базы, которые могли преследовать прямо вперед, в непосредственный контакт с врагом придвигаются остальные базы этого отряда. Сюда включаются базы, которые при движении прямо вперед касались бы противника углом и те базы, которые бы не коснулись его вообще. Там где можно, такие базы должны двигаться к тому же вражескому отряду, к которому прикасаются базы, преследовавшие прямо вперед. Преследующие базы должны всегда располагаться таким образом, чтобы плотно касаться хотя бы части края базы бегущего противника хотя бы частью своего фронта. Обратите внимание, что здесь не обязательно максимизировать контакт, в отличие от того, как это делается при атаке. См. диаграммы 47.1 и 47.3.

Преследующие базы должны всегда иметь возможность свободно переместиться в новую позицию. Как только передвинуты базы, преследовавшие прямо вперед, остальные базы двигаются по одной и должны ставиться на место, касаясь баз, которые уже передвинулись. Это гарантирует, что отряд сохранит подобие формации во время преследования, т.е. все базы отряда будут соприкасаться, образуя единое целое. По мере надобности базы могут изменить свое относительное местоположение в отряде или даже окружить врага во время преследования, атаковав его во фланг или тыл, как показано на диаграмме 47.3.

Иногда бывает, что ни одна база не может преследовать врага, двигаясь прямо вперед. В таких случаях возьмите свою ближайшую к убегающему противнику базу и придвиньте ее к ближайшему доступному краю ближайшей базы противника. По возможности отцентрируйте ее по центру вражеской базы, точно так же, как и при атаке, хотя здесь ей видеть врага изначально было не обязательно. Единственное ограничение, - база должна иметь возможность передвинуться в новую позицию (свободно проходя между другими отрядами или препятствиями). Поставив первую базу, переставьте остальные, как описано выше. См. диаграммы 47.3, 47.4 и 47.5.



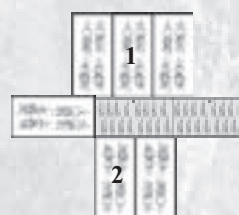
Отряд пехоты атакован вражеской кавалерией во фронт и во фланг, - разгромленная пехота бежит, как показано на рисунке.

Диаграмма 47.3



Отряд кавалерии 2 не может преследовать прямо вперед - тогда ближайшая его база ставится центром по центру к ближайшей базе противника, как показано на рисунке.

Диаграмма 47.4



Затем ставятся остальные базы. Здесь игрок намеренно двигался так, чтобы касаться как можно большего участка заднего края вражеского отряда. В результате все вражеские базы получают штраф -1 за противника, фронт которого касается их тыла.

Диаграмма 47.5

Иногда бывает невозможно придвинуть все преследующие базы к убегающему врагу из-за преграждающих путь других отрядов (дружественных и вражеских) или участков непроходимой местности. Все базы, которые не могут быть поставлены так, как описано выше, должны быть поставлены так, чтобы оставаться в формации своего отряда, но в остальном располагаться по желанию игрока. Пока хотя бы одна преследующая база этого отряда находится в непосредственном контакте фронтом с убегающим противником, базы, неспособные встать фронтом плотно к краю вражеских баз, могут (при наличии такой возможности) встать во фронтальный контакт передним углом, что позволит им сражаться в последующем раунде. Отряд не может преследовать вообще, если единственная форма контакта с убегающим противником, которой он может достичь - это угол-на-угол; по крайней мере, одна преследующая база должна иметь непосредственный контакт фронтом с краем баз противника. См. диаграмму 48.1.



Обратите внимание, что там, где в результате преследования фронт преследующих баз касается флангов, тыла или задних углов вражеских баз, в последующем раунде боя будут применяться соответствующие штрафы. Это применимо к обеим сторонам (см. "Модификаторы количества атак", стр. 41).

Преследование и свежий противник

Иногда преследующие базы входят в контакт со свежими (т.е. не завязанными в бою) вражескими отрядами. Также бывает, что преследователи входят в контакт с вражескими отрядами, бегущими из того же боя, но которых преследователи не касались в предыдущем раунде. В некоторых случаях этого не избежать, хотя в большинстве своем это зависит от того, в каком порядке отряды преследуют и как игрок ставит преследующие базы. Любые отряды противника, с которыми произошел контакт во время преследования, считаются завязанными в бой в следующем раунде.



Бонусы за преследование для этого раунда ближнего боя применяются только против тех убегающих отрядов, которые сражались в предыдущем раунде в том же боевом столкновении, что и преследователи. При этом не имеет значения - сражались ли эти отряды непосредственно друг с другом или нет - главное, чтобы они были вовлечены в одно боевое столкновение. Бонусы за преследование не применяются против отрядов, сражавшихся в предыдущий раунд ближнего боя в другом боевом столкновении, или за атаку свежих отрядов.

Преследование невозможно

Иногда преследование невозможно. Обычно это ситуация, когда преследователь не может поставить ни одной базы в непосредственный контакт фронтом с краем баз противника - например, когда вражеский отряд уже преследуем дружественным отрядом и окружен. Помните, что контакта только угол-на-угол недостаточно для преследования; хотя бы одна преследующая база должна касаться своим передним краем края вражеской базы. Если отряд не может восстановить такой контакт с убегающим противником, преследование не разрешается.

Отряд, который не может преследовать из-за того, что не может восстановить контакт, также не может вместо этого делать бросок вперед. Он может бросаться вперед, только если уничтожил всех противников, с которыми сражался. См. "Бросок вперед", стр. 49.

Обратите внимание, что преследование может быть невозможно, если два вражеских отряда бегут от вашего в разных направлениях. В этом случае один из бегущих игнорируется, и осуществляется преследование другого отряда. См. "Групповой бой. Варианты действий победивших отрядов", стр. 52.

ВРАГ УНИЧТОЖЕН

Отряд считается уничтоженным, если все его базы удалены в качестве потерь, либо были вынуждены бежать через непроходимую для них местность или другие базы, участвующие в бою, либо друзей, не желающих освободить путь, либо вошедшие при бегстве в контакт с незавязанным в бой противником. Вдобавок, артиллерийские отряды, вынужденные бежать, сразу считаются уничтоженными - орудия разбиты, расчеты уничтожены.

Часто бывает, что отряд, сражаясь с противниками, вдруг видит, что все его противники уничтожены. Если все противники, касавшиеся победившего отряда, уничтожены, то победитель не может преследовать - потому что некого! В этом столкновении могут находиться другие вражеские отряды, но поскольку они не касались победившего отряда во время боя, их он преследовать не может.

БРОСОК ВПЕРЕД (ADVANCE)

Если все противники, с которыми сражался отряд, уничтожены, он может сделать одно из трех действий: стоять на месте, сделать отход на расстояние до 3Д6 см, как если бы результатом боя была ничья, либо сделать **бросок вперед** в новый бой. Войска не могут делать бросок вперед через местность, которая является для них непроходимой, если они находились в укрепленной позиции, если нет возможности для броска (линия видимости и свободный путь) или если они уже делали бросок вперед в эту фазу Боя. Во всех прочих случаях отряды могут делать бросок вперед на любого противника, включая тех, кого они в обычной ситуации не могут преследовать (например, когда пехота сражается с кавалерией или колесницами).

Во время броска вперед, отряд атакует ближайшего видимого противника, до которого может добежать. Отряд, уничтоживший всех своих врагов в первом раунде боя, может сделать бросок вперед на расстояние до 20 см. Отряд, уничтоживший всех своих врагов во втором и последующих раундах боя, может сделать бросок вперед на расстояние до 10 см.

По своей сути, бросок вперед - это новая атака. Отряд, разбивший противника в первом раунде боя, может с большей легкостью воспользоваться плодами своей победы. Как видите, дистанция броска вперед не зависит от вида войск, а только от той решительности, с какой они уничтожили противника. Атака отряда, совершающего бросок вперед, проводится точно так же, как и обычная атака; отличия лишь в том, что ни одна база отряда не может пройти больше, чем дистанция броска. Термин "бросок вперед" используется для отделения данного вида движения от обычного преследования (которое проводится по другим правилам) и от атаки (которая производится в фазу Командования).

Отряд, уничтоживший противника, не может делать бросок вперед на пустое место.

В результате броска вперед отряд завязывает новое боевое столкновение, либо вовлекается в уже существующее. Отряд, осуществляющий бросок вперед, считается

атакующим, причем атакуемый таким образом вражеский отряд может стрелять по атакующему как обычно. Отряд, осуществляющий бросок вперед, получает все бонусы за атаку, но не за преследование, поскольку в результате броска вперед завязывается новый бой с совсем другим противником. Все недостаточные хиты, имеющиеся на отряде, осуществляющем бросок вперед, переносятся в новый боевой раунд, поскольку они обнуляются только в конце фазы Боя, когда все бои закончены.

Боевое столкновение, вовлеченным в которое оказался отряд в результате своего броска вперед, разыгрывается сразу же, независимо от того, существовало ли оно до броска или возникло в его результате. Если отряд совершил бросок вперед из боевого столкновения, которое еще не закончено (это бывает при больших столкновениях), то изначальное столкновение должно быть завершено перед переходом к вновь образованному. Если несколько отрядов делают броски вперед из одного и того же боя, образуя или присоединяясь к разным боевым столкновениям, тот игрок, чей ход идет в данный момент, определяет порядок, в каком они будут проходить, но все они должны быть проведены перед переходом к любым другим столкновениям. Причины для немедленного проведения боевых столкновений две - во-первых, победитель получает возможность более полно использовать преимущества своего успеха, переводя отряд в другой бой; во-вторых, так гораздо легче определить, какие отряды уже делали бросок вперед в эту фазу.

Победивший отряд не обязан делать бросок вперед, если игрок этого не хочет, кроме тех случаев, когда специальные правила предписывают данному отряду всегда атаковать врага.

Напомним еще раз, что отряд может делать бросок вперед только один раз в фазу Боя - любую, свою или противника, - и даже при наличии специальных правил, предписывающих данному отряду всегда по возможности атаковать врага.

Войска, сделавшие бросок вперед, считаются слишком уставшими, чтобы повторить бросок еще раз в эту же самую фазу Боя. Данное правило ограничивает расстояние, проходимое отрядом во время фазы Боя, и защищает систему от инцидентов вроде скачка войск с одного края поля на другой за один ход.



ОТХОД (FALL BACKS)

При ничьей оба противника должны отойти друг от друга назад (кроме случая, когда один из противников находится в укрепленной позиции - тогда он может остаться на месте). Победивший в бою отряд может также сделать отход по желанию игрока. Возможность отхода дает игрокам шанс вывести измотанные войска из боя и переместить их в более выгодную тактическую позицию.

Если у обоих игроков имеется по несколько отрядов, отходящих из боя при ничьей, отход осуществляется по очереди и по-отрядно, - игроки бросают кубик, и тот, у кого результат больше, выбирает, начать отход или предоставить это право оппоненту.

Вообще, отход - это достаточно свободное передвижение, представляющее сбор отряда вокруг знамен и командиров. В отличие от уклонения, бегства или отброса, отход не обязательно делается в конкретном направлении, на конкретную дистанцию и даже необязательно по прямой линии.

Дистанция, на которую отходит отряд, зависит от броска трех кубиков (3D6) и решения игрока, чей отряд осуществляет отход. Максимальное расстояние, на которое может отойти отряд, равно сумме значений броска всех трех кубиков (т.е. 3D6), а минимальное равно минимальному значению, выпавшему на кубиках. То есть, если при броске трех кубиков выпало 6, 4 и 3, то отряд должен отойти на расстояние от 3 и до 13 см.

Если несколько отрядов отходят из одного и того же боя, делается один бросок трех кубиков на всех, определяя минимальную и максимальную дистанцию отхода отрядов. Однако конкретная дистанция отхода каждого отряда выбирается игроком (с учетом общего минимума и максимума) и может быть различна для разных отрядов.

При отходе отряда ни одна база не может пройти более максимальной дистанции отхода, и по крайней мере, одна база должна отойти на минимальную дистанцию. Всем базам двигаться на минимальную дистанцию обязательно. При движении базы не могут приближаться менее чем на 1 см к вражеским войсковым базам или базам, завязанным в бою, за исключением тех вражеских баз, от которых осуществляет отход отряд.

Кроме того, отходящие базы не могут проходить через непроходимую для них местность или дружественные базы.

Если отряд не может передвинуться на минимальную дистанцию без того, чтобы не приблизиться к противнику или базам, участвующим в бою, ближе чем на 1 см, либо не оказаться в непроходимой местности, то к такому отряду применяются правила отряда, отброшенного стрельбой. В этом случае отряд может оказаться деморализованным (см. раздел "Деморализованность", стр. 54). В подобной ситуации дружественные войска могут освободить путь для отходящего отряда точно так же, как и для отряда, отброшенного стрельбой, но в других ситуациях дружественные отряды не освобождают путь для отходящих, и отходящие отряды должны их обходить.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ (REFORMING)

В конце фазы Боя все недостаточные хиты аннулируются. После этого все выжившие отряды, контактировавшие с противником в течение фазы Боя, могут перестроиться. Отряды пехоты, оказывавшие только поддержку, но сами не касавшиеся врага, перестраиваться не могут.

Отряды могут перестраиваться независимо от того, выиграли ли они, проиграли, либо закончили бой ничьей, а также независимо от того, какой стороне они принадлежат. Поэтому важно проводить перестроение в конце фазы Боя, поскольку преследование или бросок вперед могут снова вовлечь отряд в бой.

Если оба игрока проводят перестроение, то оно проводится по очереди и по-отрядно, - игроки бросают кубик, и тот, у кого результат больше, выбирает - начать перестроение или предоставить это право оппоненту.

Перестраивающийся отряд делает следующее. Одна база остается на месте, но может повернуться вокруг своего центра в любом направлении. Остальные базы отряда затем ставятся к ней в нужную формацию. Расстояние, проходимое ими, не играет роли. Очевидно, базы должны иметь возможность свободно пройти в новую позицию. Например, они не могут двигаться через непроходимую местность, либо через другие отряды.



ВОЙСКА В ОБОРОНИТЕЛЬНЫХ И УКРЕПЛЕННЫХ ПОЗИЦИЯХ

Только пехота, летающие отряды и гиганты могут войти в базовый контакт с вражескими базами, находящимися в укрепленной позиции, например при атаке, преследовании, либо в результате броска вперед. Если базы других видов войск входят в непредвиденный контакт с врагом в укрепленной позиции (например, при атаке смежного с ним отряда, не стоящего в укрепленной позиции), то такие базы должны быть подвинуты так, чтобы более не касаться вражеских баз в укрепленной позиции. В подобных ситуациях данное правило преобладает над обычным правилом максимизации базового контакта с вражескими отрядами. Любое движение войсковых баз (кроме указанных выше), приводящее их в контакт с врагом в укрепленной позиции, не разрешается. Если обстоятельства заставили такие базы войти в контакт с укрепленным врагом, то они считаются уничтоженными (убили себя об стену), и очевидно, более не сражаются.

Обычно отряды пехоты и артиллерии могут использовать преимущества естественной растительности, особенности рельефа местности, земляные работы или фортификационные сооружения для того, чтобы сделать свою позицию более безопасной. Это позволяет пехотным и артиллерийским базам находиться в оборонительной или в укрепленной позиции. В обоих случаях, результат броска кубика для нанесения хита по такой базе, увеличивается, как показано в таблице:

Цель	Требуемый результат D6
Пехота/артиллерия в укреп. позиции	6+
Пехота/артиллерия в оборонит. позиции	5+
Все прочие цели/обстоятельства	4+

Оборонительные позиции

База считается находящейся в оборонительной позиции, если она полностью или частично стоит за низким препятствием (изгородь или стена), на краю или в глубине леса, либо среди руин или зданий. База также считается находящейся в оборонительной позиции, если она стоит на вершине холма, на более высоком уровне или выше по склону, чем атакующий противник.

Считается, что в таких ситуациях пехота и небольшие отряды артиллерии имеют преимущество.

Такие отряды могут окопаться или соорудить редуты и заграждения из земли и растительности. Данное преимущество частично вытекает из способности отряда укрепить свою позицию - отдельные воины находят укрытие, а весь отряд целиком может даже полностью замаскироваться - например, залечь среди плотного кустарника. В общем, это преимущество отряда, занимающего труднодоступную для врага позицию.

Укрепленные позиции

База считается находящейся в укрепленной позиции, если она обороняет мощное укрепление, такое как крепостная стена, башня или прочие солидные фортификационные сооружения.

Укрепления нечасто встречаются на поле битвы, но мы комплексно включили сюда правила и для них. Прочно сделанные полевые фортификационные сооружения могут рассматриваться как укрепленные позиции (а не как оборонительные), но только в том случае, если они построены и поставлены так, что движение атакующих отрядов на них крайне затруднено.

Враг в оборонительной и укрепленной позициях

Только пехота, летающие отряды и гиганты могут войти в базовый контакт с вражескими базами, находящимися в укрепленной позиции, например при атаке, преследовании, либо в результате броска вперед. Кавалерия, колесницы, артиллерия, нелетающие монстры и машины этого делать не могут. Для штурма крепостных стен, башен и прочих подобных высоких сооружений отряды можно вооружить соответствующим специальным оборудованием, которое описано в разделе "Осады и крепости" книги правил Warmaster, стр. 90.

Итак, очевидно, что базы в оборонительной и укрепленной позициях поразить значительно сложнее. Для нанесения хита требуется бросок D6 на 5+ или 6+. К тому же отряды противника бонусы за атаку по открытой местности против таких баз уже не получают. Наиболее типичные примеры оборонительных позиций, встречающихся в игре - это "артиллерия на вершине холма" или "пехота, обороняющая край леса".



Кавалерия, колесницы, монстры и машины всегда считаются находящимися в открытой местности. Они никогда не бывают в оборонительной либо в укрепленной позиции, даже если стоят на вершине холма, за оградой, стеной и т.п. Считается, что коннице и колесницам для полноценной реализации своих боевых качеств требуется скорость передвижения и они жертвуют преимуществами защиты в угоду высокой мобильности. Монстры и машины просто слишком большие или неуклюжие, чтобы получать преимущества от укрытия.



Атакующие или делающие бросок вперед войска всегда считаются находящимися в открытой местности - даже отряды пехоты, атакующие в лесу. Войска, преследующие убегающего противника, тоже считаются находящимися в открытой местности. В обоих случаях войска не могут получать преимущества укрытия в момент, когда они, собрав все силы, увеличивают натиск. Войска, бегущие из боевого столкновения, также считаются находящимися в открытой местности во все последующие раунды до окончания фазы ближнего боя. В большинстве случаев, это очевидно, поскольку враг перебрался через ограду или вал. Однако, встречаются ситуации, когда бегущий отряд оказывается в лесу или на вершине холма, т.е. в позиции, которая в обычной ситуации давала бы ему определенную защиту. В таких случаях бегущий отряд также не может использовать преимущества своей позиции.

ГРУППОВОЙ БОЙ

До этого момента мы в основном рассматривали ситуации, когда один отряд сражается с другим. Такие столкновения встречаются в игре наиболее часто. Но кроме них, существует множество вариантов боя, когда в него вовлечены несколько отрядов с разных сторон, как например, показано на диаграмме 52.1.

В ситуациях, когда отряд атакует врага, часто случается, что в бой вовлекается еще и второй вражеский отряд, поскольку одна его база касается атакующего углом. Бывает и наоборот: два отряда игрока атакуют один отряд противника. Во всех таких случаях все соприкасающиеся отряды противников являются завязанными в боевое столкновение, даже если касаются только углами.

Проведение групповых боев

При проведении групповых боев подсчитайте количество атак с каждого участвующего отряда, бросьте кубики и запишите количество нанесенных хитов как обычно. Не забывайте, что базы, касающиеся углом, также могут сражаться друг с другом.

В групповом бою, в ситуации, когда несколько отрядов атакуют один и тот же вражеский отряд, вы увидите, что проще и быстрее бросать сразу все кубики за все отряды одной стороны, нежели кидать кубики за каждый отряд в отдельности. Но, в общем, как кидать кубики - дело игрока.

Как только все участвующие в бою отряды нанесли все свои атаки, сравните количество хитов нанесенных каждой стороной, учитывая все бонусы за базы поддержки. В итоге, даже если один из отрядов сражался плохо, а другие на редкость хорошо, то общий результат с большой вероятностью гарантирует данной стороне победу в раунде боя. Если результаты все же равны, то бой оканчивается ничьей и все отряды отходят. Делается один бросок на отход для всех отрядов каждой стороны. Все они отходят на расстояние, ограниченное одной и той же минимальной и одной и той же максимальной дистанциями, причем они не обязаны двигаться на одинаковые расстояния, если игроку это не нужно.

Бегство и преследование

При победе одной из сторон, другая сторона должна бежать.

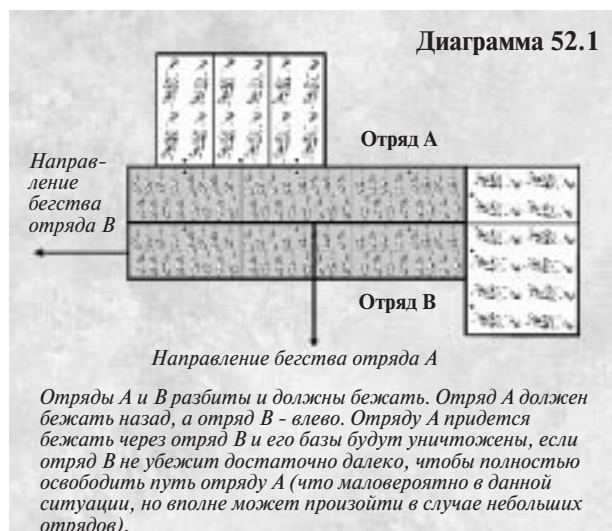
Игрок за проигравшую сторону решает, в каком порядке он будет двигать бегущие отряды. Дистанция движения для всех бегущих отрядов одна и равна разнице в результатах боя, деленной на количество участвовавших в бою отрядов проигравшей стороны, включая все отряды удаленные как потери. Обязательно учитывайте бонусы за поддержку и хиты с полностью уничтоженных отрядов (об этом часто забывают). Получившееся в результате деления нецелое число округлите вверх, это и будет дистанция бегства в сантиметрах для всех бегущих из этого боя отрядов. В частности, это означает, что бегство всегда делается минимум на 1 см.

Например, сторона А нанесла 11 хитов стороне В, а та в ответ нанесла 3 хита. Сторона А выиграла с разницей 8. Со стороны В в бою участвовали два отряда, - 8 делим на 2, получается 4. Дистанция бегства обоих отрядов стороны В - 4 см.



Невозможность бегства

Невозможность бегства - частая ситуация в групповом бою. Базы, вынужденные бежать через другие базы (как свои, так и противника), участвующие в бою, считаются уничтоженными, как описано ранее. Это наглядно представлено на диаграмме 53.1 - двойная линия войск одновременно сражается с врагами во фронте и во фланге. Передний отряд должен бежать назад, но бегущий в сторону задний отряд блокирует путь. В этой ситуации весьма вероятно, что передний отряд потеряет свои базы во время бегства.



Снизить потенциальную возможность таких потерь можно, если во время боя тщательно выбирать базы, снимаемые со стола в качестве потерь и определять порядок движения бегущих отрядов таким образом, чтобы освобождать пути для бегства другим. Однако, в общем случае, такой плотный строй, атакованный во фронт и фланг и проигравший бой, уничтожается довольно быстро.

Действия победивших отрядов

Варианты действий для отрядов победившей стороны стандартны - стоять на месте, отойти или преследовать/сделать бросок вперед. Заметим, что отряды-победители не обязаны выбирать один и тот же вариант действий. Кто-то может отойти, пока остальные будут преследовать и т.д. Игрок победившей стороны двигает свои отряды в произвольном порядке. Если некоторые отряды решат отойти, игрок определяет ограничения по дистанции отхода для всех отходящих отрядов одним броском кубиков - как и в описанном выше случае при ничьей.

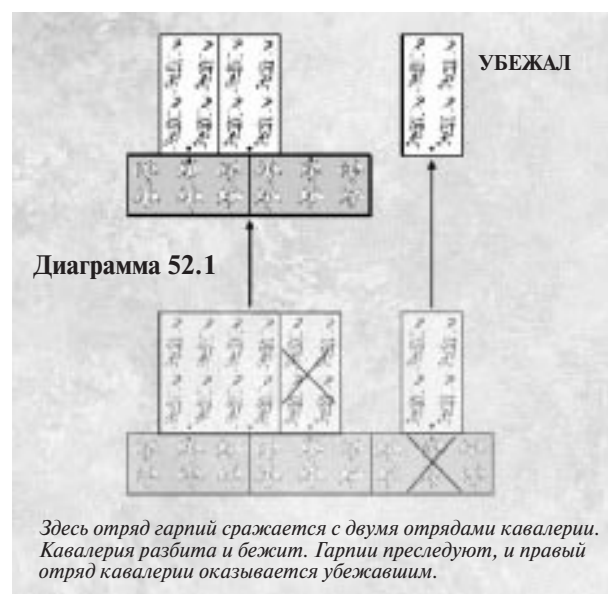
Может случиться так, что несколько отрядов противника бегут в разных направлениях от одного преследующего отряда игрока. В этом случае отряд-победитель должен по возможности преследовать бегущих от его фронта, что может в результате превратить некоторые бегущие

отряды в убежавшие. Если фронт преследующего отряда представлял собой ломаную линию (например, в нестройной формации), то отряд преследует того противника, которого касались фронтом большинство его баз. Если же и это неочевидно, то игрок победившей в столкновении стороны сам выбирает кого преследовать.

Если все враги, касавшиеся победившего отряда, уничтожены, то он не преследует, но может сделать бросок вперед (стр. 49). Отряд, делающий бросок вперед, всегда атакует ближайшего видимого противника в пределах дистанции броска. В групповом бою это часто приводит к броску во фланг смежного вражеского отряда.

Убежавшие отряды

Если победивший отряд понес потери в раунде боя, его фронт, как правило, сужается. В групповом бою это может привести к тому, что некоторые разбитые отряды оторвутся от преследования. Разбитый отряд бежит как обычно, но враг его не преследует, ибо некем. Бегущий отряд, оказавшийся в изоляции таким образом, просто выходит из боевого столкновения. Все недостаточные хиты на нем остаются до конца фазы Боя, поскольку есть вероятность, что одно из последующих преследований или бросков вперед, снова вовлечет этот отряд в бой. См. диаграмму 53.2.



Отряды могут оказаться убежавшими, если два и более отряда вынуждены бежать в разных направлениях от одного и того же противника или когда преследователь пренебрегает одним убегающим врагом, чтобы сосредоточить своё внимание на другом. В таких ситуациях все отряды, которые больше не касаются противника, выходят из боевого столкновения и могут перестроиться в конце фазы (см. "Перестроение", стр. 50).





ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ (краткий курс)

ОТРЯДЫ СТАНОВЯТСЯ ДЕМОРАЛИЗОВАННЫМИ, ЕСЛИ:

1. Через них прорвались дружественные отряды, уклоняющиеся от противника.
2. Отброшены стрельбой и на хотя бы одном кубике при броске на отброс выпало "6".
3. Отброшены стрельбой / отошли в непроходимую для них местность - на 6 по D6.
4. Отброшены стрельбой в отряд противника / отошли в отряд противника или в рукопашный бой.
5. Заставили друзей освободить путь - на 6 по D6.
6. Отброшены стрельбой / отошли в нежелающих освободить путь друзей.
7. Освободили путь - на 6 по D6.

ДЕМОРАЛИЗОВАННЫЕ ОТРЯДЫ

1. Деморализованные отряды не могут двигаться в Командную фазу ни по инициативе, ни по приказам.
2. Деморализованные базы получают в бою модификатор -1 к количеству атак.
3. Деморализованные базы пехоты не могут оказывать поддержку в бою.
4. Деморализованные отряды перестают быть деморализованными по окончании Командной фазы.

ДЕМОРАЛИЗАЦИЯ

Как вы уже, наверное, заметили, существует несколько ситуаций, когда отряды становятся деморализованными.

Деморализация обычно случается в фазу Боя, когда отряд вынужден двигаться через другие дружественные отряды или через непроходимую местность, и в фазу стрельбы, когда отряд отбрасывается огнем противника. Для удобства мы опишем все такие ситуации в этом разделе.



КОГДА ОТРЯДЫ СТАНОВЯТСЯ ДЕМОРАЛИЗОВАННЫМИ?

1. Через отряд прорвались уклоняющиеся.

Не участвующие в бою отряды, через которые прорвался (burst through) уклоняющийся от противника дружественный отряд, автоматически становятся деморализованными. Они не могут более двигаться в эту Командную фазу, но перестают быть деморализованными в конце Командной фазы и более не получают в этом ходу никаких штрафов. См. раздел “Движение”, стр. 22-23.

2. Отброшены стрельбой.

Отряд становится деморализованным, если он отброшен стрельбой и на хотя бы одном кубике при броске на отброс выпало 6 (здесь и далее - на 6 по D6). См. правила отброса в разделе “Стрельба”, стр. 27-28.

3. Отброшены стрельбой / отошли в непроходимую для них местность.

Если отряд отброшен стрельбой в непроходимую для него местность или непроходимая для него местность находится на пути его отхода (falling back), то он должен остановиться на краю непроходимой для него территории и бросить D6. Если выпало 6, отряд становится деморализованным. См. правила отброса в разделе “Стрельба”, стр. 27-28.

4. Отброшены стрельбой / отошли во врага или в бой.

Отряд, отброшенный стрельбой или отходящий (falling back) во врага или любые отряды, участвующие в бою (не важно, дружественные или вражеские), останавливается в 1 см от этих отрядов и автоматически становится деморализованным. См. правила отброса в разделе “Стрельба”, стр. 27-28.



5. Заставили друзей освободить путь.

Если отряд отброшен стрельбой, бежит (retreat) из боя или отходит (falling back) через дружественный отряд, не участвующий в бою, то игрок может подвинуть этот дружественный отряд, чтобы освободить путь отступающим. Отряд, столкнувшийся с друзьями и заставивший их освободить путь, становится деморализованным на 6 по D6. См. правила “Освободить путь” стр. 50-51 ниже в этом разделе.

6. Отброшены стрельбой / отошли в друзей, нежелающих освободить путь.

Отряд отброшенный стрельбой, бегущий (retreat) из боя или отходящий (falling back) через дружественный отряд, не участвующий в бою, который игрок не может или не хочет подвинуть, чтобы освободить путь, автоматически становится деморализованным. См. правила отброса в разделе “Стрельба”, стр. 27-28.

7. Освободили путь.

Отряд, освобождающий путь для другого отряда становится деморализованным на 6 по D6. См. правила “Освободить путь” стр. 50-51 ниже в этом разделе.

Базы, вынужденные бежать из боя (retreat) через нежелающих освободить путь друзей, врагов, отряды, участвующие в бою и в непроходимую местность, считаются автоматически уничтоженными. Возможность деморализации здесь даже не рассматривается. По бегству см. раздел “Бой”, стр. 40-41 и 46-47.

Обратите внимание, что отряд может несколько раз проходить тест на деморализацию (бросок D6) за одно движение - например, за освобождение пути и за то, что в это же время вынудил друзей освободить путь. Каждый раз при возникновении какой-либо ситуации из описанных выше, проходится тест на деморализацию.

ДЕМОРАЛИЗОВАННЫЕ ОТРЯДЫ

Деморализованный отряд - это отряд с низкой дисциплиной и беспорядком в рядах. Солдаты паникуют, не хотят или не могут слушаться офицеров, сражаются без энтузиазма и не координируют свои действия. Отряд остается деморализованным до конца своей Командной фазы, по окончании которой, он автоматически восстанавливает порядок и дисциплину и соответственно, перестает быть деморализованным.

1. Деморализованный отряд не может действовать по инициативе и/или получать приказы. Это значит, что обычно деморализованный отряд не может двигаться в Командную фазу. См. разделы “Командная фаза”, стр. 13-14 и “Летающие отряды”, стр. 59. Заметим, что деморализованные отряды вполне могут двигаться в другие фазы и должны двигаться, если этого требуют правила.
2. Деморализованный отряд имеет модификатор -1 к количеству атак в ближнем бою. Отряды обычно становятся деморализованными во время боя, когда бегущие отряды двигаются через не участвующих в бою друзей. См. раздел “Бой”, стр. 41.
3. Деморализованный отряд пехоты не может оказывать поддержку в бою. См. раздел “Бой”, стр. 40.

Деморализованный отряд желательно пометить каким-либо образом. Общепринятый метод - раздвинуть базы относительно друг друга, создав нестроевую формацию, что достаточно точно передает беспорядок в рядах. Отряд может снова быть перестроен в нужную формацию в конце Командной фазы. Если деморализованный отряд участвует в бою, то лучше использовать подходящий маркер или просто перевернуть одну из баз кругом, поскольку нарушение формации может создать некоторые трудности во время бегства.

ОСВОБОДИТЬ ПУТЬ

Не завязанные в бою отряды могут освободить путь для бегущих или отброшенных дружественных отрядов, а также для движения тех, которые сами освобождают для бегущих или отброшенных. Отряды, участвующие в бою, ограниченные в движении местностью или не имеющие возможности двигаться по другим причинам, не могут освобождать путь.

Диаграмма 56.1



Базы поддержки (S) должны быть выровнены точно по тылу или флангу сражающихся баз.

Типичная ситуация, когда отряд освобождает путь - это бегство из боя отряда пехоты, поддержанного другим отрядом пехоты, стоящим сзади него. См. диаграмму 56.1.

Когда отряд освобождает путь для другого, он может двигаться в сторону или назад.

При движении в сторону все его базы, находящиеся на пути дружественного отряда, двигаются, а остальные остаются на месте. Игрок переставляет двигающиеся базы за неподвижные. Если весь отряд целиком стоит на пути дружественного отряда, то двигаются все его базы; в этом случае игрок начинает движение с той базы, которая освобождает путь для друзей, двигаясь на минимальное расстояние. Эта база двигается так, чтобы уйти с пути друзей по кратчайшему пути; при этом ориентация базы остаётся неизменной. Затем остальные базы подставляются к первой. Заметим, что отряд, освобождающий путь движением в сторону, может сменить формацию в результате этого маневра. См. диаграмму 57.1.

При движении назад весь отряд целиком двигается назад вместе с отрядом, которому освобождает путь, не меняя формации и ориентации и заканчивая движение, соприкасаясь с отрядом, которому освободил путь. В том случае, когда пехотные отряды освобождают путь для пехоты и все освобождающие дорогу базы стоят на пути движения друзей, то по желанию игрока они могут быть поставлены таким образом, чтобы оказывать этим друзьям поддержку, как показано на диаграмме 57.2.

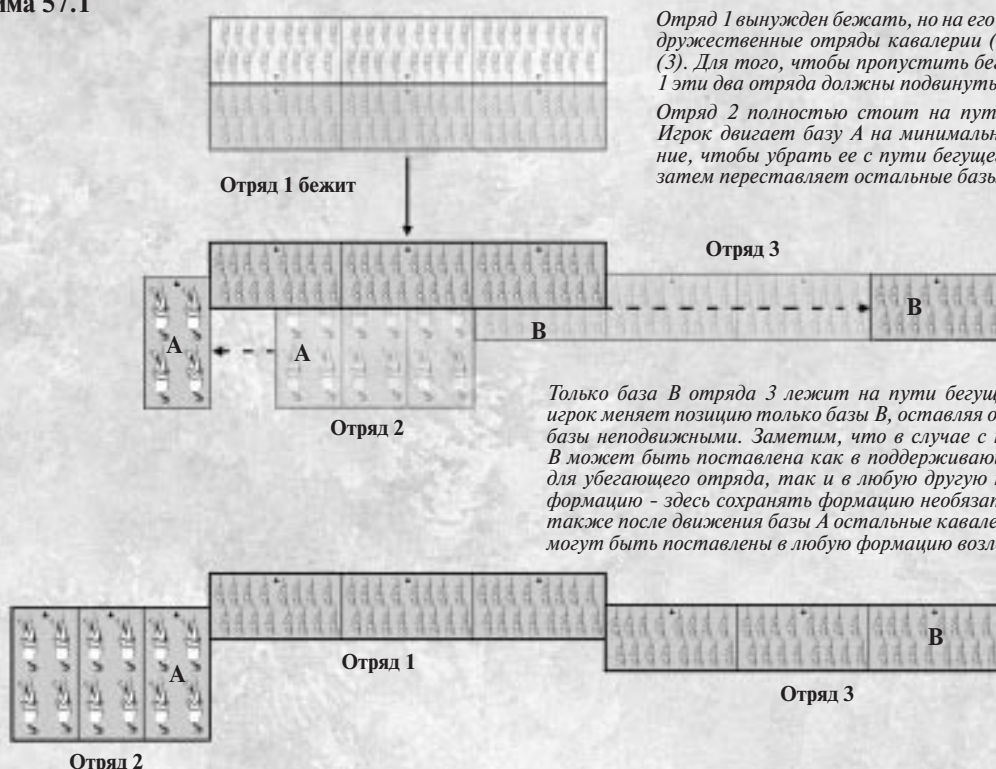
Освобождение пути для дружественных отрядов может привести к тому, что сдвигаться будут несколько отрядов (один дает дорогу другому и т.д.). Все отряды, освобождающие путь, а также тот отряд, которому изначально начали освобождать путь, должны пройти тест на деморализацию, как описано выше. Причем отряд, которому начали освобождать путь изначально, должен пройти тест за каждое дружественное подразделение, которое он вынудил освободить себе путь; поэтому, чем больше отрядов окажется на его пути, тем больше вероятность того, что он окажется деморализован.

Отряд не может освободить путь, если для этого ему придется:

- подойти к врагу ближе, чем на 1 см (предполагается, что изначально он стоит дальше);
- войти в контакт с любыми отрядами, участвующими в бою;
- оказаться в непроходимой для него местности
- пройти через не двигающихся друзей.

Отряды, которые не могут или не желают освободить путь, являются “отказавшимися друзьями”. Отряд, пытавшийся пройти через отказавших друзей, останавливается при соприкосновении с ними и автоматически становится деморализован (см. стр.55). Базы бегущего (retreats) из боя отряда считаются автоматически уничтоженными, если вынуждены бежать через отказавшихся друзей. (см. раздел “Бой”, стр. 41).

Диаграмма 57.1

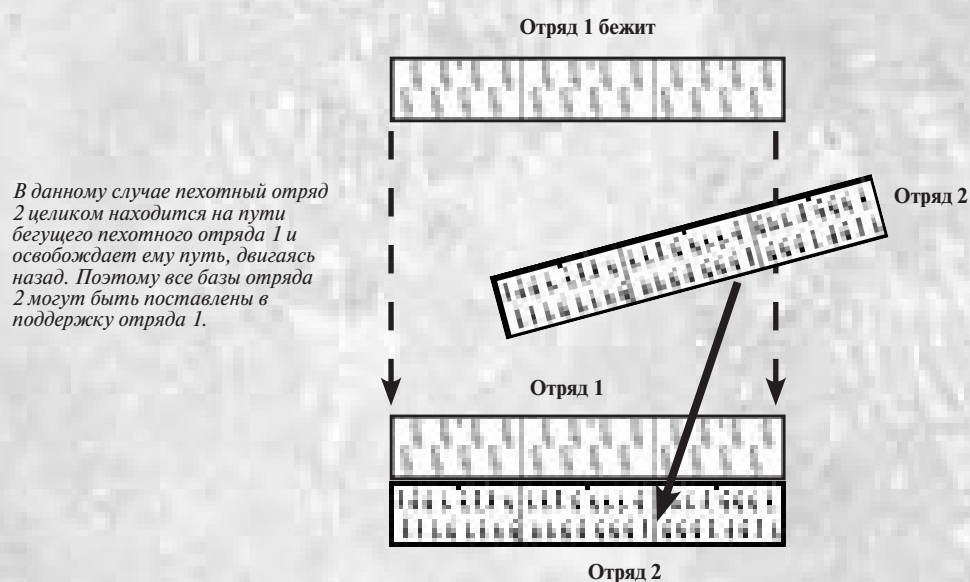


Отряд 1 вынужден бежать, но на его пути стоят дружелюбные отряды кавалерии (2) и пехоты (3). Для того, чтобы пропустить бегущий отряд 1 эти два отряда должны подвинуться.

Отряд 2 полностью стоит на пути отряда 1. Игрок двигает базу А на минимальное расстояние, чтобы убрать ее с пути бегущего отряда, а затем переставляет остальные базы за нее.

Только база В отряда 3 лежит на пути бегущих. Поэтому игрок меняет позицию только базы В, оставляя остальные две базы неподвижными. Заметим, что в случае с пехотой база В может быть поставлена как в поддерживающую позицию для убегающего отряда, так и в любую другую произвольную формацию - здесь сохранять формацию необязательно. Точно также после движения базы А остальные кавалерийские базы могут быть поставлены в любую формацию возле нее.

Диаграмма 57.2



В данном случае пехотный отряд 2 целиком находится на пути бегущего пехотного отряда 1 и освобождает ему путь, двигаясь назад. Поэтому все базы отряда 2 могут быть поставлены в поддержку отряда 1.



ГЕНЕРАЛЫ, ВОЛШЕБНИКИ и ГЕРОИ (краткий курс)

ПЕРСОНАЖИ

1. Персонажами являются Генералы, Герои и Волшебники
2. Персонажи свободно двигаются через дружественные отряды, а дружественные отряды свободно двигаются через них.
3. Персонажи невидимы для противника, и не могут быть атакованы или уничтожены стрельбой (магией).
4. Базы персонажей, присоединенных к отрядам, игнорируются при измерениях любых дистанций и определении того, какие базы могут сражаться.

ПРИКАЗЫ

1. Генералы могут отдавать приказы любому отряду в армии. Герои могут отдавать приказы отрядам, находящимся в пределах 60 см. Волшебники могут отдавать приказы отрядам, находящимся в пределах 20 см.
2. Если отдавая приказ, Герой или Волшебник выкидывает 12, то отдан ошибочный приказ (*blunder*). Отряд или бригада должны бросить кубик по Таблице Ошибочных Приказов.
3. Как только генерал провалил приказ, остальные персонажи больше не могут отдавать приказы.

БОЙ

1. Персонажи не могут быть атакованы. Персонажи, присоединенные к отрядам, уничтожены, если эти отряды уничтожены (стрельбой/магией или в бою).
2. Персонажи добавляют свое количество атак в качестве бонуса к атакам любой одной базы отряда, к которому они присоединены.
3. Персонажи сражаются, бегут, преследуют, совершают бросок вперед и стоят на месте вместе с отрядом, к которому они присоединены, кроме тех случаев, когда не могут этого делать из-за непроходимой для них местности.



Генералы, Волшебники и Герои представлены в игре одиночными базами, на которых находится сама очень важная персона и какое-то ее окружение - телохранители, знаменосец, знакомые, слуги, посыльные, наблюдатели, придворные, животные, шуты, подхалимы и прочая шушера. Для удобства все Генералы, Герои и Волшебники считаются персонажами.

ИГРОВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

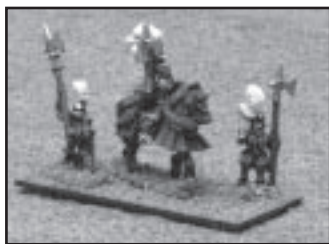
В разных армиях Генералы, Герои и Волшебники называются по-разному, - Дохлый Жрец у Мертвецов или Шаман у Орков. Независимо от названия, они занимают одним и тем же и каждый из них это Генерал, герой или Волшебник соответствующей армии, как показано в разделе арми-листов книги правил Warmaster.



Генерал



Волшебник



Герой



Герой

Генералы, Герои и Волшебники всегда должны четко распознаваться на поле.

В отличие от войсковых баз, базы персонажей не имеют показателей хитов и брони вообще. Вместо этого у них есть показатель Командования. Кроме того, у них есть показатель количества атак, который дается в качестве бонуса, например +1, +2, +3 и т.д. На рисунке ниже показана база Имперского Героя с его игровыми показателями. Полные показатели для всех персонажей см. в соответствующих арми-листах.



Кол-во атак +1
Хиты *
Броня *
Командование 8

ПЕРСОНАЖИ В ИГРЕ

Персонажи в игре занимают особое место. Большинство баз пехоты и прочих воинов представляют некоторое количество войск, занимающих площадь базы. Базы персонажей представляют на порядки меньшее количество действующих лиц, многие из которых разбросаны по полю в качестве вестовых, разведчиков и наблюдателей.

Основная функция базы персонажа - создание определенной точки, откуда исходят приказы. Кроме того, база персонажа, присоединившись к отряду, может несколько улучшить его бойцовские качества. Волшебники также могут насыщать заклятия, иногда довольно агрессивные.



В силу своего уникального положения в игре, базы персонажей ведут себя по-другому, нежели войсковые базы. Такая база - это, скорее, маркер. Сама по себе она игнорируется на поле боя отрядами обеих сторон.

Дружественные отряды могут безо всяких штрафов проходить через персонажей, равно как и персонажи могут свободно проходить через отряды своей стороны. Если конечная точка движения дружественного отряда занята базой персонажа, то игрок должен немедленно подвинуть эту базу в любую сторону на расстояние, достаточное для того, чтобы отряд мог занять новую позицию. Порой это приводит к тому, что персонаж несколько раз передвигается в Командную фазу, уходя с дороги движущихся войск.

Если через персонажа проходят вражеские войска, он переставляется, как будет описано ниже. Войска обеих сторон видят и соответственно стреляют через персонажей. Т.е. персонажи не блокируют линию видимости.

Из этого следует, что персонаж не может быть целью для стрельбы или магии и не может быть атакован в бою.

Персонажи не получают хиты от стрельбы или в бою, хотя вполне могут быть уничтожены вместе с тем отрядом, к которому они присоединены. База персонажа сама по себе не может атаковать и сражаться с вражеским отрядом.

Следует также запомнить, что базы персонажей никогда не учитываются при определении ближайшей цели и при измерениях расстояний между отрядами. Точно также отряд не может действовать по инициативе при наличии в пределах 20 см видимого вражеского персонажа и отсутствии на этой дистанции видимого вражеского отряда. Кроме того, наличие вражеского персонажа в пределах 20 см не налагает на отряд командный штраф -1.

ПЕРСОНАЖИ И МЕСТНОСТЬ

Персонажи всегда трактуют местность как пехота, кроме тех случаев, когда они едут верхом на монстрах или в колесницах. Местность, непроходимая для пехоты, является непроходимой и для персонажей (т.е. они не могут двигаться через открытый океан, вставать в вулканическую лаву и т.п.). Если же персонажи ездят верхом на монстрах или колесницах, то их движение подчиняется тем же самым ограничениям, что и у этих видов войск. См. соотв. раздел, стр. 57.

ПРИКАЗЫ ОТ ГЕРОЕВ И ВОЛШЕБНИКОВ

Выше мы уже разъясняли, как персонажи отдают приказы в Командную фазу.

Любой персонаж может попытаться отдать приказ любому отряду или бригаде в пределах его командного радиуса. Командный радиус Генерала охватывает все поле, но Герой может отдавать приказы отрядам в пределах 60 см от своей базы, а Волшебник - только отрядам, находящимся в пределах 20 см от его базы.

Персонаж	Командный Радиус
Генерал	Все поле
Герой	60 см
Волшебник	20 см



Игрок может отдавать приказы любым своим персонажем в любой последовательности, но должен полностью закончить отдавать приказы от одного персонажа перед тем, как начинать отдавать приказы от другого. Например, вы не можете отдавать приказы сначала Генералом, потом Героем, потом опять Генералом.

Как только Герой или Волшебник провалил приказ, он не может более отдавать приказы в эту Командную фазу. Однако другие персонажи могут продолжать отдавать приказы, пока их также не постигнет неудача. Если же приказ провалил Генерал, то **больше приказов** в эту Командную фазу **ни одним персонажем** (даже теми, которые еще не отдавали приказов вообще) **отдано быть не может**. Поэтому предпочтительней начинать отдавать приказы Героями и Волшебниками, а потом переходить к Генералу, хотя это и не обязательно. Иногда игроку предпочтительней сначала дождаться результатов Генеральских приказов, а затем подкрепить их приказами прочих персонажей.

ОШИБОЧНЫЙ ПРИКАЗ

Герои и Волшебники не всегда оказываются хорошими полководцами. Мы полагаем, что Генерал перед битвой ознакомил их с планом сражения, тщательно проинструктировал, и вообще, постарался разъяснить все как можно более ясно. В совершенном мире этого должно было быть достаточно, но, увы, в реальности все гораздо хуже. Некоторые подчиненные просто туповаты и неправильно истолковывают полученные распоряжения. Другие слишком увлекаются преследованием и атакой новых целей. А некоторые достаточно самонадеянны, чтобы игнорировать генеральские приказы в угоду собственным планам.

Данные проблемы возникают в игре всякий раз, когда Герой или Волшебник проваливает приказ, выбрасывая на двух кубиках 12. При выпавших 12 не только не отдается приказ, но и что-то идет совсем не так, как надо. Происходит большая ошибка. Волшебник или Герой не получил или проигнорировал инструкции, либо неверно их истолковал, либо ошибся, посчитав врагом группу местных жителей и т.п. Игрок бросает кубик и смотрит таблицу ошибок. Полученный результат применяется к отряду, которому отдавался ошибочный приказ либо ко всем отрядам в бригаде, кроме особо оговоренных случаев. В любом случае, изначальный приказ считается проваленным со всеми вытекающими отсюда последствиями.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ПРАВИЛО ОШИБОК

Альтернативное правило ошибок, предпочитаемое многими игроками, состоит в том, что ошибочный приказ просто оканчивает командную фазу точно так же, как проваленный приказ Генерала. Такой вариант более предсказуем, и потому более привлекателен для рассудительных игроков.



D6 Результат

1 Вы сошли с ума!

Отряд получает командный штраф -1 на всю оставшуюся битву. Если ошибочный приказ был отдан бригаде, то результат штрафа получает один отряд из состава бригады по выбору игрока. Отряд с таким штрафом, будет включен в бригаду, то штраф будет применяться ко всей бригаде. Этот штраф является накопительным и, теоретически, может свести эффективность действий данного отряда к очень низкому уровню (если, конечно, персонажи будут отдавать ошибочные приказы очень часто).

Поскольку успешного приказа отдано не было, данный отряд/бригада не может более двигаться в данную командную фазу.

2-3 Чтоб мне провалиться, сэр! Их тысячи!

Если в пределах полной дистанции движения отряда/бригады нет видимого вражеского отряда, то отряд/бригада просто стоит на месте и не получает никаких дальнейших штрафов. Если в пределах полной дистанции движения отряда/бригады есть хотя бы один видимый вражеский отряд, то отряд/бригада движется от любого видимого противника, находящегося в этих пределах на полную дистанцию своего движения. Если отряды в бригаде имеют разный показатель движения, то бригада движется по скорости передвижения самого медленного отряда бригады. Завершив данное движение, отряд/бригада останавливается и стоит как при обычном проваленном приказе. При невозможности совершить данное движение, отряд просто стоит на месте.

4-5 Нет смысла умирать просто так, сэр!

Отряд/бригада может двигаться, но не более чем на половину дистанции своего движения и не может атаковать. Завершив данное движение, отряд/бригада останавливается и стоит как при обычном проваленном приказе.

6 Бей их!

Отряд должен двигаться на максимально полную дистанцию своего движения к ближайшему врагу и, если возможно, атаковать его. Если приказ отдавался бригаде, то двигайте отряды по одному, принимая во внимание то, что движение одного отряда может блокировать возможность атаки другого отряда (видимость или доступ в базовый контакт). Завершив данное движение, отряд/бригада останавливается и стоит как при обычном проваленном приказе.

ДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Кратко резюмируя особенности движения персонажей, данные в разделе “Движение”:

1. Персонажи двигаются в конце Командной фазы. Они никогда не двигаются вместе с отрядами во время Командной фазы.
2. Персонаж может переместиться один раз на расстояние до 60 см (до 100 см, если он может летать). Для движения персонажа Командный тест не требуется.
3. В остальных фазах персонажи двигаются вместе с отрядами, к которым присоединились. Например, в фазу Стрельбы - если были они отброшены стрельбой или освобождали путь другим отрядам или в фазу Боя - когда они преследовали, совершали бросок вперед, бежали или отходили.

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ОТРЯДУ

Персонаж может присоединиться к отряду, просто встав в соприкосновение с ним в конце Командной фазы. При этом игрок должен объявить, что указанный персонаж присоединился к данному отряду. Также персонаж может, по вашему желанию, присоединиться к отряду, участвующему в бою. Если же игрок не желает присоединять персонаж к отряду и просто ставит его рядом с ним, то база персонажа не должна касаться отрядных баз, находясь на некотором расстоянии от них. т.е. факт того, что персонаж присоединен к отряду должен легко определяться визуально.

Персонаж может также присоединиться к отряду в результате движения вражеских войск. В таких случаях он должен немедленно войти в соприкосновение с дружественным отрядом, находящимся в пределах 30 см, как описано далее.

Если персонаж присоединен к деморализованному отряду, то данный персонаж все равно может двигаться в конце Командной фазы, равно как и отдавать приказы другим отрядам в течение Командной фазы.

Точная позиция персонажа в отряде, к которому он присоединился, особого значения не имеет. Он присоединился, а значит, находится где-то внутри отрядной формации. База присоединившегося персонажа может быть перемещена в любое место по периметру отряда, например, для того, чтобы вражеское подразделение могло атаковать отряд, либо просто встать или пройти рядом. База персонажа, присоединившегося к отряду, должна по возможности всегда находиться в соприкосновении с отрядом. Если такой возможности нет (например, когда отряд в бою и полностью окружен), то игрок может временно поставить базу персонажа в середину отряда, либо, убрав модель в сторону, объявить, что персонаж продолжает находиться с отрядом.



ДВИЖЕНИЕ ВРАГА ЧЕРЕЗ ПЕРСОНАЖЕЙ

Не присоединенный к отряду персонаж, через базу которого проходит путь вражеского отряда, должен поменять позицию - т.е. быть подвинут на расстояние до 30 см и присоединен к дружественному отряду. Летящие отряды летают над полем, поэтому могут заставить персонажа поменять позицию только если закончат свое движение прямо на нем.

Персонажи не могут заставить поменять позицию вражеских персонажей. Заметим также, что поменявший позицию персонаж не обязан присоединяться к ближайшему дружественному отряду в пределах 30 см, т.е. здесь игрок может выбрать отряд сам.

Если в пределах 30 см нет дружественного отряда, к которому персонаж может присоединиться, то вынужденный поменять позицию персонаж считается убитым и убирается с поля. Если таким образом убит Генерал, то битва закончена, как описано в разделе “Конец Битвы”, стр. 63-64.

Этот раздел правил весьма важен, поскольку заставляет персонажей держаться ближе к собственным войскам и не позволяют Волшебникам использовать свою неуязвимость для волшеббно-диверсионной работы глубоко во вражеском тылу.

Если персонаж, присоединенный к отряду, при движении последнего входит в контакт с вражеским отрядом, то он должен быть переставлен, как описано выше, оставаясь в соприкосновении с отрядом, к которому присоединен. Если такой возможности нет (например, когда отряд полностью окружен), то игрок может поставить базу персонажа на отряд, либо убрать ее в сторону, объявив, что персонаж находится в отряде.

ПЕРСОНАЖИ И СТРЕЛЬБА

Персонажи сами по себе не могут быть целями для стрельбы, но могут оказаться присоединенными к отрядам, являющимися такими целями. Если персонаж присоединен к отряду, отброшенному стрельбой, он автоматически движется вместе с отрядом.

Если персонаж присоединен к отряду, уничтоженному стрельбой или разбежавшемуся и уничтоженному в результате отброса, то персонаж считается уничтоженным.

Персонажи, умеющие стрелять, либо идущие в бой на стреляющих монстрах, присоединившись к отряду, считаются находящимися в отрядной формации, независимо от своего реального местоположения. При стрельбе в фазу Стрельбы или в Командную фазу (по атакующим), игрок выбирает одну из отрядных баз и проводит стрельбу персонажа от этой базы. Все выстрелы делаются в ту же цель, что и выстрелы с этой базы, но в дальнейшем персонаж может в течение хода “прыгать” с базы на базу по мере необходимости (например, во время Командной фазы оппонента - когда отряд атакован двумя и более противниками).

ПЕРСОНАЖИ В БОЮ

Когда к отряду, находящемуся в бою, присоединен один или несколько персонажей, персонаж с максимальным показателем количества атак может добавить их в качестве бонуса к количеству атак одной любой базы этого отряда. К отряду может быть присоединено произвольное число персонажей, но добавить свои атаки к атакам отряда может только один в каждом раунде боя.

Базы персонажей, присоединенных к отряду, должны оставаться с ним на протяжении всей фазы Боя - вместе отходить, стоять на месте, бежать, преследовать или делать бросок вперед.

Генерал, Герой или Волшебник, присоединенный к отряду, считается убитым, если этот отряд был в бою уничтожен. Это крайне важно, поскольку делает ближний бой для персонажей не легкой забавой, но достаточно рискованным занятием.

ПЕРСОНАЖИ НА МОНСТРАХ И КОЛЕСНИЦАХ

Если вы просмотрели книгу "Warmaster Armies", то наверняка заметили, что некоторые Генералы, Волшебники и Герои могут ездить на различных монстрах. Такие монстры называются верховыми монстрами. Кроме того, персонажи могут ездить на колесницах.

То, что персонаж едет верхом на монстре или колеснице, никак не влияет на правила данного раздела, приведенные выше. Генерал остается Генералом, Герой Героем и т.д. Верховой монстр или колесница, как правило, увеличивают количество бонусных атак с персонажа в бою - к его бонусным атакам они добавляют свои. Кроме того, иногда они позволяют применять некоторые специальные правила. Например, Генерал верхом на монстре может вызывать ужас (terror). Эти специальные правила указываются в соответствующих арми-листах.

Также, довольно часто, персонажи могут ездить верхом на летающих монстрах, таких как Грифон или Дракон. В таких случаях расстояние, на которое персонаж может двигаться в конце Командной фазы, увеличивается до 100 см. При этом летающий персонаж может перелетать через непроходимую местность точно так же, как и летающие отряды.

Персонаж на колеснице или верхом на монстре не может двигаться по местности, по которой не может двигаться монстр или колесница. Например, он не может заходить в лес и не может присоединяться к отрядам, все базы которых находятся в лесу. Если отряд, к которому он присоединен, отброшен, отошел, вынужден бежать, преследует или делает бросок вперед в лес, то персонаж должен отсоединиться от этого отряда и присоединиться к другому отряду в пределах 30 см, точно так же, как и одинокий персонаж, которого вынудил поменять позицию вражеский отряд. Если персонаж не может этого сделать, то он уничтожен. Однако если хотя бы одна из баз отряда находится в доступной для движения персонажа местности, то персонаж вполне может оставаться присоединенным к этому отряду.

Обратите внимание, что персонажи на лошадях двигаются так же, как пехотные базы. Мы за это не штрафуем!

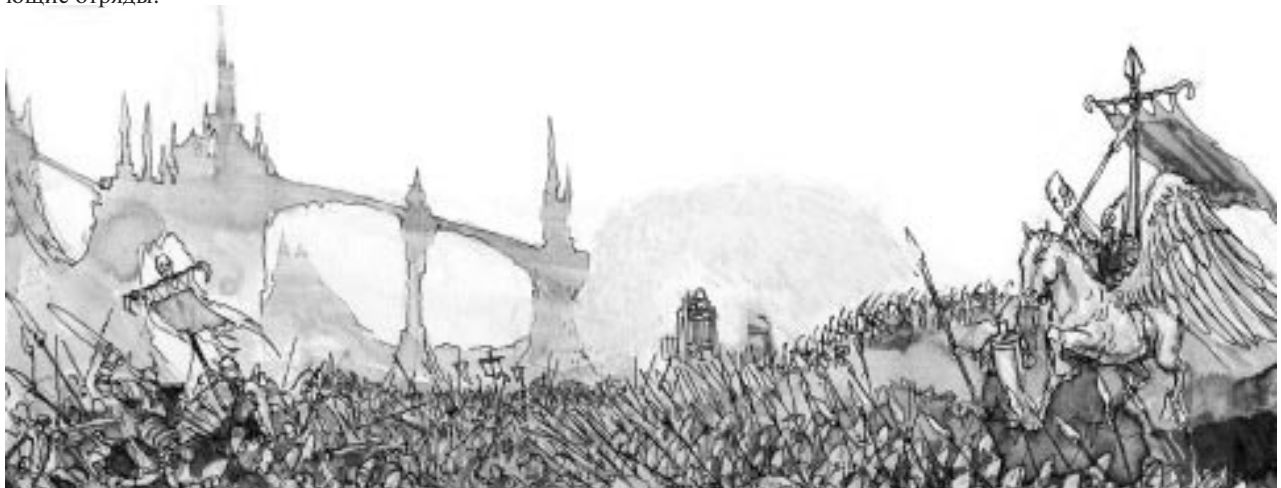
РАЗМЕРЫ БАЗЫ ПЕРСОНАЖА

Персонажи располагаются на стандартных базах, точно так же как и обычные войска, хотя многие игроки предпочитают ставить модели персонажей на круглые подставки, так как в этом случае они ясно различимы на поле. К тому же некоторые модели, например Великий Теогонист, слишком велики, чтобы уместиться на стандартной базе.

Модель персонажа может располагаться на круглой базе диаметром до 25 мм и использовать стандартные правила измерения расстояний. Просто меряйте от края круглой базы так же, как от края прямоугольной, поскольку в данном случае круглая база не имеет никаких преимуществ.

Базы персонажей могут также быть большего размера и различной формы - круглыми, прямоугольными, квадратными и т.п., но в этом случае все измерения должны вестись от центра базы, либо какой-то определенной точки на ней (флагштока и т.п.). Очевидно, игрок должен об этом предупредить противника перед началом игры.

Большие базы персонажей не очень удобны в игре, но поскольку могут представлять собой мини-диорамы, то выглядят весьма привлекательно.





ЛЕТАЮЩИЕ ОТРЯДЫ

(краткий курс)

ИНИЦИАТИВА

1. Летающие отряды могут по инициативе атаковать противника в пределах 20 см. Летающие отряды не могут уклоняться.

ВОЗВРАТ (НОМЕ БАСК)

1. Летающие отряды, находящиеся более чем в 20 см от своего персонажа, могут вернуться на расстояние до 10xD6 см по направлению к любому своему персонажу - до того как начнут отдаваться приказы.

ПРИКАЗЫ

1. Летающие отряды могут получать приказы от персонажа если находятся в пределах 20 см от него.
2. Летающие отряды по приказу могут двигаться на расстояние до 100 см.

МЕСТНОСТЬ

1. Летающие отряды игнорируют ограничения на движение, налагаемые местностью (они перелетают через нее), но не могут заканчивать свое передвижение в лесу.

ПЕРСОНАЖИ

1. Персонажи верхом на летающих монстрах добавляют их бонусный показатель количества атак к своему.
2. Персонажи верхом на летающих созданиях могут двигаться на расстояние до 100 см (вместо обычных 60 см).



Отряды и монстры, способные летать, могут покрывать большие расстояния за меньшее время, чем наземные подразделения. Однако, взлетев, они становятся практически неуправляемыми, поэтому с такими войсками при расстановке и по ходу битвы нужно обращаться крайне осторожно.

ИНИЦИАТИВА

Летающие отряды могут по инициативе атаковать ближайшего видимого противника, находящегося в пределах 20 см. В этом отношении летающие отряды ведут себя аналогично обычным войскам.

Летающие отряды, в отличие от наземных войск, не могут уклоняться от противника. Вместо этого они могут выполнить движение, именуемое “Возврат”, правила которого будут даны ниже.

ПРИКАЗЫ

Летающий отряд может получать приказы только от персонажа, находящегося в пределах 20 см от него. Такое ограничение расстояния отражает сложность отдачи приказов летающим войскам.

ВОЗВРАТ

Летающие отряды, находившиеся на начало Командной фазы более чем в 20 см от своего персонажа, могут быть передвинуты на расстояние до 10хD6 см в направлении любого своего персонажа. Этот маневр делается **после** всех передвижений по инициативе и **до того** как начнут отдаваться приказы. Такое движение называется “Возвратом”. Игрок может бросить кубик на определение дистанции возврата до того, как решит, делать ли возврат вообще либо куда конкретно его делать.

Летающие отряды могут делать возврат и получать приказы в одну и ту же Командную фазу, если на момент получения приказа они находятся в пределах 20 см от отдающего его персонажа.

Отряд может делать возврат, даже если он деморализован (и поэтому не может двигаться по обычным правилам), но такой отряд уже не может получать приказы в Командную фазу.

Летающие отряды могут делать возврат практически всегда - кроме тех случаев, когда, например, подвержены действию заклинания, запрещающего движение. Причиной этого является определенная изолированность воздушных войск от основных событий, порождающая естественное желание узнать о происходящем, которое реализуется во время возврата, а не во время тупого стояния на месте, будучи деморализованными. Как только игрок определит точку возврата, он двигает летающий отряд к выбранному персонажу. Если выброшенная дистанция больше расстояния от отряда до персонажа, то отряд двигается до соприкосновения с базой персонажа. В прочих случаях отряд двигается на полную выпавшую дистанцию в направлении персонажа. Если это невозможно в силу наличия других отрядов или ограничивающей передвижения местности, летающие должны переместиться к персонажу как можно ближе. Летающие не могут во время своего возврата касаться вражеских баз.

ДВИЖЕНИЕ

Двигаясь во время Командной фазы, летающие отряды могут перелетать через другие отряды (включая летающие) - как через дружественные, так и через вражеские. Также они могут перелетать через различные участки местности. Летающие отряды не могут заканчивать свое движение в соприкосновении с вражескими отрядами (если только не являются атакующими) и не могут заканчивать свое движение прямо на дружественных базах - у летающих отрядов должно хватать места для приземления - точно так же как и у наземных войск.

Летающие отряды при получении приказа двигаются на расстояние до 100 см. Как только летающий отряд закончил движение, он считается приземлившимся, и поэтому может являться целью атаки, стрельбы и магии, как и обычные войска. Однако к летающим отрядам применяются некоторые специальные правила местности, описанные ниже.



ЧТО МОГУТ ВИДЕТЬ ЛЕТАЮЩИЕ ОТРЯДЫ?

При проверке может ли летающий отряд видеть врага - например, при намерении атаковать или стрелять, сам летающий отряд считается приземлившимся, т.е. как обычный наземный отряд. Даже если летающий отряд может перелететь через другой отряд или через участок местности (например, лес), он все равно не может видеть через другие базы или через загромождающий линию видимости ландшафт. Это вынуждает летающие отряды двигаться к противникам по прямой (а не просто обрушиваться на них с небес) и позволяет вражеским отрядам избежать воздушной атаки, поставив впереди себя отряды прикрытия, либо прячась за подходящим ландшафтом.



МЕСТНОСТЬ

Когда летающие отряды двигаются во время Командной фазы, они игнорируют ограничивающие движение участки местности, так как перелетают через них. Это означает, что они могут двигаться через местность, непроходимую для всех других войск - такую, как крутые обрывы, широкие реки и т.п.

Хотя летающие могут перелетать через любые участки местности, они не могут заканчивать свое движение на участке местности, являющемся непроходимым для пехоты, а также в лесу. Запрет на приземление в лесу объясняется тем, что невозможно представить себе летающий отряд, эффективно действующий среди деревьев. Ограничение же на прочие виды труднопроходимой и непроходимой местности исходит из того, что летающие отряды взлетают в начале передвижения и приземляются в его конце (а не постоянно висят в воздухе).

И хотя данное решение выглядит весьма упрощенным, оно позволяет избежать дополнительных коллизий и двусмысленностей в других аспектах игры, т.е. достаточно удачно моделирует летающие отряды в системе Warmaster.

Движения в фазы Стрельбы и Боя

Летающие отряды, отброшенные стрельбой и магией, двигаются через стоящие на пути базы и участки местности точно так же, как и в Командную фазу (т.е. могут перелетать их). Отброшенные летающие отряды, заканчивающие движение в непроходимой местности, должны остановиться перед ней, как и наземные войска. Отброшенные летающие отряды, заканчивающие движение на дружественных отрядах, действуют так же, как и наземные войска - т.е. друзья могут освободить им путь или нет. Если нет, то летающие останавливаются, коснувшись друзей, как обычно. Отброшенные стрельбой летающие отряды, заканчивающие движение на вражеских отрядах, останавливаются в 1 см перед ними, так же как и наземные войска. Во всех случаях проводятся соответствующие тесты на деморализацию (см. стр. 49).

В фазу Боя летающие отряды бегут и преследуют вдоль поверхности земли (как наземные войска) и их движение может быть блокировано другими базами, непроходимой для пехоты местностью или лесом. Так происходит потому, что рукопашный бой отрядов ведется на уровне земли, а бегство и преследование являются его логическим продолжением. В ситуациях, когда летающий отряд уничтожается, вбежав во врага или в непроходимую местность, можно считать его рассеявшимся во время бегства, а не буквально убитым. Однако в рамках правил эти ситуации ведут к одинаковому исходу - отряд удаляется из игры.

Летающие отряды, совершающие в фазу Боя отход или бросок вперед, делают это точно так же, как и в Командную фазу, и следовательно, могут перелетать через другие базы и участки местности.

ВОЙСКА В УКРЕПЛЕННОЙ ПОЗИЦИИ

Летающие отряды могут атаковать врага в укрепленной позиции точно так же, как и отряды, атакующие изнутри замка и из схожих позиций. Отряды в укрепленной позиции считаются находящимися в укрепленной позиции и для атак с воздуха. Считается, что валы и стены укреплены зубцами, крюками и прочей дребеденью, которая дает дополнительную защиту от воздушной атаки.

ПЕРСОНАЖИ

Если персонаж - Генерал, Герой или Волшебник - ездит верхом на летающем монстре, например, на Грифоне или Драконе, его бойцовские качества заметно улучшаются. Максимальная дистанция движения базы увеличивается до 100 см, а бонусное количество атак монстра добавляется к показателю персонажа.

Персонаж, едущий на летающем монстре, ограничен в передвижении местностью точно так же, как и другие летающие отряды. См. Генералы, Герои и Волшебники, стр. 53-57.

Если одинокий летающий персонаж из-за контакта с вражеским отрядом вынужден присоединиться к дружественному отряду, он может двигаться на 30 см - в этом случае его дистанция не увеличивается, невзирая на то, что он может летать. Если в пределах 30 см от него нет дружественных отрядов, к которым он мог бы присоединиться, он считается уничтоженным.

Если летающий персонаж присоединяется к отряду, находящемуся в бою, то он должен оставаться с этим отрядом, пока тот сражается. Но если отряд бежит, отходит, преследует или совершает бросок вперед в непроходимую для данного персонажа местность, то персонаж должен отсоединиться от этого отряда и присоединиться к другому так же, как это делает одинокий персонаж, которого коснулся враг. Он может при этом двигаться на расстояние до 30 см, и если не смог присоединиться к дружественному отряду, считается уничтоженным.







КОНЕЦ СРАЖЕНИЯ (краткий курс)

БИТВА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА:

1. Оба игрока сделали оговоренное заранее количество ходов.
2. Один из игроков сдался.
3. Одна из армий отступила.

ОТСТУПЛЕНИЕ (WITHDRAW)

1. Армия отступает, если:
 - а) *Убит Генерал.*
 - б) *Армия потеряла не менее 50% своих отрядов.*
2. Как только одна из армий отступает, сражение сразу же считается законченным.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

1. Каждый игрок получает победные очки за уничтоженных вражеских отрядов и персонажей.
2. Каждый игрок получает половину победных очков за вражеские отряды, уменьшенные в численности с трех или четырех баз до одной.
3. Игрок, получивший большее количество победных очков, считается победителем.
4. Сдавшийся игрок не получает победных очков вообще.
5. Отступившая армия не может получить большее количество победных очков, чем противник (т.е. не может быть победителем, хотя ничья остается возможна).

КОНЕЦ СРАЖЕНИЯ

Битва продолжается до тех пор, пока оба противника не сделают заранее определенное количество ходов, либо один из игроков не признает поражения, либо одна из армий не будет вынуждена отступить с поля битвы.

Как только игра заканчивается, каждый из противников подсчитывает полученное количество победных очков. Чем больше вы заработали очков, тем лучше. Сторона, набравшая большее количество победных очков считается победившей.

ВСЕ ХОДЫ СДЕЛАНЫ

Многие игроки любят играть до самого конца, другие предпочитают четкий лимит по ходам. Можно договориться об количестве ходов на игру перед битвой, но это необязательно.

Игроки, предпочитающие ограничение по количеству ходов, могут либо сразу перед игрой договориться о количестве ходов, во время которого продолжается битва, либо определить его броском кубика: $1-2 = 6$ ходов, $3-4 = 7$ ходов и $5-6 = 8$ ходов. Как только выбранное количество ходов сделано, на землю опускается ночь, и сражение завершается.

ИГРОК СДАЕТСЯ

Игрок может сдаться по собственному желанию в любой момент игры. Если он сдается, его армия не получает победных очков вообще.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Армия бывает вынуждена отступить в двух ситуациях. Она должна отступить, если ее Генерал убит (или покинул поле и не вернулся) или если она понесла слишком тяжелые потери, чтобы продолжать сражение. В обоих случаях игра заканчивается. Обе стороны считают победные очки, но отступившая сторона не может набрать больше чем противник.

Генерал убит. Если Генерал убит или покинул поле и не вернулся, армия должна отступить. Слухи о смерти или исчезновении лидера немедленно распространяются среди войск и те поспешно отступают.

Потери. В начале игры каждый игрок отмечает количество отрядов в своей армии. Персонажи (Генерал, герои и Волшебники) сюда не включаются, даже если ездят на



колесницах или монстрах. Как только армия теряет половину и более от изначального количества своих отрядов, она отступает (имеется в виду число, равное округленной вверх половине числа отрядов в армии, - число "очков разгрома" - break points).

Как только одна из армий отступила, игра немедленно прекращается. Производится подсчет победных очков и определение победителя.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки начисляются следующим образом:

1. За каждый уничтоженный вражеский отряд и за каждого уничтоженного вражеского персонажа начисляется его полная стоимость, данная в книге Warmaster Armies. В случае персонажа, в стоимость включается стоимость колесницы или верхового монстра. В всех случаях в стоимость включается стоимость имеющихся магических предметов.
2. За каждый вражеский отряд, уменьшенный в численности с трех или четырех баз до одной, начисляется его половинная стоимость (от полной стоимости, включающей в себя стоимость имеющихся магических предметов), округленная вверх до ближайших 5 очков. Для того, чтобы получить победные очки за вражеские отряды, начинавшие игру в составе одной или двух баз, их нужно уничтожить полностью.
3. Некоторые битвы, проходящие по сценариям, включают бонусные победные очки за достижение тех или иных целей. В некоторых сценариях обычные победные очки не начисляются вообще, а победа определяется только выполнением поставленных задач.

Считать победные очки вы можете как в процессе игры, так и в ее конце (по количеству убранных со стола отрядов и баз) - разницы здесь нет никакой.





Почувствовав зловоние противника, лорд Элодайн поморщился. Резкий сухой запах могилы, наполнявший долину, заставлял нервничать эльфийских коней - те били копытами и грызли удила. Эльфийский лорд успокоил Снежногривого одним словом и тот сразу притих - таково было доверие между всадником и его конем, которого он взял еще жеребенком на земле Эллириона.

За его спиной ждала команды сотня всадников. Он обернулся, с удовлетворением заметив, что все успокоили своих коней по примеру командира. Это был цвет эльфийской конницы. Каждый носил длинную кольчугу, поверх которой был надет нагрудник, сделанный с изумительным мастерством эльфийских оружейников. На руке у каждого висел заостренный книзу щит, чья поверхность была украшена изящными эльфийскими рунами. Рукой в кольчужной перчатке каждый воин сжимал длинное копье, увенчанное смертоносным сверкающим острием. На боку у каждого висел длинный меч, чья острота могла соперничать с бритвой. И, наконец, голову каждого венчал высокий шлем, за которые их и называли Серебряными Шлемами, гордостью эльфийских королевств.

Лорд Элодайн наблюдал, как оборванные ряды врага спускаются в долину, не торопясь, но и не задерживаясь, однако дергано и неуклюже, подчиняясь ведущей их злой воле. Он знал, что это всего лишь трупы солдат, сухая кость и гнилая плоть, тупые мечи и разбитые щиты. Они были ничем по сравнению с величием эльфов, но их было много и они не боялись ничего.

Пока лорд Элодайн смотрел на далекую орду противника, рядом с его конем возник и осадил своего жеребца молодой воин. Это был Эол, один из тех юных эльфов, чьи быстрые кони, зоркие глаза и непревзойденные навыки верховой езды позволяли им служить глазами и ушами наступающей армии.

- Мой лорд, я вижу вестника с востока, - сказал он, указывая на вершину дальнего холма на краю долины.

Лорд Элодайн напрягся, чтобы разглядеть крошечную точку, которая казалась неразличимой на фоне скал и чахлах деревьев, боровшихся за жизнь в этом пустынном месте.

- Твои глаза, Эол, действительно остры, - сказал Элодайн, - Я не вижу ничего, кроме пыли над землей.

- Это - орда мертвых всадников, которая идет по его следу. Он слабеет. Я думаю, его лошадь захромала, иначе кадавры никогда бы его не догнали.

- Быстрее, Эол! Возьми эскадрон Серебряных Шлемов и спаси его. Его весть должна быть слишком важной, если уж он пустился в такую рискованную поездку.

Но пока Элодайн говорил, тень опустилась на лицо Эола, и он безнадежно произнес: - Слишком поздно, мой лорд. Проклятье, они уже хватают его за ноги! Он подымает лук и пускает стрелу за стрелой по костям и ребрам, но их слишком много... У него последняя стрела... Стойте! Он поворачивается к нам и стреляет! И вот они уже над ним... - с этими словами Эол замолк, и лорд Элодайн понял, что храброго всадника больше нет в живых.

Эльфы печально склонили головы, оплакивая потерю храбреца и удивляясь, насколько же важным должно было быть послание, что вестник обрек себя на такую ужасную смерть лишь бы его доставить. Лорд Элодайн же терзался вопросом, что делать дальше - стоять на месте, отступить или броситься на врага, ибо кто знает, как идет битва за узкими краями долины. Кроме того, он чувствовал, что судьба сражения висит на волоске, ожидая решающего удара его воинов. Но когда? И куда?

С мягким стуком упала стрела - в нескольких шагах перед Снежногривым. Она была пущена с такой отчаянной силой, что пролетела по воздуху на самое большое расстояние, на которое только могут летать стрелы. И не воткнулась, а просто упала на землю, обессиленная, способная пробить плоть не более, чем пруттик, брошенный ребенком. Белая стрела с орлиными перьями и сверкающим наконечником, отполированным до такой степени, что казалось он может резать небо на части легче, чем коса режет весеннюю траву. К древку стрелы был привязан тончайший пергамент. Послание.

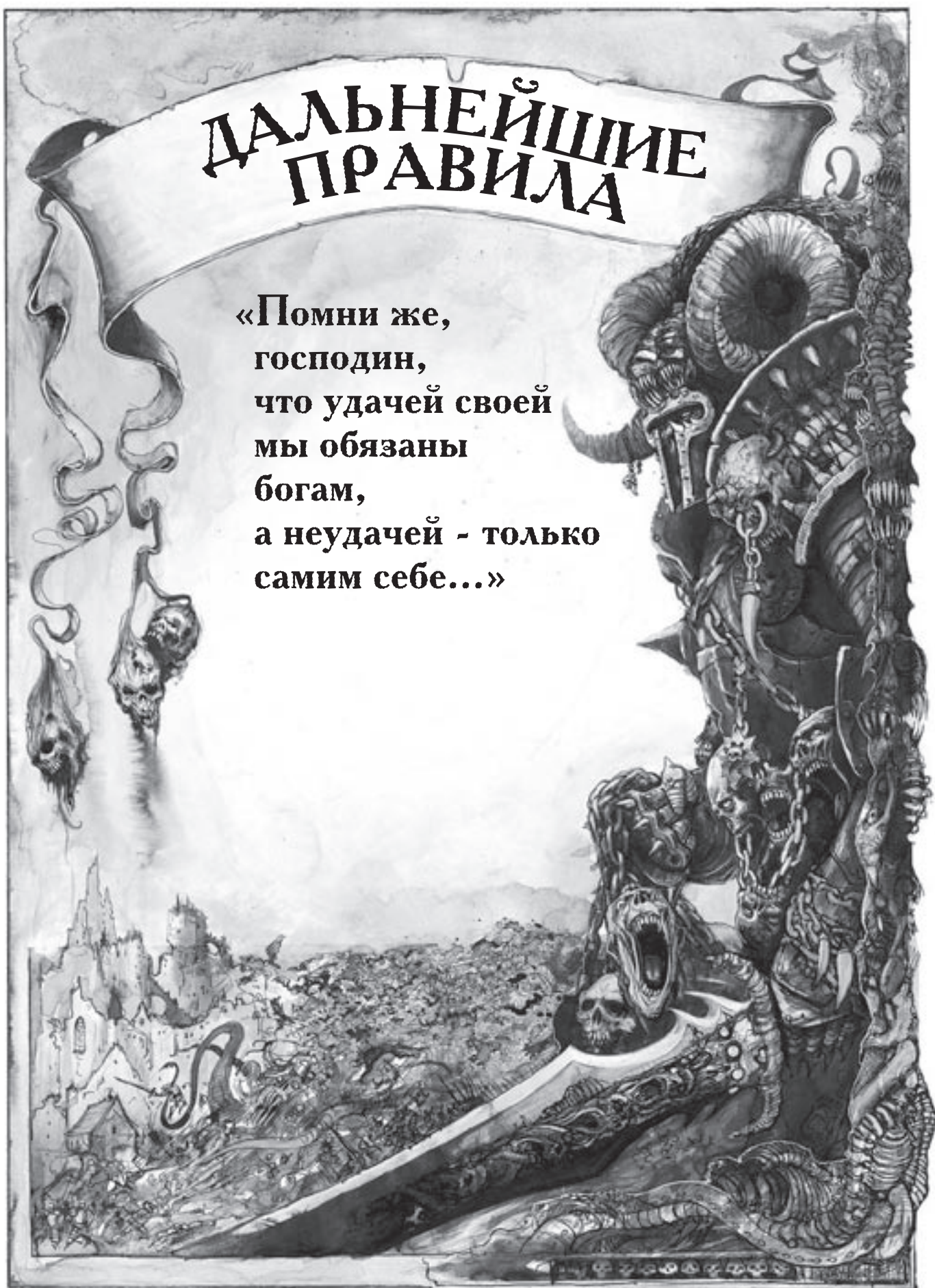
Эол спрыгнул с коня и, подняв стрелу, тут же без колебаний вручил ее Элодайну.

Эльфийский лорд осторожно принял ее, разматал пергамент и через секунду все признаки сомнений ушли с его лица. Теперь он знал, что Серебряные Шлемы не попадут в страшную западню. Он знал, что враг будет побежден благодаря храброму всаднику с востока. Он смотрел на белую стрелу, ее сияющий наконечник и мягкое оперение.

- Возьми ее, Эол, - сказал он, передавая стрелу юноше. - Из этого получится прекрасная история, которую ты расскажешь своим потомкам, когда старость ослабит твой взор и тело. Храни ее в память о войне, чья храбрость однажды спасла тебе жизнь.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ПРАВИЛА

«Помни же,
господин,
что удачей своей
мы обязаны
богам,
а неудачей - только
самим себе...»



Если вы дошли до этой страницы, значит, вы уже прочли все основные правила Warmaster'a. Теперь пришла пора рассказать, как в Warmaster'e действует магия, артиллерия и прочие машины разрушения. Отметим, что эти правила будут излагаться не по оригинальной версии, а по обновленной - подробнее см. в книге Warmaster Armies.

Кроме того, в оригинальной книге правил Warmaster вы можете найти описание различных способов улучшения боевых качеств ваших отрядов, различные сценарии, правила проведения кампаний, руководство по моделированию и покраске ваших войск, которые не входят в данную версию правил.

Мы рекомендуем вам провести несколько игр, используя только основные правила, - так вы лучше усвоите основные принципы игры. А после этого использование новых правил не покажется вам сложным.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Дальнейшие правила в этом разделе охватывают новое вооружение, магические заклинания и предметы.

В отличие от основанной на последовательности хода структуры основного раздела, дополнительные правила излагаются в виде справочника, предоставляющего игрокам свободу выбора того раздела, который они будут изучать. Последовательность изучения в данном случае совершенно не важна. Возможно, некоторым читателям эти правила покажутся излишне сложными, но и Warmaster - не самая простая игра.

Обычно создатели настольных игр стараются описать в правилах все возможные ситуации, которые могут возникнуть на игровом поле, оставляя игрокам слишком мало места для импровизации. Warmaster дает игрокам возможность менять, изобретать, расширять и уточнять правила по своему вкусу. В самом деле, вряд ли возмож-

но указать в правилах порядок действий для каждой ситуации из числа тех, которые могут возникнуть в процессе игры, и при этом угодить вкусу каждого. Игрокам предлагается создавать собственные правила, изменять те, которые им не нравятся, и подгонять игру под собственные предпочтения. Например, вы можете решить представить в игре новое, особо изощренное колдовство, или мощные экзотические боевые машины вашего собственного изобретения. Возможно, вас охватит жгучее желание поучаствовать в битвах, куда будет входить абортаж судов в открытом море и десанты на побережье, длительные осады и воздушные бои между летающими животными и машинами и т.п. и т.д. Все это потребует немалых усилий и воображения, но вполне достижимо для опытного игрока.

ДУХ ИГРЫ

Победа в игре - вещь не самая важная, честно! Несомненно, мы все хотим победить, но гораздо лучше это сделать за счет превосходной тактики, правильных решений и небольшой удачи, без препирательств по правилам и без измышательства над противником. Ведь цель игры в том, чтобы все участвующие игроки хорошо провели время.

Если игроки окажутся в затруднении при толковании какого-либо правила или проведении какого-либо действия, лучше договориться друг с другом, как решить возникшую коллизию, и продолжать игру. Позднее, когда битва закончится, вы сможете разобраться с сомнительным правилом по книге, либо самостоятельно ввести новое правило для дальнейшего использования. Если же вы не смогли прийти к общему решению, то просто бросьте кубик, и по результату броска решите, чью интерпретацию правил использовать. Такое решение может не быть корректным с точки зрения правил, но всегда будет компромиссным и позволит продолжить игру вместо ее срыва.



Артиллерия и машины

В данном разделе описываются пушки, баллисты и камнеметы, а также прочие боевые устройства вроде печально известного Имперского Парового Танка.

Правила использования артиллерии и машин весьма схожи, и поэтому, с целью экономии места, мы включили их в один раздел.

Термин “Артиллерия” включает в себя орудия с расчетами, такие как пушки, камнеметы, огнеметные пушки и т.д. В большинстве случаев они действуют в составе отрядов, именуемых **батареями**; типичная батарея состоит из двух орудий.

Под **машинами** подразумеваются такие необычные устройства как Паровой Танк или Гирокоптер. Каждая модель машины - это отдельный отряд.

БАЗЫ

Артиллерия, так же, как и обычные войска, располагается на базах. На каждой базе стоит само орудие и какое-то количество обслуживающего персонала - расчет. Расчет неотделим от орудия, орудие - от расчета, и оба они друг без друга ничего собой не представляют.

Модели машин иногда бывают слишком большие, чтобы влезть на стандартную базу. Поэтому в общем случае база для них не обязательна, но игроки могут сделать ее сами из подручных материалов. База должна быть соответствующего размера (чтобы туда вошла модель), а ее длина и ширина должны выражаться по возможности целым числом сантиметров.

МЕСТНОСТЬ

Как говорилось в разделе “Движение” (стр. 21), артиллерия не может двигаться по любым участкам ландшафта, кроме открытой местности, холмов и мостов. Все прочие виды местности для артиллерии непроходимы.

В общем случае машины трактуют местность точно так же, как и колесницы, хотя у некоторых машин есть собственные специальные правила для движения.

Артиллерия в бою

Артиллерия не может атаковать по инициативе. Роль артиллерии в игре - стрельба в противника, а не ближний бой. Игрок может по желанию приказывать артиллерии атаковать противника, но это уже слишком отчаянное действие. См. раздел “Командная фаза”, стр. 12-17.

Артиллерия достаточно уязвима в бою. Отряд артиллерии, победивший в бою, никогда не преследует, а вынужденный бежать - автоматически считается уничтоженным.

Машины являются более сложными механизмами и зачастую обладают собственными специальными правилами, регламентирующими их действия в бою, как будет описано далее.

НАВЕСНАЯ СТРЕЛЬБА

Как уже говорилось в разделе “Стрельба”, базы не могут видеть через другие базы. Следовательно, войска, вооруженные стрелковым оружием, не могут стрелять во врага через дружественные базы или поверх них. Выражаясь технически, блокирование линии видимости приводит к тому, что база стрелять не может.

Это правило всегда применимо для обычных войск, но не для артиллерии, поскольку пушки, камнеметы и прочие орудия должны иметь возможность пускать свои снаряды во врага через блокирующие видимость войска и участки местности. Понятно, что для расчета лучше видеть, куда падает снаряд, но мы можем представить находящихся в стратегических позициях наблюдателей и корректировщиков огня, которые оперативно передают расчету информацию о результатах выстрела.

Артиллерийские базы могут вести навесную стрельбу, т.е. стрелять через блокирующие видимость участки местности или войска (т.е. поверх них), если находятся выше них. Артиллерийские базы могут вести навесную стрельбу через блокирующие видимость участки местности или войска, находящиеся на той же самой высоте, что и артиллерия, или выше, если цель находится на еще более высоком уровне. В обоих случаях под блокирующими видимость войсками подразумеваются все дружественные отряды, а также отряды противника, которые не могут являться легальной целью - например, завязанные в ближнем бою. Через вражеские отряды, являющиеся легальной целью, стрелять нельзя, поскольку они сами являются целью для стрельбы - артиллерия обязана стрелять в ближайшего видимого противника, точно так же, как и прочие войска. Таким образом, артиллерия, стоящая на вершине холма, может стрелять навесом поверх дружественных отрядов, находящихся ниже ее, а также поверх лесов, зданий, боевых столкновений и т.п., находящихся на более низком уровне.

Артиллерия, стоящая на крепостном валу, стенах или башнях замка, очевидно, считается находящейся выше, чем войска на крепостных стенах или башнях, имеющих меньшую высоту.

Артиллерия

Пушки

Это орудия большого калибра, стреляющие тяжелыми ядрами. Данное пороховое оружие достаточно примитивно и ненадежно по сравнению с отработанным за века технологией изготовления камнеметов и подобных им орудий. Только кузнецы-гномы да несколько инженеров в Империи могут делать такие пушки. Этих диких и упертых экспериментаторов всегда можно опознать по отсутствию бровей и перемазанному сажей лицу.

ДИСТАНЦИЯ	АТАКИ/ВЫСТРЕЛЫ
60 см	1 / 2 + отскок
	Бой Стрельба

Пушки игнорируют броню своих целей, поскольку ни одна броня не сможет выдержать удар пушечного ядра. Т.е. спасброски по броне не делаются. Вдобавок, цели, находящиеся в укрепленной позиции, считаются находящимися в оборонительной позиции (попадание на 5+), а цели, находящиеся в оборонительной позиции считаются находящимися в открытой местности (попадание на 4+).

Пушечное ядро способно пролететь сквозь плотные ряды солдат, нанося огромный ущерб. В игре это представляется следующим образом: ядро летит в ближайшую точку ближайшей базы отряда, являющегося целью выстрела, пробивает эту базу насквозь по линии выстрела и летит за нее (отскакивает) еще на 5 см в том же самом направлении. Если из одного отряда стреляет более чем одна пушка, то каждое ядро проходит по той же самой траектории между ближайшей к цели пушкой и ближайшей базой отряда-цели. В отряд-цель откидываются по два попадания с каждой пушки и добавляется 1 попадание за каждую базу этого отряда, через которую прошло ядро во время отскока.



Если ядро пролетает на отскоке через другой отряд, в него откидывается по одному попаданию за каждую его базу, через которую пролетело ядро. При этом может возникнуть ситуация, когда ущерб понесут отряды, которые в обычных условиях не могут быть легальными целями (друзья или отряды в бою). Подсчитайте общее количество попаданий в каждый отряд и откидывайте их по очереди.

Если пушка атакована, то она может стрелять по атакующим картечью. Как и при стрельбе ядрами, при стрельбе картечью откидываются два попадания, но отскок отсутствует, а цель может делать спасброски по броне.

И хотя картечь эффективнее, чем, скажем, выстрел с одной стрелковой базы, она менее эффективна, чем выстрел ядром. На первый взгляд это кажется неправильным. Разве может картечь наносить меньше ущерба, чем ядро? Причина не в том, что мы хотели сделать картечь слабее ядра, а в том, что обычный пушечный огонь - это не единичный выстрел, а непрерывающаяся бомбардировка дюжинами ядер из каждого орудия. А картечь - это всего лишь одиночный выстрел по приближающемуся врагу, более опасный, чем выстрел одним ядром, которое в принципе может пролететь через вражеские ряды никого не задев, но менее смертоносный, чем прицельный дождь из ядер в течение долгого времени.

Поскольку ядро может нанести дополнительный ущерб за счет своего отскока, существует вероятность попадания по друзьям, либо по отрядам обеих сторон, завязанных в бой. В обоих случаях, формально говоря, это нелегальные цели, но в ситуации с отскоком они вполне могут понести ущерб. Любые не участвующие в бою дружественные отряды, понесшие ущерб от огня пушек по результатам отскока, отбрасываются точно так же, как и при вражеской стрельбе.

Когда дружественные отряды отброшены таким способом, подождите, пока не будет сделан отброс для всех вражеских отрядов, и только после этого проведите отброс для дружественных. Все отряды, участвующие в бою и понесшие ущерб от такого огня, не отбрасываются, а просто переносят полученные хиты в первый раунд боя и считают их нанесенными в этом раунде (т.е. как для потери, так и для результатов боя).

Имперская Чертова Картечица Хелбластер

Хелбластер, по слухам, был построен в Империи гномами-ренегатами под руководством дискредитировавшего себя оружейника Гимлита Голоногого, одного из наиболее злобных и гениальных гномов-мастеров. Это разрушительное, хотя и несколько ненадежное, орудие имеет тенденцию взрываться на месте, оставляя после себя большую воронку, наполненную ошметками горящего железа. Трудно сказать, что отражено в ее названии - то ли эффект, который она оказывает на врагов, то ли ее опасность для собственного расчета.

ДИСТАНЦИЯ	АТАКИ/ВЫСТРЕЛЫ
30 см	1 / 8-4-2
	Бой Стрельба

Хеллбластер - это примитивный пулемет с ручным приводом, основанный на идеях безумного Гнома. Его количество выстрелов зависит от расстояния до цели - чем она меньше, тем смертоноснее Хеллбластер.

РАССТОЯНИЕ	1-10 см	10-20 см	20-30 см
КОЛ-ВО ВЫСТРЕЛОВ	8	4	2

Калибр и боеприпасы хеллбластера аналогичны используемым имперскими мушкетерами и имеют такую же мощность. Цели, по которым ведет стрельбу Хеллбластер, считают свой показатель брони на единицу хуже, чем обычно - 3+ считается как 4+, 4+ как 5+, 5+ как 6+, а 6+ вообще не считается.

К сожалению, эта машина порою крайне ненадежна. При стрельбе из Хеллбластера попадания откидываются как обычно, но дополнительно игрок подсчитывает количество выпавших единиц на кубиках и, если оно больше нуля, то он немедленно сверяется со следующей таблицей для того, чтобы определить - что случилось с орудием во время выстрела.

Число единиц **Эффект**

1-2 Скверные боеприпасы. Отнимите число выпавших единиц от количества нанесенных хитов (до спасбросков по броне). Т.е. если нанесено 4 хита и выпало 2 единицы, количество нанесенных хитов уменьшается с 4-х до 2-х.

3 Осечка. Картечница перестала работать. Ни одно попадание не наносит хита в этот ход. Все уже выпавшие в этот ход попадания аннулируются.

4+ Ка-Буум! Картечница взрывается, уничтожая себя и расчет. База Хеллбластера удаляется в потери. Все выпавшие попадания по врагу аннулируются, кроме случая, когда картечница взрывается, ведя огонь по атакующему противнику. В этом случае вражеский отряд автоматически получает 6 хитов, от которым может сделать спасброски по броне - как для обычных хитов, нанесенных картечницей.

Хеллбластер стреляет по атакующим по стандартным правилам (см. раздел "Стрельба"). Расчет открывает огонь на минимальной дистанции, чтобы увеличить число выстрелов. Заметим, что в случае взрыва Хеллбластера, все 6 хитов наносятся в атакующего противника, как описано выше - Картечницу крайне опасно атаковать в любой ситуации.

ЭЛЬФИЙСКАЯ БАЛЛИСТА

Это изящное устройство было изобретено много лет назад Высшими Эльфами для использования в качестве корабельной артиллерии. С тех пор оно стало отличительной чертой многих эльфийских армий и иногда называется "Жнецом" за свою смертоносную эффективность. Баллиста стреляет градом легких болтов и идеальна для обстрела врага на палубах вражеских судов, либо шеренг противника в поле.

ДИСТАНЦИЯ	АТАКИ/ВЫСТРЕЛЫ
40 см	1 / 3
	Бой Стрельба

Как и все стрелки Высших Эльфов, баллиста имеет бонус +1 к броску на попадание. То есть по цели в открытой местности хит наносится на 3+, по цели в оборонительной позиции на 4+, и по укрепленной цели на 5+.

Эльфийская Баллиста может стрелять по атакующему противнику точно так же, как и обычные войска (пехота или кавалерия) со стрелковым вооружением.

В отличие от других артиллерийских орудий, Эльфийская Баллиста не пробивает броню автоматически, т.е. спасбросок по броне цель кидает как обычно - болты Эльфийской Баллисты достаточно легкие по сравнению, скажем с болтами Костяной Баллисты Мертвецов.

БАЛЛИСТА - КОСТЯНАЯ БАЛЛИСТА МЕРТВЕЦОВ

Костяная Баллиста Мертвецов - это устройство, собранное из костей и предназначенное для метания костяных же снарядов во врага. По существу это большой костяной арбалет... даже слишком большой! Его снаряд размером с копье пробивает насквозь несколько рядов вражеских войск за раз.

ДИСТАНЦИЯ	АТАКИ/ВЫСТРЕЛЫ
40 см	1 / 1 в базу
	Бой Стрельба

Цель, в которую попали из Костяной Баллисты, не делает спасбросок по броне, поскольку тяжелый болт, выпущенный из этого орудия, легко пробивает даже самый прочный доспех.

Выстрел из баллисты пробивает до трех стоящих друг за другом вдоль линии выстрела соприкасающихся баз. Это могут быть базы как одного и того же, так и разных отрядов; снаряд автоматически проходит через них и наносит ущерб первой, второй и третьей стоящим подряд базам вдоль линии выстрела.

В каждый отряд, оказавшийся целью, откидывается по одному попаданию за каждую его базу, лежащую на линии выстрела. Все попадания в один отряд откидываются разом, например, в отряд пехоты из трех баз, построенный в колонну, откидывается три попадания.

Поскольку баллиста может одним выстрелом наносить ущерб разным отрядам, возможно нанесение хитов вражеским отрядам, участвующим в бою, а иногда даже и дружественным отрядам. И хотя в обычной ситуации они не являются легальными целями, в ситуации с пробивающими по несколько баз снарядами, они могут получить хиты в результате огня, направленного во вражеский отряд поддержки. Все хиты, полученные отрядами, участвующими в бою, в результате стрельбы баллисты, переносятся в первый раунд боя и считаются нанесенными в этом раунде при подсчете результатов боя. Отряды, участвующие в бою и понесшие ущерб от такого огня, не отбрасываются - нанесенные хиты просто переносятся в бой. Отряды, не участвующие в бою (например, отряды поддержки), отбрасываются как обычно. Отброс друзей производится после отброса врагов. Баллисты могут стрелять по атакующему противнику, причем в любой точке его пути, включая финальную позицию.

КАМНЕМЕТ/КАТАПУЛЬТА - ОРОЧЬЯ РОК-ЛОББА

Орочья Рок-Лобба - это обычные большие катапульти-камнеметы, как торсионные, так и действующие по системе противовесов, и предназначенные для метания во врага одного большого камня либо кучи маленьких. Кроме камней метается многое другое - это зависит только от вашей фантазии. Зеленокожие предпочитают эти камнеметы за простоту изготовления (в дело идут любые подручные материалы) и неприхотливость в использовании.



Поскольку катапульта метает камни такого размера, что их удара не выдерживает никакая броня (даже тяжело бронированный рыцарь будет раздавлен в кровавую кашу упавшим на него булыжником размером с лошадь), то цель не может делать спасбросок по броне.

Все камнеметы, и Рок-Лоббы в том числе, стреляют по навесной траектории, поэтому они не могут стрелять по атакующему противнику.

МЕРТВЕЦКАЯ ЧЕРЕПУШЕЧНАЯ КАТАПУЛЬТА

Черепушечная Катапульта - жуткий механизм армии Мертвецов, дьявольское устройство, метаемое в противника вместо камней заколдованные вопиющие черепа. Эти черепа, приземляясь среди врага, кричат, кусаются, а потом взрываются с ужасным хихиканьем.

Черепушечная Катапульта представляет собой обычную катапульти/камнемет, такую же как Рок-Лобба, и действует по тем же самым правилам, за исключением того, что в результате отброса от стрельбы из Черепушечной Катапульти противник становится деморализованным с гораздо большей вероятностью. Если при броске на отброс на любом кубике выпадает 4, 5 или 6 (а не только 6, как в обычной ситуации), враг становится деморализованным, как описано в соответствующем разделе (стр. 49-51). Заметим, что в ситуации, когда цель потеряла хиты еще и в результате стрельбы из дру-

гих источников, при броске на отброс кубики за Черепушечную Катапульти отслеживаются отдельно.

ОГНЕННАЯ ПУШКА ГНМОВ

Огненная Пушка - это адский механизм, извергающий потоки пламени. Технология изготовления подобного оружия - один из самых оберегаемых секретов Гильдии Гномов-Инженеров, закоснелой и страшно секретной организации, жестко сопротивляющейся прогрессу и инновациям. Только оружейники-гномы самого высокого ранга знают все секреты изготовления этих мощных устройств, но и у них далеко не всегда получается.



При стрельбе из Огненной Пушки количество выстрелов определяется случайным образом, как сумма броска двух кубиков. Но при выпадении дубля происходит нечто неожиданное, а иногда и весьма неприятное.

Таблица Осечек Огненной Пушки

Выпавший дубль	Результат
1	Пушка взорвалась и считается уничтоженной. Выстрелов не производится вообще.
2	Пушка извергает во врага неожиданно большой поток огня, после чего взрывается. Количество выстрелов равняется $4 + 2D6$.
3	Пушка хрипит, свистит, потом изрыгает необычайно дымное пламя. Производится 6 выстрелов, после чего вся дальнейшая стрельба из этой пушки ограничивается $1D6$ вместо $2D6$.
4	Из-за тряски выходит из строя котел. Расчет топчется вокруг, пытаясь исправить положение. Пушка не стреляет в этот ход. Других последствий для нее нет.
5	Пушка стреляет облаком горящих углей и саж, заодно обдав противника черным дымом. Делается 10 выстрелов. Других последствий для нее нет.
6	Раскачавшись в креплениях, пушка изрыгает в противника огромный поток пламени, делая по цели $12 + D6$ выстрелов. Других последствий для пушки нет.

Огненная Пушка может стрелять по атакующим как обычно.



МАШИНЫ

ИМПЕРСКИЙ ПАРОВОЙ ТАНК

Имперский Паровой Танк был создан выдающимся гением Леонардо из Миральяно, который в свою очередь, был вдохновлен на это легендами об огромных гномских паровых Джаггернаутах. К сожалению, все секреты конструкции умерли вместе с ним, оставив всего восемь рабочих образцов. Каждый танк приводится в движение паром, используемым также в качестве источника давления для пушки, установленной на танке. Это не очень надежный механизм, но крайне мощный, и враги Империи хорошо его знают.



ДИСТАНЦИЯ
30 см

АТАКИ/ВЫСТРЕЛЫ

3 / 3

Бой

Стрельба

Модель представляет собой отдельный отряд, который может двигаться на 20 см и которому всегда нужно отдавать отдельные приказы. Паровой Танк не может ни с кем входить в бригаду, даже с другими Паровыми Танками. Кроме того, к нему нельзя присоединять персонажей.

Паровой Танк может стрелять в любую сторону - как во фронт, так и во фланг и в тыл, и имеет дистанцию выстрела 30 см. Таким образом, он обязан стрелять по ближайшему видимому противнику, находящемуся в пределах 30 см от него в любом направлении, поскольку фактически у него круговой обзор (а также соответствующая возможность атаковать). Укрепленные цели считаются находящимися в оборонительной позиции, а цели в оборонительной позиции считаются находящимися в открытой местности.

Показатель брони Парового Танка 3+ (самый лучший из существующих), поскольку его броня толще и крепче, чем самая толстая броня самого сильного рыцаря! Кроме того, он всегда считается находящимся в оборонительной позиции (попадания по нему откидываются на 5+). В бою он сражается точно так же, как и обычные войска, за тем исключением, что если он вынужден бежать, то автоматически считается уничтоженным - как и артиллерия.

Паровой Танк не может быть отброшен и рассеян стрельбой - ведь для того, чтобы его испугать нескольких жалких стрел и даже ядер явно недостаточно. Но бросок на отброс все равно проводится для выяснения, будет ли Танк деморализован (на 6).

Если, отдавая приказ Паровому Танку персонажем, игрок выбрасывает две шестерки, то приказ считается проваленным как обычно, но общая Таблица Ошибок не используется. Считается, что что-то случилось с механизмами Танка и вместо нее используется собственная Таблица Неисправностей Парового Танка. Заметим, что хотя Генерал и не может сделать ошибочный приказ, бросок по Таблице Неисправностей в подобной ситуации делается все равно.

Таблица Неисправностей Парового Танка D6 Хррум, Бррум, Пффф, Бам!

- 1 Уничтожен.** Паровой Танк взрывается облаком пара и ядовитых газов.
- 2 Поломался.** Двигатель Парового Танка сломался. Он больше не двигается ни в этот ход, ни в последующие. Если вынужден двигаться, то считается автоматически уничтоженным. Может продолжать стрелять и сражаться (не двигаясь с места) как обычно.
- 3 Застрял.** Паровой Танк больше не двигается в этот ход. Может стрелять. Других последствий нет. В следующий ход может двигаться как обычно.
- 4 Убит командир.** Паровой Танк больше не двигается в этот ход. В следующий ход может двигаться, но на всю оставшуюся игру имеет штраф -1 на все получаемые приказы. Может стрелять как обычно.
- 5 Короткая остановка.** Паровой Танк больше не двигается в этот ход. Других последствий нет.
- 6 Запредельное Давление.** Паровой Танк больше не двигается в этот ход, но может стрелять двойным количеством выстрелов (6), что представляет сраживание избытка пара через пушку.

ГНОМСКИЙ ГИРОКОПТЕР

Гномы хоть и невысокие, но крепкие существа, проводящие всю свою жизнь в шахтах под землей.

Среднестатистический Гном предпочитает крепко стоять обеими ногами на земле, а желательно - под ней.

И все-таки даже среди избранных мастеров Гномской Гильдии Инженеров порой находятся эксцентричные и безрассудные её представители. Навязчивые идеи этих индивидуумов зачастую граничат с безумием. Но иногда они срабатывают. Только самые талантливые и упорные члены Гильдии знают секрет летающих машин тяжелее воздуха. Эти интересные и часто разрушительные машины представляют собой вершину мастерства Инженерной Гильдии.

ДИСТАНЦИЯ
30 см

АТАКИ/ВЫСТРЕЛЫ

1 / 3

Бой

Стрельба

Гирокоптер - это летающая машина, к которой применяются все правила летающих отрядов (см. стр. 59-61). Модель всегда представляет собой отдельный отряд, которому отдаются отдельные приказы и который не может быть в составе бригады вообще. Кроме того, если он участвует в бою, к нему нельзя присоединять персонажа.

Гирокоптер вооружен небольшой короткой радиуса действия пистонной пушкой ручного наведения, которая приводится в действие от оси ротора. Двигатель Гирокоптера работает на спирте, его пилот - тоже.

Скорострельная пушка Гирокоптера мало весит и имеет небольшой калибр. Соответственно, сброски от выстрелов этой пушки считаются на единицу хуже, чем обычно: 3+ считается как 4+, 4+ как 5+, 5+ как 6+, а 6 не считается вообще.

Гирокоптер может пролетать над любой местностью - точно так же, как и летающие отряды. Как и летающие отряды, он не может закончить свое движение в лесу.

МАГИЯ

Магия - мощный союзник и опасный противник. Все армии используют какие-то виды магии, поэтому очень важно уметь контролировать эти таинственные силы, находящиеся под вашим командованием.

ЗАКЛИНАНИЯ

Только Волшебники могут насыщать заклятия. Под термином “Волшебник” подразумеваются разные виды существ, использующих магию, - такие как Ороучи Шаманы, Эльфийские Маги, Дохлые Жрецы Мертвецов, ну и, конечно, человеческие Волшебники. Магия каждой расы и армии отличается от других тем или иным образом.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Магические предметы - это различные волшебные знамена, мечи, амулеты и т.п., которые дают дополнительную защиту или специальные атаки в бою, либо прочие полезные свойства. Каждый магический предмет имеет собственные правила и стоимость в очках.

При наборе армии вы можете включать в нее и магические предметы. Любым отрядам кавалерии, пехоты и колесниц может быть дан один предмет. Каждый персонаж тоже может взять один магический предмет. Если вы добавляете магический предмет к отряду или персонажу, то используете определенное количество очков - стоимость предмета. Соответственно, меньше очков останется на другие войска.

Магические предметы нельзя давать монстрам и боевым машинам. Некоторые предметы могут даваться только персонажам или только Волшебникам - см. ниже.

НАСЫЛАНИЕ ЗАКЛЯТИЙ

В фазу Стрельбы каждый Волшебник вашей армии может насыщать одно заклинание из списка заклинаний вашей армии. Он может насыщать заклятия, даже будучи присоединенным к отряду, завязанному в бою. У каждого заклинания есть радиус действия, так же как и у стрелкового оружия, и цель должна находиться в пределах этой дистанции. В отличие от стрельбы, Волшебник не обязан насыщать заклинание в ближайшую видимую цель - он вполне может выбирать из возможных целей нужную. Предполагается, что Волшебник имеет круговой обзор, хотя его линия видимости также может быть заблокирована другими войсковыми базами и участками местности как обычно.

Волшебник объявляет цель, и после этого должен бросить кубик D6, чтобы определить сработало ли заклинание - обычно это 4+, 5+ или 6+, в зависимости от его

уровня сложности. Если вам повезло, заклинание срабатывает согласно прописанному эффекту. Если нет, то заклинание не было наслано и эффекта нет.

Иногда результат броска может быть улучшен или ухудшен, но независимо от модификаторов результат броска 1 всегда означает провал, а результат 6 - всегда успех.

Волшебники могут насыщать заклятия на любые доступные цели в пределах радиуса действия заклинаний, но один и тот же отряд может быть подвергнут действию одного и того же заклинания только один раз в ход. Отряд становится подверженным действию заклинания, если оно сработало (то есть результат броска кубика больше либо равен необходимому) и оно не было рассеяно свитками или антимагией. После этого к отряду применяется эффект заклинания, исходя из его описания. Заметим, что иногда заклинания могут воздействовать на отряд, но не наносить никакого урона: например, “Стрела Смерти” может нанести 3 попадания как при стрельбе, но все три могут не нанести хитов, либо хиты могут быть аннулированы сбросом по броне.

Существуют заклинания, которые могут воздействовать сразу на несколько отрядов. Например, заклинания “Огненный Шар” или “Долбить!” наносят попадания всем врагам, находящимся в зоне их действия. В таких случаях заклинание действует на несколько отрядов (естественно, если оно наслано, не рассеяно свитками или антимагией) и все они становятся иммунны к эффектам второго такого же заклинания, брошенного в тот же ход.

Чтобы не было сомнений, в описании некоторых заклинаний игрокам специально напоминает, что эффект заклинания не может быть применен к одному и тому же отряду дважды за ход. Это сделано только там, где требуется особое внимание. Но, в общем, правило применяется ко всем заклинаниям, а не только к тем, у которых оно прописано дополнительно.

Игроки с логическим мышлением могут возразить, что вообще в теории заклинание может быть наслано на отряд несколько раз подряд, например дюжиной волшебников, закидавших отряд “Огненными Шарами”. Данное ограничение отражает тот факт, что волшебство все-таки достаточно редко, чтобы причинить существенные потери. Магия предназначена в первую очередь для создания дополнительных тактических и боевых возможностей и вовсе не являет собой супероружие победы. В силу этих причин волшебники в Warmaster'e могут более-менее свободно выбирать цели для заклятий, выборочно усиливать обычное вооружение, но не могут уничтожать целые отряды, насылая раз разом одно и то же разрушительное заклинание.

Заклинания даются по версии 2.2, содержащейся в Книге Warmaster Armies.

ИМПЕРИЯ

ОГНЕННЫЙ ШАР (BALL OF FLAME)

Насыляется на 5+Дистанция 30 см

Из протертой ладони Волшебника вылетает огненный шар, сжигая все на своем пути.

Проведите воображаемую линию длиной 30 см от любой точки базы Волшебника в любом направлении. Линия может проходить через любые отряды, но не через местность, которая блокирует линию видимости, т.е. не через вершину холма, если волшебник стоит ниже ее, в пределах 2 см от края леса и т.д.

В каждый отряд, через который проходит линия, откидываются 3 попадания. Заметим, что заклинание может нанести ущерб нескольким отрядам из тех, через которые проходит линия, включая ваши собственные. Отряды не участвующие в бою, отбрасываются как обычно (включая друзей). Отряды, участвующие в бою, не отбрасываются, а переносят недостаточные хиты в первый раунд боя, причем они считаются нанесенными в этом раунде.



КОМАНДНЫЙ ГЛАС (VOICE OF COMMAND)

Насыляется на 5+Дистанция 30 см

Голос Волшебника громом разносится по полю боя, перекрывая шум битвы.

Заклинание может быть наслано на любой не участвующий в бою дружественный отряд, находящийся в пределах 30 см, независимо от того, видит его волшебник или нет. Действует *Командный Глас* только на данный отряд, а не на бригаду, в составе которой он находится и не на персонажей, присоединенных к нему.

Отряд может двигаться в эту фазу, как будто он получил успешный приказ.

СТРАШНОЕ КОЛДОВСТВО (WEIRD ENCHANTMENT)

Насыляется на 4+Дистанция 30 см

Непонятное колдовство творится вокруг отряда-цели, обволакивая его странными огнями и страшными кошмарами, сбивая с толку и дезориентируя в пространстве.

Заклинание может быть наслано на любой вражеский отряд в пределах радиуса действия, независимо от того, видит его волшебник или нет. Цель может двигаться только на половинную дистанцию - даже при атаке. Если отряд не является отрядом Мертвецов (*Undead*), которых напугать невозможно, то он считает всех противников внушающими ужас. Если сам отряд до этого внушал ужас, то он перестает это делать, пока действует заклинание. Эффект заклинания держится до конца следующего хода противника.

ТЕЛЕПОРТ

Насыляется на 2+Дистанция 0 см

Закутавшись в мантию, с громом, молнией и маниакальным смехом Волшебник исчезает с того места, где находился и появляется на поле абсолютно в другом месте.

Волшебник ставится в новую позицию в любой точке стола. Он может покинуть отряд (или бой) или присоединиться к отряду (или бою). Затем он может попытаться наслать другое, отличное от "*Телепорта*" заклинание. Бросок на насыщение второго заклинания проводится как обычно, т.е. волшебник, успешно сделавший "*Телепорт*", теоретически может наслать два заклинания за ход.

МЕРТВЕЦЫ (UNDEAD)

МЕРТВЫЕ, ПОДЪЕМ! (RAISE DEAD)

Насыляется на 5+Дистанция 30 см

Волею вызвавшего их волшебника из земли поднимаются искореженные трупы. И устраивают резню.

Заклинание может насыщаться в бой, происходящий в пределах 30 см от волшебника. Заклинание насыщается независимо от того, видит волшебник этот бой или нет. Данное заклинание может однократно воздействовать только на одно боевое столкновение за ход, независимо от числа вовлеченных в него отрядов. Определение легальности цели происходит в фазу стрельбы, когда насыщается заклинание, поэтому теоретически позднее возможно участие двух отрядов поднятых мертвецов в одном столкновении (из-за преследования или броска вперед).

Заклинанием создается отряд Скелетов из трех баз, который ставится так, чтобы участвовать в бою или поддерживать дружественный отряд, участвующий в бою.

Отряд может быть поставлен к вражескому фронту, флангу, тылу, или, если нужно, даже окружить врага - но он должен участвовать в боевом столкновении. Если для того, чтобы поставить поднятый отряд в соприкосновение с противником, не хватает места, то он должен быть поставлен таким образом, чтобы касаться хотя бы одного дружественного отряда, завязанного в бой. Там, где обстоятельства позволяют, поднятый отряд может быть поставлен в поддержку. При невозможности поставить отряд таким образом, чтобы он касался противника или друзей, участвующих в бою, заклинание не работает. Поднятые мертвецы не считаются атаковавшими в первом раунде боя. Поднятые мертвецы не приносят победных очков в конце игры.

ПРИКОСНОВЕНИЕ СМЕРТИ (TOUCH OF DEATH)

Насыляется на 4+Дистанция 0 см

Волшебник только слегка касается врагов и они начинают рассыпаться в пыль.

Волшебник может насыщать это заклинание, только будучи присоединенным к отряду, завязанному в бой. Заклинание может быть наслано на любой вражеский отряд, касающийся отряда, к которому присоединен волшебник.

В отряд-цель откидываются три попадания как от стрельбы. Все нанесенные хиты переносятся в первый раунд боя и считаются нанесенными в этом раунде при определении результатов боя.

РОК И ОТЧАЯНИЕ (DOOM AND DESPAIR)

Насыляется на 4+Дистанция 60 см

Темное облако отчаяния и безысходности покрывает врага, иссушая его храбрость и подрывая воинский дух.

Заклинание может быть наслано на любой вражеский отряд в пределах радиуса действия, независимо от того, видит его волшебник или нет. Заклинание остается в игре до конца следующего хода противника. Пока действует заклинание, вражеский отряд не может атаковать, а если участвует в бою, то не может преследовать и делать бросок вперед. Даже отряды, обязанные атаковать и т.п. в обычных ситуациях, не могут этого делать под воздействием данного заклинания. И даже другие Мертвецы (*Undead*) не иммунны к этому заклинанию - их также одолевает могильная тоска.

СТРЕЛА СМЕРТИ (DEATH BOLT)

Насыляется на 5+Дистанция 30 см

Из руки колдуна ударяет снап молний и бьет во вражеский отряд.

Заклинание может насыщаться на видимый Волшебником вражеский отряд. Отряды, завязанные в бою, не могут быть легальной целью.

Эффект *Стрелы Смерти* аналогичен эффекту трех обычных выстрелов за тем исключением, что спасброски по броне не действуют. Отброс происходит как обычно.

ОРКИ

НОГА ГОРКА

Насыляется на 6+Дистанция 50 см

Гигантская призрачная зеленая нога опускается с небес на врага и с громким хлопанием давит его в кровавую кашу, а кости втаптываются в грязь.

Заклинание может насылаться на любой вражеский отряд, находящийся в пределах 50 см от Шамана. Заклинание насылается независимо от того, видит Шаман этот отряд или нет. Данное заклинание не может насылаться на отряды, завязанные в бою. Во вражеский отряд откидывается 6 попаданий. Отброса не происходит, поскольку *Нога Горка* опускается сверху.

ДОЛБИТЬ! (GOTCHNA)

Насыляется на 5+Дистанция 30 см

Шаман делает могучий выдох, и из его рта появляется огромный зеленый кулак, который несется вперед, сокрушая все на своем пути.

Проведите воображаемую линию длиной 30 см от любой точки базы Шамана в любом направлении. Линия может проходить через любые отряды, но не через местность, которая блокирует линию видимости, т.е. не через вершину холма, если Шаман стоит ниже, в пределах 2 см от края леса и т.д.

В каждый отряд, пересеченный линией, откидываются 3 попадания. Заметим, что заклинание может нанести ущерб нескольким отрядам из тех, через которые проходит линия, включая ваши собственные. Отряды не участвующие в бою, отбрасываются как обычно (включая друзей). Отряды, участвующие в бою, не отбрасываются, а переносят недостаточные хиты в первый раунд боя, считая их нанесенными в этом раунде.

БРЫСЬ! (GERROFF!)

Насыляется на 5+Дистанция 60 см

Голос Горка грохочет над полем, отбрасывая противника назад смрадным дыханием и громким ревом.

Заклинание может быть наслано на любой не участвующий в бою вражеский отряд, независимо от того, видит его волшебник или нет. Заклинание не может быть наслано на отряд, завязанный в бою.

Вражеский отряд отбрасывается к его собственному краю стола на 5хD6 см. Данное движение проводится как отброс при стрельбе, за исключением того, что направление определяется кратчайшим расстоянием между данным отрядом и ближайшей к нему точкой его края стола. Отряд не может быть рассеян во время такого отброса. Если отряд покидает поле, то он должен бросить кубик по таблице для отрядов, покинувших стол (стр. 19-23).



BAAAX! (WAAAGH!)

Насыляется на 4+Дистанция 30 см

Для ободрения зеленокожих Шаман взывает к силе могучего Ваааха!!!

Заклинание может быть наслано на дружественный отряд Орков или Гоблинов, участвующий в бою (включая Черных Орков, Волчатницу, Кабаницу и прочие отряды Орков и Гоблинов, но не включая Троллей, Огров, Гигантов и прочих не-зеленокожих). Заклинание насылается независимо от того, может Шаман видеть цель или нет.

Заклинание действует в последующую фазу Боя.

Каждая база отряда, включая присоединенных персонажей, получает бонус +1 к своему показателю количества атак в последующую фазу боя.

ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ

Маги Высших Эльфов настолько компетентны в волшебстве, что могут насылать заклятья не в пример легче, чем волшебники прочих рас. В игре это представляется следующим образом - Маг Высших Эльфов может перебросить неудачный бросок при насылании заклятья при любом неудачном результате броска, кроме единицы. Если выпала единица, то заклинание не наслано и переброс не разрешен.

КАМЕННЫЙ ШТОРМ
(STORM OF STONE)

Насыляется на 6+Дистанция 30 см

Вокруг Мага содрогается земля и во врага летит град камней, острых обломков и грязи.

Данное заклинание действует на каждый вражеский отряд, находящийся в пределах 30 см от Мага. В каждый такой отряд откидываются по D3 попадания как при стрельбе. Количество попаданий в каждый отряд определяется по отдельности. Не участвующие в бою отряды не отбрасываются *Каменным Штормом* (удар наносится снизу - прямо из-под ног). Отряды, вовлеченные в бой, переносят полученные хиты в первый раунд боя, считая их нанесенными в этом раунде при определении результатов боя.

СВЕТ БИТВЫ (LIGHT OF BATTLE)

Насыляется на 5+Дистанция 30 см

Маг окутывает своих товарищей волшебным сиянием, наполняя их магической силой.

Данное заклинание действует на каждый дружественный отряд, находящийся в пределах 30 см от Мага. Заклинание действует в последующую фазу Боя. Каждый отряд и каждый присоединенный к отряду персонаж получают бонус +1 к своему общему количеству атак. Данный бонус может быть придан любой одной базе в отряде и передаваться от одной базы к другой в разных раундах боя.

НЕБЕСНЫЙ ОГОНЬ
(HEAVEN'S FIRE)

Насыляется на 4+Дистанция 30 см

Маг придает Эльфийским стрелкам невероятную быстроту движений, позволяющую им обрушить на головы врага смертоносный дождь из стрел.

Заклинание может быть наслано на находящийся в 30 см от Мага дружественный отряд пехоты или кавалерии, вооруженный стрелковым оружием. Маг не обязан видеть данный отряд, равно как и его возможную цель.

Отряд, на который был наслан *Небесный Огонь*, может стрелять дважды за фазу Стрельбы. Если он уже стрелял, он может стрелять еще раз. Если он еще не стрелял, то он может стрелять дважды. Повторная стрельба, вызванная действием данного заклинания, всегда идет со штрафом -1 и поэтому обычное попадание идет на 4+ (т.к. Стрелки Высших Эльфов имеют бонус +1 к попаданиям и, соответственно, попадают в цель в открытой местности на 3+).

РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ ГРАД
(HAIL OF DESTRUCTION)

Насыляется на 5+Дистанция 30 см

Из ладоней Мага вылетает град огненных стрел и устремляется на противника.

Заклинание насылается на видимый Магом вражеский отряд. Отряды, участвующие в бою, не могут быть целью заклинания.

В отряд, подверженный действию *Разрушительного Града*, откидывается три попадания на 4+. Спассбросок по броне не действует (все цели считаются не имеющими брони). Отряд отбрасывается как при обычной стрельбе.

ХАОС

ДАР ХАОСА (BOON OF CHAOS)

Насыляется на 4+Дистанция 0 см

От Колдуна исходит темная энергия, наполняющая его войска разрушительной силой Хаоса.

Заклинание насыляется и действует на отряд, находящийся в бою, к которому присоединен сам Колдун. Заклинание действует всю последующую фазу Боя.

Каждая база отряда, включая присоединенных персонажей, получает бонус +1 к своему показателю количества атак в последующую фазу боя. Так как для насыщения заклатья Колдун должен быть присоединен к отряду, заклинание будет действовать и на него. Если к отряду присоединены несколько персонажей, бонус применяется к тому персонажу, который будет сражаться.

ЯРОСТЬ БОГОВ (ANGER OF THE GODS)

Насыляется на 4+Дистанция 30 см

Ярость богов Хаоса застилает солнце и покрывает поле битвы во-круг Колдуна облаком гнева.

Заклинание насыляется Колдуном на самого себя и действует на все вражеские отряды, находящиеся в радиусе 30 см от него. Заклинание действует на способность вражеских войск повиноваться приказам и длится до конца последующего хода противника.

Все вражеские отряды в пределах 30 см от Колдуна Хаоса получают командный штраф -1 при получении приказов. Применяется на момент получения приказа - отряд может быть в пределах 30 см от Колдуна при получении первого приказа, но вне этих пределов при получении второго.

ГНЕВ ХАОСА (RAGE OF CHAOS)

Насыляется на 5+Дистанция 30 см

Колдун выкрикивает еретическую литанию своим темным богам. Из крови, лежащей на поле битвы, возникает демоническая тень, которая бросается в бой с ужасной злобой и безумством.

Заклинание может быть наслано на один дружественный отряд, находящийся в пределах действия заклинания и участвующий в бою. Колдун не обязан его видеть. Заклинание длится всю последующую фазу Боя, а указанное количество атак добавляется к общему количеству атак отряда в каждом раунде.

Отряд, подверженный действию *Гнева Хаоса*, получает бонусные атаки на последующую фазу Боя. Количество бонусных атак определяется один раз последовательными бросками от одного до нескольких D6 и суммированием результатов. Игрок может кинуть столько D6 максимум, сколько баз в отряде, и волен остановиться в любой момент, набрав достаточное количество, поскольку если при броске второго и далее кубика игрок выбросит уже существующий результат (т.е. при любом дубле), то общее количество бонусных атак пойдет не во врага, а в сам отряд. Перенесенные на себя атаки наносятся в сам отряд в первом раунде боя и не наносятся вообще ни в кого в последующих раундах.

Пример: 1+4+6=11 бонусных атак для отряда Хаоса в каждом раунде. 1+4+1=6 атак в сам отряд Хаоса в первом раунде.

ПРОКЛЯТИЕ ХАОСА (CURSE OF CHAOS)

Насыляется на 5+Дистанция 30 см

По врагу бьют сгустки чистой энергии, вызывая страшные мутации, переплавляя плоть и кости в новые чудовищные формы.

Заклинание насыляется на видимый Колдуном вражеский отряд. Отряды, участвующие в бою, не могут быть целью заклинания.

В отряд, подверженный действию *Проклятия Хаоса*, откидывается три попадания как при стрельбе. Спасбросок по броне не действует (все цели считаются не имеющими брони). Отряд отбрасывается точно так же, как и при обычной стрельбе.



АНТИМАГИЯ ГНОМОВ (DWARF ANTI-MAGIC)

Гномы - самая практичная раса, которая предпочитает тяжелый труд и честную работу всяким легкомысленным магическим штучкам-дрючкам. Гномы не пользуются магией, хотя их Рунные Кузнецы умеют вкладывать могучие чары в создаваемые ими волшебные предметы и устройства. А при изготовлении магического оружия мастеров лучше, чем Гномы, нет вообще.

И хотя Рунные Кузнецы не могут насыщать заклатья, они умеют подавлять магию своих врагов. Когда вражеский волшебник, находящийся в пределах 50 см от Рунного Кузнеца, насыщает заклатье, Рунный Кузнец всегда может рассеять его своей антимагией броском D6 на 4+. Если бросок Рунного Кузнеца удачен, заклинание рассеяно и не срабатывает. Рунные Кузнецы могут рассеивать любое количество заклинаний за ход, но на каждое отдельное заклинание может быть предпринята только одна попытка рассеивания, даже когда в армии Гномов есть несколько Рунных Кузнецов.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Для достижения победы над противником наши армии полагаются на грубую силу, храбрость и упорные тренировки..., а если все это не работает, то на магию.

Магией могут пользоваться не только Волшебники - отряды и персонажи часто имеют магические предметы и пользуются ими, ведь магия - это неотъемлемая часть фантастического мира, в котором сражаются наши армии.

Каждый магический предмет имеет свою стоимость (как и сами войска), а некоторые предметы могут использоваться только конкретными расами или типами воинов. Бывают Магические Знамена (большая часть которых защищает свой отряд тем или иным способом); Магическое Оружие (его обычно несет командир; оно увеличивает бойцовские качества отряда) и Знаки Власти и Силы (усиливающие командные способности Генералов, Героев и Волшебников).

Общее правило - отряд или персонаж могут иметь только один магический предмет. Например, отряд пехоты может иметь либо магическое знамя, либо магическое оружие, но не оба сразу. Аналогично, Волшебник может иметь либо магическое оружие, либо знак власти, но не оба сразу. Далее, каждый конкретный предмет может иметься в армии только в одном экземпляре. Т.е. в вашей армии не может быть двух Знамен Стойкости или трех Мечей Силы.

МАГИЧЕСКИЕ ЗНАМЕНА

Магические Знамена могут даваться в единственном экземпляре отрядам пехоты, кавалерии и колесниц. Персонажи и другие виды войск не могут брать магические знамена. В армии не может быть более одного экземпляра каждого типа знамени. Магические Знамена служат для увеличения стойкости отряда, улучшая его показатель брони, количество хитов и т.п.

БОЕВОЕ ЗНАМЯ (THE BATTLE BANNER)

Стоимость 50 очков

Отряд с этим знаменем может один раз за игру в свою первую фазу Боя увеличить количество атак с каждой базы на единицу.

Бонус действует только в первом боевом столкновении данного отряда, включая раунды преследования, и в столкновениях, произошедших в результате броска вперед в эту фазу Боя.

ЗНАМЯ ЗАЩИТЫ (THE BANNER OF SHIELDING)

Стоимость 50 очков

Отряд с этим знаменем улучшает на единицу свой показатель брони, например 6+ на 5+, 5+ на 4+ и т.д. Показатель брони отряда не может быть лучше чем 3+. Если показатель брони отряда уже 3+, то знамя не имеет эффекта. Бонус действует до тех пор, пока отряд не потеряет хотя бы одну базу, после чего знамя перестает работать.

ЗНАМЯ СТОЙКОСТИ (THE BANNER OF FORTITUDE)

Стоимость 50 очков

Отряд с этим знаменем увеличивает на единицу количество хитов на каждой базе отряда в его первую фазу Боя. Бонус действует только в первом боевом столкновении данного отряда, включая раунды преследования, и в столкновениях, произошедших в результате броска вперед в эту фазу Боя. В конце фазы недостаточные хиты обнуляются до того, как знамя перестает работать.

ЗНАМЯ НЕПОКОЛЕБИМОСТИ (THE BANNER OF STEADFASTNESS)

Стоимость 30 очков

Один снятый стрельбой или магией хит за ход, нанесенный отряду (т.е. после спасбросков) игнорируется, поскольку он отброшен Знаменем Непоколебимости. Действует до тех пор, пока отряд не потеряет хотя бы одну базу, после чего знамя перестает работать.

ЗНАМЯ УДАЧИ (THE BANNER OF FORTUNE)

Стоимость 20 очков

Один раз за битву отряд может перебросить все свои кубы на попадания от выстрелов или атак в бою в фазу Стрельбы либо в фазу Боя - по желанию игрока. Сюда включены все бонусные атаки/выстрелы от персонажей или магических предметов. Игрок объявляет, что неудовлетворен выпавшими результатами и применяет знамя, после чего перебрасывает все кубики разом. Заметим, что перебрасываются ВСЕ кубики, включая удачные броски, поэтому теоретически переброшенные результаты могут быть хуже предыдущих. Знамя Удачи работает один раз за игру.



МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ.

Магическое оружие доступно отрядам пехоты, кавалерии, колесниц и персонажам. В армии может иметься только один экземпляр каждого вида магического оружия.

МЕЧ РАЗРУШЕНИЯ (SWORD OF DESTRUCTION)

Стоимость 10 очков

Если у отряда есть этот меч, то противник, которого касается отряд, должен перебрасывать один удачный спасбросок по броне в каждом раунде боя. Например, если в противника было нанесено три хита и два из них были аннулированы спасбросками по броне, то один из этих удачных спасбросков должен быть переброшен. Меч Разрушения действует только на один вражеский отряд за раз.

МЕЧ ГИБЕЛИ (SWORD OF FATE)

Стоимость 5 очков

Отряд с этим мечом добавляет бонус +1 к количеству атак в бою с одной базы в отряде (так же, как бонусные атаки с персонажа). Меч Гибели работает один раз за игру и только в первом боевом столкновении отряда (включая преследование и броски вперед). Напоминаем, что он дает +1 к общему количеству атак, а не +1 к количеству атак каждой базы!

ПРОБИВАЮЩИЙ МЕЧ (SWORD OF CLEAVING)

Стоимость 10 очков

Отряд с этим мечом может перебрасывать одну свою неудачную атаку в каждом раунде боя.

МЕЧ СИЛЫ (SWORD OF MIGHT)

Стоимость 10 очков

Отряд с этим мечом добавляет бонус +1 к количеству атак в бою с одной базы в отряде (так же, как бонусные атаки с персонажа). Напоминаем, что он дает +1 к общему количеству атак, а не +1 к количеству атак каждой базы.

ЗНАКИ ВЛАСТИ И СИЛЫ

Знаки Власти и Силы доступны только персонажам. В армии может иметься только один Знак каждого вида.

КОРОНА ВЛАСТИ (CROWN OF COMMAND)

Только для генералов. Стоимость 100 очков

Генерал, владеющий этим предметом, может каждый ход отдавать свой первый приказ по немодифицируемой десятке - никакие штрафы к этому броску не применяются. Последующие приказы отдаются как обычно, со всеми полагающимися штрафами. Корона Власти перестает работать, если первый приказ Генерала провален (т.е. выпало 11 или 12).

ШЛЕМ ГОСПОДСТВА (HELM OF DOMINION)

Только для генералов. Стоимость 50 очков

Только генерал может носить этот шлем, потому что только его голова достаточно велика.

Показатель Командования генерала увеличивается на 1 до максимума 10. Шлем работает в течение только одного хода за игру по выбору игрока, о чем он должен объявить в начале хода.

ШАР ВЕЛИЧИЯ (ORB OF MAJESTY)

Только для генералов. Стоимость 30 очков

Генерал, владеющий этим предметом, может аннулировать эффект одного проваленного приказа и попытаться отдать его за-

ново, перебрасывая 2D6 по условному показателю командования 8. Применяются все обычные командные штрафы, причем поскольку эффект проваленного приказа аннулируется, он не дает никакого штрафа. Если переброс удачен, то приказ отдан, и Генерал может отдавать дальнейшие приказы как обычно, по своему изначальному показателю Командования.

Шар Величия работает один раз за игру и действует только на приказ, отдаваемый Генералом.

КОЛЬЦО МАГИИ (RING OF MAGIC)

Только для волшебников. Стоимость 30 очков

Волшебник с этим кольцом может наслать одно заклинание, вообще не бросая кубик. Оно считается насланным автоматически. Кольцо работает только один раз за игру.

ПОСОХ АНТИЗАКЛИНАТЕЛЬНЫЙ (STAFF OF SPELLBINDING)

Только для волшебников/рунных кузнецов.

Стоимость 30 очков

Если вражеский волшебник провалил бросок на насыщение заклятья, он может частично потерять свои способности под действием этого посоха на 4+ по D6. Неспособный волшебник получает штраф -1 ко всем своим последующим броскам на насыщение заклятий. После успешного действия посох перестает работать. Отсюда следует, что только один вражеский Волшебник может быть подвергнут действию посоха.

СКИПЕТР ВЕРХОВНОЙ ВЛАСТИ (SCEPTRE OF SOVEREIGNTY)

Только для генералов. Стоимость 30 очков

Генерал, имеющий этот скипетр, может аннулировать один любой Ошибочный приказ его подчиненных за игру. Сначала определите результат по таблице Ошибок, затем решайте, игнорировать приказ или нет. Если да, то ошибочный приказ, отданный персонажем, превращается в успешный, и он может продолжать отдавать приказы. Стальная воля Скипетра достигает и останавливает некомпетентного негодяя до того, как он сделает свое черное дело.

СВИТОК РАССЕИВАНИЯ ЧАР (SCROLL OF DISPELLING)

Только для волшебников/рунных кузнецов.

Стоимость 20 очков

Позволяет автоматически рассеять одно успешно насланное противником заклинание. Работает один раз за игру. В случае с Рунным Кузнецом может использоваться после проваленной попытки рассеять заклинание гномской антимагией.

ПОСОХ МОЩИ (WAND OF POWER)

Только для волшебников. Стоимость 10 очков

Волшебник с этим посохом может один раз за игру увеличить вероятность насыщения заклятья, добавляя +1 к результату соответствующего броска кубика. Игрок должен объявить об использовании посоха до броска. Как обычно, при выпавшей единице заклинание не насыщается даже с использованием Посоха Силы.

ЖЕЗЛ ПОВТОРЕНИЯ (ROD OF REPETITION)

Только для волшебников. Стоимость 10 очков

Если волшебник удачно наслал одно заклинание, он может попытаться наслать другое (или то же самое повторно), независимо от того, было ли рассеяно первое или нет. Напомним, что то же самое повторное заклинание может быть наслано на ту же цель, только если первое было рассеяно. Повторное заклинание насыщается точно так же, как и все другие - бросанием кубика. Жезл работает один раз за игру.

ПОЛЕ БОЯ

Существует несколько различных, но одинаково приемлемых способов расстановки армий перед сражением. В сценариях битв, данных в оригинальной Книге Правил Warmaster и на сайте www.specialist-games.com/warmaster/ зачастую указывается, которая из сторон начинает расстановку своих войск. Как правило, это происходит в соответствии с «исторической» ситуацией — например, одна сторона начинает расстановку, поскольку считается, что она уже стоит на холме в ожидании атакующего противника, либо, например, одна сторона выстраивается поперек дороги, согласно сценарию, в котором описана засада.

Однако, когда игра ведется без определенного сценария, или сценарий не предполагает заданной дислокации войск, игроки могут расставлять армии любым способом по взаимной договоренности. Ниже даются широко практикующиеся и достаточно сбалансированные методы расстановки.

По-отрядно. Каждая сторона выставляет на поле по одному отряду за раз, начиная с игрока с большим количеством отрядов в армии. Если количество отрядов в армиях равно, то сторона, начинающая расстановку, определяется броском кубика. Как только у одного игрока не осталось невыставленных на поле отрядов, другой игрок выставляет оставшуюся часть своей армии. Персонажи выставляются после того, как выставлены все отряды в армии, либо все разом, либо по одному за раз и по очереди — точно так же, как и отряды.

Это самый простой способ расстановки, поскольку не требует предварительной подготовки вообще. Он недостаточно реалистичен, поскольку позволяет игрокам отслеживать в процессе расстановку противника и реагировать на нее. Заметных преимуществ нет ни одной стороны, кроме случая, когда одна из армий заведомо больше другой. В такой ситуации можно утверждать, что большая армия состоит из более слабых войск, и расстановка какой-то части армии в конце уменьшает дисбаланс в бойцовских качествах.

Карты. Каждый игрок заранее составляет карту своего края стола, где указывает позиции своих отрядов и персонажей. Затем оба игрока раскрывают свои карты и расставляют армии согласно им.

Большинство игроков согласятся, что это лучший способ расстановки, но он требует некоторых дополнительных усилий. Очевидно, что он обладает высокой реалистичностью, поскольку в реальности генерал разрабатывает планы сражения и расставляет войска заранее, т.е. перед битвой. Необходимо делать карты как можно более точными, иначе вы столкнетесь с ситуацией, когда нужно будет поставить два отряда туда, где места хватает только для одного.

Экраны. Загораживающий экран ставится посередине стола, и каждый игрок расставляет свою армию вне поля зрения оппонента. По окончании расстановки экран убирается, и игроки видят позиции друг друга. В теории это идеально, поскольку использует все преимущества расстановки по карте без изготовления самой карты, но на практике установке экрана могут мешать заранее расставленные участки ландшафта, ну и иногда само изготовление экрана вызывает трудности. Впрочем, зачастую это решается достаточно просто — в качестве экрана используются картонные коробки, книги и т.п., а игроки садятся за стол и не подглядывают.

Одна из сторон выставляется первой. Игроки бросают по кубика, и выбросивший больший результат выбирает, кому расставляться первым, а кому вторым. Одна из сторон затем расставляет всю свою армию, после чего расставляется другая сторона. Сторона, расставлявшаяся первой, начинает игру.

Этот чрезвычайно быстрый метод расстановки армий соответствует только одной реальной ситуации — когда одна из армий ждет подхода другой. В зависимости от участвующих в сражении армий, одна из сторон может получить значительный перевес, но в случае дефицита времени данный способ достаточно приемлем. Сторона, расставившаяся первой, очевидно, находится не в очень выгодном положении, но право первого хода в достаточной степени исправляет ситуацию.



РАССТАНОВКА ЛАНДШАФТА

Обычно к сценариям прилагаются карты, показывающие расположение участков ландшафта для данной битвы, но игроки вправе адаптировать их в соответствии с имеющимися возможностями. В играх не по сценарию расстановка ландшафта делается самими игроками перед расстановкой армий. Вот некоторые из этих методов.

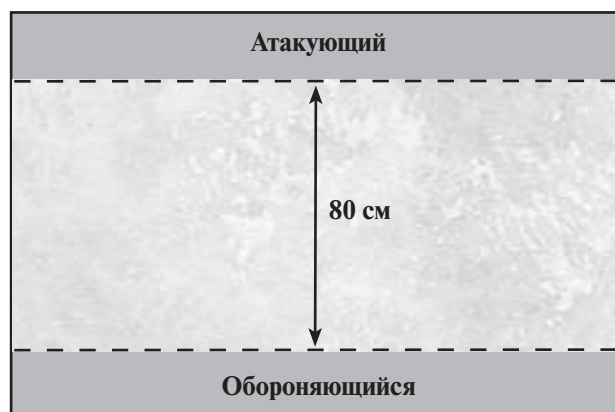
Бросок на сторону. Оба игрока ставят ландшафт и создают поле битвы, а потом броском кубика определяют сторону, на которой они будут расставлять свою армию. Поскольку ни один игрок заранее не знает, какая из сторон ему достанется, в их интересах создать поле битвы таким, чтобы ни одна сторона не получала особых преимуществ из-за ландшафта.

Один игрок расставляет ландшафт, а второй выбирает сторону для расстановки своей армии. Это тоже достаточно хороший метод, когда один из игроков приходит в гости к другому, поскольку позволяет хозяину подготовиться заранее.

Симметричная расстановка. Участки ландшафта расставляются приблизительно симметрично на обеих половинах стола, так, чтобы ни одна из сторон не получала особого преимущества. Данный метод несколько механичен и не особо реалистичен, но однозначно честен.

РАЗМЕР СТОЛА И ЗОНЫ РАССТАНОВКИ

Игровая система Warmaster разрабатывалась под стандартные столы 6'x4' (1.8 x 1.2 м) и 8'x4' (2.4 x 1.2 м). Впрочем, игры могут проходить и на столах других размеров, в зависимости от возможностей игроков. Мы определили, что зона расстановки армий должна иметь глубину порядка 20 см, что обеспечивает изначальное расстояние между ними 80 см. Следовательно, основное правило расстановки — армии расставляются вдоль противоположных краев стола на расстоянии не менее 80 см друг от друга.



Если ваш стол значительно шире, то мы рекомендуем расставлять армии на еще большем расстоянии друг от друга, создавая большее пространство для маневра. Но 80 см — минимальное требуемое расстояние, и если ваш стол уже, чем нужно, то рекомендуем расставлять армии вдоль самого его края, чтобы максимизировать расстояние между противниками.

СКОЛЬКО ИДЕТ БИТВА?

Зачастую игроки ведут сражение до тех пор, пока одна из сторон не отступит. Как вариант, продолжительность битвы можно определить заранее перед игрой броском кубика. Каждый ход будет считаться за полтора-два часа дневного света, а потом наступает ночь и битва прекращается.

D6	Продолжительность битвы
1-2	6 ходов
3-4	7 ходов
5-6	8 ходов

Во многих сценариях заранее подразумевается либо оговаривается, что игроки определяют число ходов и продолжительность игры броском кубика, кроме того, многие из них предлагают выполнить условия победы в пределах установленного времени.



СЦЕНАРИИ

Как и все хорошие истории, сражение должно иметь начало, середину и конец. Начало — это расстановка, т.е. события перед битвой, а также выбор конкретных войск и конкретных позиций. Середина — это движение и противостояние противников, во время которого командующие пытаются перехитрить друг друга, используя для этого все возможности. И конец — когда одна из сторон достигает своей цели либо такого бесспорного преимущества, что победа фактически уже одержана.

Самый простой способ начать игру — расставить армии вдоль длинных краев стола на расстоянии 80 см друг от друга, используя один из описанных выше методов. Это легко, но скучновато, ведь вы можете создать сражение с его собственной историей. Так почему бы не попробовать? Сценарии, данные в оригинальной Книге Правил Warmaster, основаны на «реальных» событиях и включают в себя и те обстоятельства, которые остаются «за кадром», и особенности ландшафта, и многое другое. Вы можете отыгрывать их буквально, либо изменять их под себя — армии, ландшафт, цели и прочее. При создании собственных битв ограничений нет, — вам решать, что послужит причиной битвы — заговор, столкновение интересов или что-то еще. Вы сами можете придумать занимательный сценарий или закрутить фантастическую интригу, чтобы сделать ваши игры еще интереснее. Ведь все это делается для вашего же удовольствия!

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Многие из сценариев предназначены для конкретных армий и конкретных мест, например, Бретонской армии в Сильвании, но это, в общем-то, условность. Конечно же, любую битву можно отыгрывать с любыми армиями, и если все пойдет как надо, мы создадим армии для всех рас, существующих в мире Warhammer, и даже возможно еще больше.



Равнина полыхала битвой. Массы закованных в черную броню рыцарей Хаоса и противостоящих им рыцарей Империи в блистающих доспехах теснили друг друга на поле, пытались взять верх над противником. Это было долгое, тяжелое и кровавое сражение, и день уже угасал на грудах мертвых тел, выросших на каждой стороне. Граф Борст наблюдал за ходом битвы с вершины холма.

- Исход сражения все еще не ясен, - пробурчал он скорее самому себе, нежели окружающим.

- Позвольте, сир, я поведу в бой кислевских рыцарей? — произнес Максимилиан, сын старшего графа-электора, уже более трех часов ожидавший в генеральском окружении. Ожидавший все то время, пока внизу бушевала битва. Ожидавший приказа бросить в бой последний резерв имперских войск.

Граф Борст повернулся и бросил взгляд на молодого командира. Тот оказался высоким, даже слишком для северянина, и юным — слишком юным, так что среди старых и закаленных воинов он выглядел мальчишкой. Граф попытался вспомнить то время, когда его глаза горели таким же огнем, каким сейчас горели глаза Максимилиана, и не смог. Прошло слишком много лет. Прошло слишком много битв. Непроизвольно его покалеченная рука ощупала шрам, пересекавший его лицо от брови до подбородка.

- Терпение, Максимилиан, - мягко сказал он, — Кислевские рыцари — это наши последние силы, и они не должны быть растрочены попусту.

Молодой командир склонил голову, едва скрывая нетерпение. Возможно, он осмелился бы на большее, но в этот момент раздался крик одного из дежурных. Сражение наконец вышло из точки равновесия.

Внизу по равнине неудержимо растекалась черная масса. Отважных рыцарей Империи практически не осталось, только отдельные всадники подгоняли коней, спеша спастись от преследующей темной орды. Вражеская армия приближалась, и граф уже слышал отрывистые крики воинов в черной броне. Нужно было принимать решение.

Отдавая приказ, он должен был взвесить все шансы на успех, либо сразу считать сражение проигранным и отступить с остатками своей армии, пока не стало слишком поздно, и черная волна не захлестнула все вокруг. Он повернулся к офицерам и сказал:

- Максимилиан Торбан, сейчас ты ударишь кислевскими рыцарями во фланг врагу, и пусть Сигмар нацелит удар ваших пик.

- Слушаюсь, милорд! — воскликнул молодой командир, и через секунду уже оказался на лошади и галопом пустился к шеренгам кислевитов, молча стоявших в ожидании приказа.

Старый электор тихо слушал рассказ о великой битве. Не понаслышке знакомый с войной, он живо представлял себе и сияющих рыцарей Империи, и черных рыцарей Хаоса в их схватке за господство над равниной.

- Тогда казалось, что все потеряно. Армия тьмы теснила нас. Скоро враг должен был окружить пешие полки, охранявшие наш единственно возможный путь к отступлению. Наши пушки молчали — у них кончился порох. Арбалетчики сделали последний выстрел и встречали врага только с длинными кинжалами.

Он на секунду замолк, еще раз вспомнив то отчаяние и суматоху, которые охватили Имперскую армию, запах крови и серы, ржание коней и крики павших. Паника и поражение. Грохочущий стук копыт.

- И когда враг увлекся беспорядочным преследованием, его атаковали рыцари Кислева. Противник считал, что битва уже выиграна, и беспечно поддался своей жажде крови, оказавшись открытым для смертельного удара. Последние солнечные лучи уходящего дня играли на остриях пик Кислевитов, чьи красные и белые знамена гордо реяли среди дыма. Наши отважные рыцари ударили в самое сердце вражеской армии, рассекали его и настигли Повелителя этого воинства — настоящего дьявола в черной броне, скачущего на мерзком рогатом звере-мутанте.

Пока он рассказывал, солнце нового дня проникло через дребезжащее стекло окна, облив его лучами света, в которых была видна пыль, плавающая в воздухе вокруг его окровавленного плаща и грязных сапог.

- И когда пал Темный Повелитель, в рядах вражеских войск раздался мучительный вопль. Он был так ужасен, что заставил нас бросить оружие и заткнуть уши, оставив все мысли о борьбе. И только когда этот пронзительный крик выдохся, мы огляделись и увидели армию врага, в панике бегущую с поля. Мы гнали их до самой ночи, и убили многих в болотах и лесах до наступления темноты.

Старый электор сидел тихо, его глаза были закрыты, а руки сложены как при молитве. Наконец он открыл глаза и тихо прошептал:

- Тогда его смерть была не напрасной.

- Максимилиан погиб как герой, - сказал граф, и его покалеченная рука произвольно ощупала шрам, пересекавший его лицо от брови до подбородка.

АРМИИ

«Ну разве они
не прекрасны,
мои воины, -
как цветы
смерти
на поле
битвы?»



В данном разделе рассказывается о том, как работать с арми-листами, по которым игроки выбирают и составляют себе армии. Все существующие на данный момент официальные арми-листы даны в книге War-master Armies, доступной для свободного скачивания с сайта www.specialist-games.com/warmaster/. В ней вы увидите, что для каждой армии существует отдельный арми-лист. В каждом листе описаны все виды войск и

персонажей, которые могут входить в эту армию. Сам арми-лист имеет форму таблицы, в которой даны виды войск (слева) со всеми их характеристиками (справа). Для удобства информация о характеристиках каждой базы дается в виде строки показателей. Если к отряду применяется какое-либо специальное правило, то в колонке «Special» дается сноска на соответствующую информацию в конце листа.

СТРОКА ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Troop	Type	Attack	Hits	Armour	Command	Unit Size	Points per Unit	Min/Max	Special
Halberdiers (Алебардисты)	Infantry (Пехота)	3	3	6+	-	3	45	2/-	-

Тип (Type). Здесь дается описание вида войсковой или персонажной базы: Пехота (Infantry), Кавалерия (Cavalry), Монстр (Monster), Артиллерия (Artillery), Машины (Machine), Колесницы (Chariot), Генерал (General), Волшебник (Wizard) или Герой (Hero). Верховые животные и колесницы для персонажей большей частью являются опциональными и даются отдельной строкой как Скакун для персонажа (Monstrous Mount) или Колесница для персонажа (Chariot Mount).

Количество атак/выстрелов (Attack). Базовое количество кубиков, бросаемое в бою (при стрельбе) с одной отрядной базы.

Хиты (Hits). Количество хитов, которое должен получить отряд, чтобы одна база была удалена в качестве потери.

Броня (Armour). Результат броска D6, необходимый для аннулирования полученного отрядом хита при наличии брони (3+, 4+, 5+ или 6+). Отряд без брони имеет показатель брони 0.

Командование (Command). Показатель Командования персонажа.

Размер отряда (Unit Size). Число баз в отряде.

Стоимость (Points per Unit). Стоимость в очках данного отряда или персонажа.

Количество (Min/Max). Данное число определяет минимальное и максимальное количество отрядов или персонажей данного типа, которое может быть в армии на 1000 очков. Дефис (-) означает, что минимум (максимум) для данного вида войск не существует.





КАК СОСТАВЛЯТЬ АРМИЮ

Арми-листы разработаны таким образом, чтобы двое разных игроков могли по своему желанию составить различные армии на одинаковое количество очков.

Армии на одинаковое количество очков равноценны настолько, насколько это возможно было сделать. На практике рельеф поля битвы вкупе с достоинствами и недостатками различных армий означает, что **абсолютно** равноценных армий быть не может, но сражение между ними будет настолько честным, насколько возможно.

РАЗМЕР

При наборе армии вам нужно сначала определиться с ее размером. В общем случае это 1000, 2000, 3000 очков и т.д. В принципе, вам никто не запрещает создавать армии любого произвольного размера (1500, 2750 и т.п.), но вскоре вы поймете, что удобнее придерживаться круглых чисел, т.е. определять размер в целых тысячах.

В армию могут входить любые отряды и персонажи, указанные в соответствующем арми-листе. Выбирайте нужные вам и подсчитывайте суммарную стоимость. Иногда вы увидите, что не можете собрать армию, допустим, ровно на 2000 очков, - получается 1975 или 1990 или что-то подобное. Это не имеет значения. Важно, чтобы не было перебора. И хотя общая стоимость такой армии немного ниже изначально оговоренной, она все равно будет считаться армией на 2000 очков (или на 1000, или на 3000 и т.п.).

Как часто бывает, игроки, договорившиеся набрать армии, допустим, на 2000 очков, оба набирают армии стоимостью чуть больше. В принципе, если это их обоих устраивает, то ничего страшного нет. Система стоимости в очках — просто удобный способ составлять армии с приблизительно одинаковыми бойцовскими качествами, и легко адаптируется к потребностям игроков.

ОТРЯДЫ/ПЕРСОНАЖИ

В любой армии, независимо от ее размера, должен быть один Генерал. Только один — ни больше, ни меньше.

Вообще, при наборе армии, вы не сможете набрать ее исключительно только из тех отрядов, которые вы хотите. Вы **должны** включить в нее определенное минимальное число некоторых отрядов, а численность других отрядов может быть ограничена неким указанным максимумом. В первом случае эти отряды являются естественной и неотъемлемой составляющей данной армии, во втором они являются редкими либо специализированными видами войск.

Колонка «Количество (Min/Max)» строки показателей дает минимальное и максимальное количество отрядов или персонажей данного типа, разрешенных на каждую полную 1000 очков данной армии. Например, там дается «1/3». Первый показатель означает минимальное количество данных отрядов на 1000 очков, второй — максимальное. Черта вместо цифры означает отсутствие ограничений, т.е. «3/-» значит, что в армии **должно быть** три отряда такого типа и **может быть** больше - на каждую полную 1000 очков.

Показатель Количества (Min/Max) применяется к каждой полной тысяче очков оговоренного размера армий. Т.е. в армиях на 2000 очков этот показатель удваивается, в армиях на 3000 — утраивается и т.д.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Отряды пехоты, кавалерии и колесниц могут иметь один соответствующий магический предмет, как описано в разделе «Магия». Еще это могут делать персонажи. Во всех случаях, магические предметы имеют стоимость, указанную в том же разделе. Если вы берете в свою армию магические предметы, вы должны сделать пометку о том, какие предметы берутся, и естественно, включить их стоимость в стоимость соответствующего отряда или персонажа.



ГЛОССАРИЙ ТЕРМИНОВ

Advance (Бросок вперед)

Отряд, уничтоживший противника, может один раз двигаться, атакуя ближайший другой вражеский отряд.

Armour/Armour Value (Броня/Показатель Брони)

Минимальное количество очков, выброшенное на D6, необходимое для защиты от удара. Если 0 - отряд не имеет брони.

Assault (Штурм)

Штурм укрепленной позиции пехотой, использующей лестницы, крюки или осадные башни, либо летающими отрядами или гигантами.

Attack/Attack Value

(Атака в ближнем бою/Количество выстрелов/Показатель Атак)

Число кубов с базы, бросаемое на нанесение хитов в бою и/или при стрельбе.

Attack Modifiers

(Модификаторы количества атак)

Модификаторы, увеличивающие или уменьшающие Показатель атак в бою.

Blunder (Ошибочный приказ)

Результат командного броска Волшебника или Героя, равный 12.

Blunder Chart (Таблица ошибок)

Используется для определения результата ошибочного приказа.

Brigade (Бригада)

До четырех соприкасающихся отрядов, формируют бригаду, которой может быть отдан один приказ, принимаемый к исполнению всеми отрядами в бригаде.

Burst Through (Прорыв)

Уклоняющийся отряд может прорваться через друзей, не участвующих в бою, вызывая при этом Деморализованность (confusion).

Character (Персонаж)

Отдельная база, представляющая Генерала, Героя или Волшебника.

Charge (Атака)

Движение, приводящее отряд в соприкосновение с противником в командную фазу.

Combat Engagement

(Боевое столкновение)

Отряды противников, вовлеченные в бой, - соприкасающиеся друг с другом, либо с другими сражающимися отрядами, - должны сражаться один или более раунд боя за ход.

Combat Round (Раунд Боя)

Бой, оканчивающийся победой, ничьей или разгромом. Боевое столкновение может состоять из одного и более раундов боя.

Command (Показатель Командования)

Показатель Командования данного персонажа

Command Test (Отдача приказа)

Бросок 2D6 по показателю Командования персонажа с целью отдачи приказа.

Command Penalty (Командный штраф)

Штраф, применяемый к показателю Командования персонажа при отдаче приказа.

Confused Unit (Деморализованный отряд)

Деморализованный отряд не может двигаться по инициативе или по приказам в командную фазу и получает штраф к количеству атак в бою.

D6

Стандартное обозначение шестигранного куба с гранями, пронумерованными от 1 до 6.

Drive Back (Отброс)

Отряд может быть отброшен в результате стрельбы по нему. Отброшенные отряды могут стать деморализованными.

Evade (Уклонение)

Отряд может по собственной инициативе уклониться от вражеского отряда в пределах 20 см.

Fall back (Отход)

Отряд, победивший в раунде боя или сыгравший вничью, может отойти на расстояние до 3D6 см.

General (Генерал)

Отдельная база, представляющая игрока, как командующего армии.

Hits (Хиты)

Число хитов, которое может выдержать одна база, прежде чем будет удалена в качестве потери.

Home Back (Возвращение)

Летающие отряды могут автоматически вернуться на 10xD6 см к дружественному персонажу в начале командной фазы.

Initiative (Инициатива)

Отряды в пределах 20 см от врага могут атаковать его или уклониться от него по собственной инициативе до того как начнут отдаваться приказы.

Make Way (Освободить Путь)

Отряд освобождает путь бегущему или отброшенному другому отряду, двигаясь вбок или назад на требуемое расстояние.

Orders (Приказы)

Приказы отдаются отрядам на движение. Для того чтобы отдать приказ, персонаж должен бросить 2D6 и т.п. (см. Отдача Приказов).

Pursuit Combat (Преследование)

Второй или более раунд боя в одну фазу боя.

Reforming (Перестроение)

В конце фазы боя все выжившие отряды, которые сражались, могут перестроиться.

Retreat (Бегство)

Отряд, который побежден в бою, должен бежать в конце раунда боя.

Support (Поддержка)

Один отряд пехоты может поддерживать другой в бою, добавляя очки к его результату боя.

Stand Its Ground (Стоять на месте)

Отряд, выигравший бой, но удерживающий позицию, стоит на месте.

Stand (База)

Отдельная база, из которой состоят отряды.

Tea (Чай)

Горячий травяной настой. Для игры в Warmaster требуется несколько галлонов.

Unit (Отряд)

Подразделение войск, представленное одним или несколькими базами, которое движется и сражается как единое целое.

Unyielding Friend

(Хреновые друзья)

Отряд, который не желает или не способен освободить путь для друга.

Victory Points (Победные очки)

Очки, начисляемые за уничтожение вражеских отрядов или захват целей / выполнение миссий в сражении. Игрок с большим количеством победных очков в конце игры — победитель.

Withdraw (Отступление)

Армия должна отступить, если ее Генерал погиб или если она потеряла 50% и более от количества своих отрядов. Когда одна сторона отступает, сражение закончено.

ПРИЛОЖЕНИЯ

«Неминуем вечный
гнев мой,
и могильные камни
врагов моих
будут мне
памятниками,
а стенания и плач
будут
здравицами...»



ПРИМЕРЫ ИГРЫ

1. КОМАНДНАЯ ФАЗА

Сейчас ход игрока за Империю, и его армия расставлена, как показано ниже. Имперские отряды выделены темно-серым цветом.

Имперская армия развернута широким фронтом и состоит из трех блоков — блок пехоты на правом фланге, смешанный блок пехоты, кавалерии и артиллерии в центре и флагаелланты с кавалерией слева.

Игрок начинает ход, отдавая приказы своим Волшебником, который имеет низкий радиус командования (20 см) и поэтому поставлен заранее впереди левого блока, — для того, чтобы отдавать приказы более эффективно. Он отдает один приказ обоим отрядам как бригаде, бросая 2D6 и выкидывая 5, что достаточно хорошо при его показателе командования 7. Вся бригада движется вперед, но игроку нужно быть осторожным в том плане, чтобы ни один отряд не ушел далее 20 см от Волшебника (остался в радиусе его командования и не получил дополнительный штраф), поскольку он собирается отдать еще один приказ. Ко второму приказу этой бригаде уже есть штраф -1 за успешно отданный приказ. Игрок выбрасывает 6, что достаточно для движения бригады (7-1=6). Игрок выдвигает бригаду вперед за пределы радиуса действия командования Волшебника и объявляет, что Волшебник закончил отдавать приказы.

После этого игрок переходит к своему Герою. Герой отдает единый приказ блоку пехоты, находящемуся прямо за ним, как бригаде, но выбрасывает 9 при своем показателе командования 8. Приказ провален, Герой более не отдает приказов в этот ход, блок пехоты не получает больше приказов в этот ход и стоит на месте.

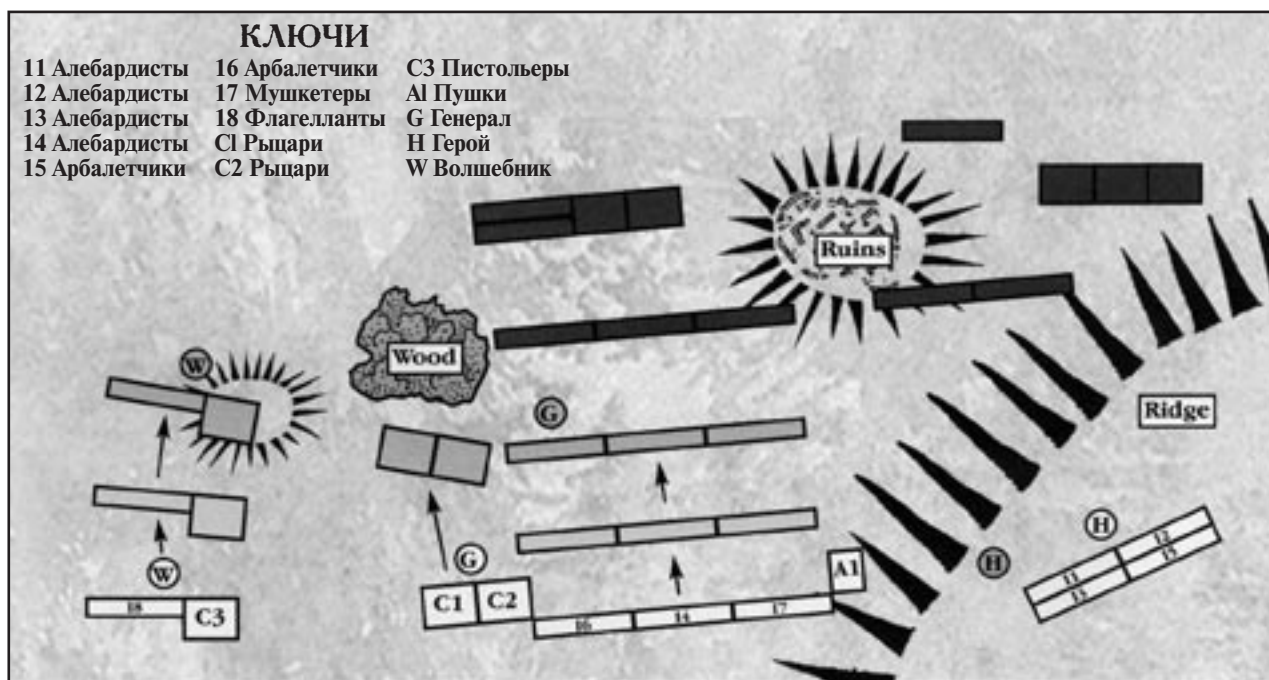
Теперь игрок переходит к своему Генералу.

Генерал объявляет два отряда рыцарей бригадой и отдает им приказ. Ему требуется выбросить 9 и менее — он выбрасывает на кубиках 7. Бригада успешно движется вперед.

На данной стадии игрок не хочет продвигать свою кавалерию вперед без должной поддержки и предпочитает держать ее вне вражеской дистанции атаки по инициативе (20 см). Поэтому он ограничивается единственным приказом и переходит к пехоте, отдавая приказ трем центральным пехотным отрядам, объединенным в бригаду. Наиболее удаленный от него отряд находится менее чем в 40 см, поэтому штраф к приказу составит только -1. При броске кубов выпадает 8, и бригада успешно движется вперед (Показатель командования Генерала — 9). Игрок решает отдать следующий приказ данной бригаде, поскольку хочет поставить пехоту впереди кавалерии и вывести своих стрелков на дистанцию стрельбы. Наиболее удаленный от Генерала отряд снова находится менее чем в 40 см, но штраф к приказу суммарно составит уже -2 (еще -1 за второй приказ). Требуется 7, Генерал выбрасывает 4. Бригада может двигаться и встает впереди кавалерии, но вне вражеской дистанции атаки по инициативе. Игрок решает прекратить движение пехоты и попытаться насколько возможно сконцентрировать огонь на ближайших вражеских отрядах.

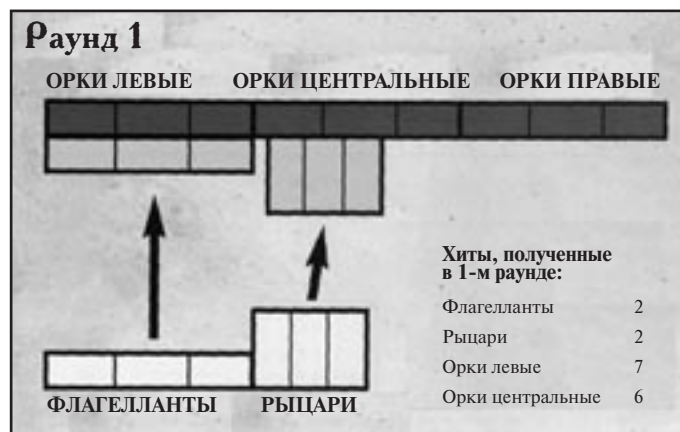
Генерал отдает приказ пушечной батарее. Это не обязательно, т.к. пушки уже находятся на дистанции стрельбы, но игрок хочет подвести их к выбранной цели поближе. При расстоянии от Генерала до пушек свыше 40 см штраф составляет -2, означая, что для успешного приказа требуется 7, но Генерал выбрасывает 10, и его приказ уносится ветром. Командная фаза закончена — во-первых, потому что не осталось отрядов, которые можно двигать, а во-вторых, потому что проваленный Генералом приказ автоматически завершает командную фазу.

В конце командной фазы игрок за Империю двигает Волшебника и Генерала вперед к своим отрядам, и передвигает Героя немного в центр, чтобы тот мог в случае необходимости контролировать артиллерию и центральный блок пехоты.



2. БОЕВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Сейчас ход игрока за Империю. Отряд Рыцарей и отряд Флагеллантов стоят как показано на рисунке и видят три отряда Орков (далее - левый, центральный и правый). Оба имперских отряда находятся в пределах 20 см от противника и поэтому могут атаковать ближайший отряд по инициативе (в случае Флагеллантов — обязаны атаковать). Флагелланты двигаются и располагаются напротив самого левого отряда Орков, а Рыцари — напротив центрального. Поскольку Флагелланты и центральные Орки соприкасаются базами на угол, все четыре отряда завязаны в единое боевое столкновение.

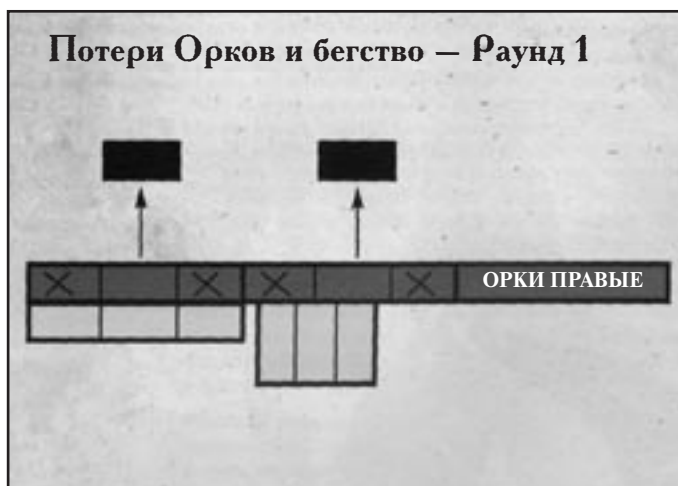


Флагелланты бьют левых Орков. У Флагеллантов базовые 5 атак в ближнем бою, +1 за атаку в открытой местности - итого 6 атак с базы, суммарно 18. Попадая на 4+, Флагелланты наносят 8 хитов. Орки делают броски на защиту брони (по 6-кам), и в итоге получают 7 хитов. В ответ бьют три базы Орков по 4 атаки с каждой, итого 12, попадая на 4+. По результатам броска кубов нанесены два хита. Поскольку у Флагеллантов нет брони, они эти два хита и получили.

Рыцари бьют по центральным Оркам. У Рыцарей три базовых атаки, +1 за атаку в открытой местности - итого 4 атаки с базы, суммарно 12. У Орков две базы участвуют в бою, 4 атаки с каждой, итого 8. После атак и спасбросков Рыцари получили 2 хита, а Орки — 6.

У Орков есть одна база поддержки, добавляющая единицу к их результату боя. Итого у Империи - 13, у Орков — 5. Орки разбиты и должны бежать. Дистанция бегства есть разница в результатах боя (8), поделенная на количество отрядов, участвовавших в боевом столкновении с проигравшей стороны. В данном случае в столкновении участвовали два отряда Орков (правые Орки не участвовали, т.к. ни одна из их баз не касалась противника). Левые и центральные Орки должны бежать на 4 см.

Потери Орков убираются (3 хита достаточно чтобы убрать базу), недостаточные хиты записываются или помечаются, и отряды Орков двигаются назад как показано на рисунке. Флагелланты и Рыцари преследуют противников и встают в позицию для следующего раунда боя. Имперские базы не убираются, т.к. ни одному отряду не нанесено достаточного количества хитов, но недостаточные хиты также помечаются и переносятся в следующий раунд.



Преследование и потери — Раунд 2



Обе Орочьи базы убираются, что означает автоматическую победу Империи в обоих боях. Флагелланты потеряли одну базу, и на них висит один недостаточный хит. Рыцари не потеряли ни одной базы, но на них висит два хита. Флагелланты обязаны по возможности делать бросок вперед, но поскольку в пределах 20 см нет видимых отрядов противника, оба отряда Империи могут выбирать стоять на месте или совершить отход. Игрок выбирает стоять на месте обоими отрядами, поскольку бросок вперед делать некуда (правый отряд Орков находится вне поля зрения обоих отрядов), а отход может привести Рыцарей во фронт правым Оркам, которые смогут атаковать их в ход противника. В конце фазы боя все недостаточные хиты на имперских отрядах обнуляются, а сами отряды могут перестроиться.

Комментарий

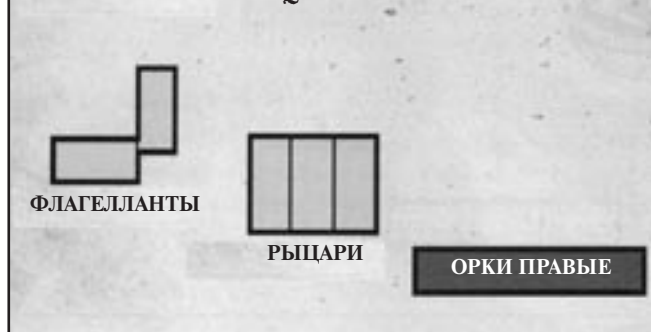
В реальности для боевых столкновений могут оказываться решающими такие обстоятельства как то, что отряды неудачно расположены, или отсутствует поддержка. Атакующая в открытой местности кавалерия просто стопчет пехоту, не имеющую поддержки в виде второй шеренги.



Бой теперь разваливается на два отдельных столкновения. Флагелланты бьют левых Орков. У Флагеллантов 5 атак с базы +1 за преследование +1 за каждые 3 см, пройденные при преследовании, суммарно по 7 атак с базы, итого 21. После бросков на попадание и спасбросков Оркам нанесены 10 хитов. Последняя Орочья база в левом отряде уничтожена, но до этого она наносит свои 4 атаки и снимает 2 хита с Флагеллантов.

Рыцари бьют центральных Орков. Рыцари наносят 4 хита, а Орки не наносят ни одного.

Финальная позиция



Пехота, находящаяся выше противника по склону холма (или на самой вершине), считается как за укрытием, что означает, что бонусы за атаку в открытой местности не считаются, а попадания идут на 5+.

С другой стороны, порой стоит бросить пехоту на открытую местность, чтобы спровоцировать противника на атаку без поддержки. Данная акция оставит его лучшие отряды в одиночестве за вашими боевыми линиями, и возможно в таком положении, что вы сможете разгромить его своими резервами. Растягивать собственные силы таким образом особенно характерно это для новичков.



ЛАНДШАФТНЫЕ ЗАМЕТКИ

Холмы, горы и прочие высоты

Холмы и горы на поле битвы могут быть представлены несколькими методами, которые вы можете увидеть на фотографиях в разделе «To Arms» стр. 97 Книги Правил Warmaster. Идеальное поле битвы имеет трехмерный разноуровневый ландшафт со всеми склонами, возвышенностями и низменностями, как в реальности. Хотя достаточно часто игроки довольствуются в качестве холмов контурами, вырезанными из куска пенопласта или подобного материала.

И хотя это достаточно хороший метод представления холмов на поле, при нем возникает проблема, связанная с игровыми терминами и правилами, поскольку все же предполагает некий уровень абстрагирования от реальности — настоящий ландшафт не может представлять собой плоскую равнину с отдельными платформами, поднятыми на одну и ту же высоту. В зависимости от того, как смоделированы холмы, необходимы различные методы разрешения ситуаций, когда одни базы оказываются выше, чем другие. Поскольку игроки обычно делают свой собственный пейзаж, меня всегда интересовали методы, по которым они определяли соответствие смоделированного ландшафта реальности.

Если ваши участки ландшафта имеют четкие контуры, обычно нет проблемы в определении того, какие войсковые базы стоят выше других — правило WYSIWYG.

Иногда база стоит так, что один ее край или угол выше других краев или углов этой же самой базы. Там где возникают сомнения насчет относительной высоты расположения различных баз, одна база считается находящейся выше другой, если ни одна ее часть не расположена ниже, чем произвольная часть другой базы, а хотя бы одна часть находится выше. На практике это означает, что противники, стоящие вдоль склона холма, находятся на одной и той же высоте, а отряды расположенные параллельно границам холма находятся выше, чем противник, атакующий снизу.

Если ваши холмы состоят из одного плоского куска пенопласта или чего-то подобного однородной толщины, то для данного плоского холма можно считать, что самое высокое его место — середина, а склоны равномерно снижаются к краю. Соответственно, база стоящая в центре холма будет выше прочих баз на этом холме, а баз стоящая на полпути к краю, будет выше, чем база стоящая на краю холма.

Если все ваши холмы состоят из таких кусков, лучше предположить, что все они имеют равную высоту относительно друг друга, и база, стоящая на вершине одного холма, находится выше, чем база, стоящая на полпути к краю другого холма. Пометьте центры холмов заранее, чтобы вы могли всегда точно знать, где они находятся.

Некоторые игроки делают многоуровневые холмы, приклеивая меньший лист материала сверху на больший и т.д. Таким образом, получается слабая имитация холма, на которой каждому уровню соответствует фиксированная высота. Т.е. трехуровневый холм выше, чем двухуровневый и т.д. Как и с одноуровневым холмом, центр данного холма считается самой высокой его точкой, а склоны равномерно сходятся к основанию. Очевидно, база находящаяся на вершине трехуровневого холма будет выше, чем база на вершине двухуровневого.

При строительстве многоуровневых холмов стоит оставлять между границами уровней расстояние, достаточное чтобы там могла поместиться как минимум одна база (т.е. 40 мм). Однако, если вы хотите смоделировать крутой склон, который является проходимым только для пехоты, то вы можете это сделать, сократив расстояние между границами уровней до 20 мм, а если вы хотите сделать непроходимый склон, то еще уменьшите это расстояние, так чтобы разместить здесь базу стало невозможно. Таким образом, вы можете обратиться к использованию абстрактной модели холма к своему преимуществу, поскольку становится ясно, какие отряды могут двигаться на данный холм и через него, а какие нет.

Дороги, мосты и тропы

В масштабах Warmaster'a дороги, мосты и тропы будут выглядеть неестественно, если вы сделаете их достаточно широкими, чтобы поставить поперек них пехотную базу. В действительности не может быть такого, чтобы третья часть полка (несколько сотен людей) могла построиться поперек дороги, поэтому лучше сделать эти данные участки ландшафта шириной 20 мм — достаточно, чтобы пропустить кавалерийскую базу, либо пехотную базу боком.

К сожалению, пехотные базы,двигающиеся боком по таким дорогам, выглядят довольно неестественно.

Существует также дополнительная проблема с узкими тропами, ущельями и т.п., — атакующие отряды, строго говоря, должны ввести в контакт с противником передний край базы. В подобных случаях пехоте разрешается атаковать «вбок» (хотя она будет получать штраф -1 к количеству атак в бою, если будет сражаться против фронта базы противника).

На практике это происходит крайне редко, за исключением случаев, когда сами игроки преднамеренно создают подобные ситуации, либо в случае прохождения пехоты по мосту или между зданиями.

Если игроки пожелают, они могут сделать пехотные базы для использования в подобных ситуациях (хотя вообще пехотные базы имеют фронт 40 мм и бок 20 мм). В любом случае подобные базы будут считаться стандартными пехотными базами и не получат никаких преимуществ, за исключением наглядности.

Лес, руины, деревни и прочий плотный ландшафт

Плотный ландшафт, или труднопроходимая местность — это что угодно, признанное игроками в качестве такового, независимо естественного происхождения или нет. Вообще данные участки ландшафта могут состоять из деревьев или другой плотной растительности, руин, застроенной земли, рассеянных камней и валунов, или просто пересеченной и заросшей местности, которое не только препятствует движению, но также и скрывает отряды. Отряды, находящиеся в плотном ландшафте, имеют командный штраф -1, потому что они могут быть труднодоступны для гонцов, а сигналы флага или горна могут быть скрыты или приглушены окружающей их средой.

Лучший способ смоделировать данный вид ландшафта — это вырезать нужного размера базу из картона, ДВП или пластика (определив границы участка) и разместить на ней нужные элементы — здания, деревья, обломки и т.п., оставляя при этом достаточно места для движения отрядов по данному участку. Такие участки ландшафта могут включать в себя дороги, тропы, переулки и т.д., проходимые для всех видов войск, но вся остальная часть подобного участка будет проходимой только для пехоты.

Неплохо оставить достаточно места вдоль краев данного участка, чтобы отряды могли там расположиться. Имейте в виду, что если вы сделаете неровный край, отряд, выстраивающийся вдоль него, должен будет принять нестройную формацию, что достаточно приемлемо в плотном ландшафте. В случае деревьев неплохо обозначить край участка низкой изгородью или стеной, за которой стоит оставить место для расположения обороняющихся войск. Лесные участки могут также быть ограничены кочками, подлеском или изгородями, которые применялись в средние века, чтобы не ограничить перемещения животных.

Болота, трясины, водоемы и низкие преграды

Они могут быть смоделированы аналогично плотному ландшафту и отличаются только тем, что они являются по существу плоскими. Отряды могут видеть сквозь них, даже если не могут через них двигаться.

Большие участки подобных видов ландшафта не делают игру захватывающей, поскольку сильно ограничивают движение, но могут быть полезны для очерчивания границ.

Реки

Общее правило для рек — то, что, если они являются мелкими и проходимыми, то могут пересекаться конницей, пехотой и монстрами. Иначе они могут пересекаться без штрафов только пехотой. В последнем случае, река считается достаточно узкой, чтобы отряды могли переплыть ее или перейти вброд. В реальности реки бывают разные — узкие и быстрые, широкие и вялые, или огромные и многоводные. Игроки, желающие разнообразить игру различными типами рек — очень широкими или очень опасными, могут изобрести для этого подходящие правила, парочка примеров включена в сценарии «Сражение при Литтл Биг Бэш» и «Битва при Гримм-Он-Суар».

Конечно, реки выглядят лучше всего, если включены в трехмерный ландшафт поля битвы. Но вообще игрокам достаточно иметь отдельные участки 50-60 см длиной, из которых можно составить реки произвольной формы. Достаточно удобный способ моделирования мелких проходимых рек и ручьев состоит в том, чтобы использовать секции не более чем 40 мм шириной, в то время как большие реки могут быть представлены секциями шире, чем 40 мм.

WARMMASTER - ИГРОВАЯ ПАМЯТКА

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

1. Командование 2. Стрельба 3. Бой

1. КОМАНДОВАНИЕ

Инициатива

Отряды в пределах 20 см от врага имеют возможность по собственной инициативе:

1. Атаковать самого близкого врага
2. Уклониться от самого близкого врага

Отряды должны действовать по инициативе прежде, чем будут отдаваться приказы.

Отряды не могут действовать по инициативе и получать приказы в один ход.

Приказы

Каждый приказ — тест 2D6 по Показателю Командования персонажа +

- 1 за каждые полные 20 см до отряда
- 1 за каждый повторный приказ отряду
- 1 противник в пределах 20 см от отряда
- 1 отряд в труднопроходимой местности
- 1 за каждую потерянную отрядную базу

До 4 отрядов могут быть объединены в бригаду и получать единый приказ.

Движение

Пехота	20 см	Конница	30 см
Артиллерия	10 см	Летающие	100 см
Монстры	20 см	Машины	Разн.
Колесницы	30 см	Персонажи	60 см

Отряды в нестроевой формации могут двигаться на половину своей дистанции движения.

Персонажи двигаются в конце командной фазы.

Возвращение

Летающие отряды более чем в 20 см от персонажа могут вернуться к нему на расстояние до 10xD6 см прежде, чем будут отдаваться приказы.

Летающий отряд может вернуться и получать приказы в один и тот же ход.



2. СТРЕЛЬБА

Отряды стреляют в самого близкого противника в пределах дистанции стрельбы.

Дистанция

Луки и т.д	30 см
Катапульты/Пушки	60 см
Баллисты	40 см
Пистольеры/Гоблины и т.д	15 см

Броски на попадание

Цель в открытой местности	4+
Цель в оборонительной позиции	5+
Цель в укрепленной позиции	6

Отброс

Броски на отброс делаются в конце фазы стрельбы. Отряды, получившие хиты от стрельбы и магии, отбрасываются на D6 см за каждый нанесенный им хит.

- 1 куб, если отряд был в оборонительной позиции
- 2 куба, если отряд был в укрепленной позиции

Отряды становятся деморализованными, если хоть при одном броске на Отброс выпала 6-ка. Отряды, отброшенные на расстояние, большее, чем их максимальная дистанция движения, — уничтожены.

3. БОЙ

Модификаторы кол-ва атак:

Атака в противника в открытой местности	+1
Монстр/колесница, атакующая противника в открытой местности	+1
Преследование	+1
Доп. кол-во атак при преследовании (за каждые пройденные 3 см)	+1
Противник вызывает ужас	-1
Касаясь противника флангом или тылом	-1
Деморализованность	-1
+1 к результату боя за каждую базу поддержки	

Ничья

Обе стороны отходят на расстояния между 3D6 см и самым низким результатом этого броска. Отряд в оборонительной или укрепленной позиции может вместо этого стоять на месте.

Проигрыш

Проигравший должен бежать на расстояние в см, равное разнице в результатах боя.

Победа

Победитель может совершить отход, стоя на месте, преследовать противника или (если противник уничтожен) сделать бросок вперед.

Пехота не преследует конницу или колесницы, артиллерия никогда не преследует и уничтожена, если вынуждена бежать, отряды в укрепленной позиции никогда не преследуют. Отряды не преследуют врага, бежавшего в местность, в которую они не могут войти. Нелетающие отряды не преследуют летающих.

WARMASTER







Данное построение бригады достаточно хорошо для защиты отрядов артиллерии. Поставьте артиллерийский отряд между стрелковыми подразделениями, стоящими углом и формирующими простреливаемый коридор. Для врага будет достаточно тяжело атаковать вашу артиллерию во фронт, так как ближайшими целями будут отряды стрелков. От любого отряда, достаточно сумасшедшего, чтобы атаковать артиллерию в такой ситуации, до цели доедут одни уши. В данном случае Гномские Рейнджеры смогут также преследовать любых атакующих, проигравших бой.



Используйте стрелков, чтобы отбрасывать огнем вражеские отряды, находящиеся в составе бригад до начала рукопашного боя. Например, бригада состоит из трех отрядов кавалерии Высших Эльфов: двух отрядов Серебряных Шлемов и одного отряда легкой кавалерии. Бригада была атакована отрядом Имперских рыцарей, которые сражаются с Серебряными Шлемами во фронт. В фазу Стрельбы Имперские мушкетеры, находящиеся на холме, стреляют по легкой кавалерии. Одна база уничтожена, а отряд отброшен, оказавшись еще и деморализованным. Легкая кавалерия отброшена через Серебряных Шлемов. Для отображения состояния деморализованности одна из баз легкой кавалерии развернута на 180°.

WARMASTER

ЭПИЧЕСКИЕ БИТВЫ НА СТОЛЕ

Данная книга содержит **ОЗНАКОМИТЕЛЬНОЕ** руководство по игре в настольный фэнтези-варгейм с миниатюрами Warmaster производства Games Workshop.

СМОТРИТЕ В ОРИГИНАЛЬНОМ ИЗДАНИИ КНИГИ ПРАВИЛ WARMASTER:

- *Подробные игровые правила настольных фэнтези-битв для двух и более игроков.*
- *Правила магии, крепостей, осад и штурмов, боевых регалий, кораблей, суждения и кампаний.*
- *Восемь различных боевых сценариев, базирующихся на исторических битвах мира Warhammer.*
- *Руководство по покраске моделей.*
- *Краткие правила.*
- *Иллюстрации и фотографии*
- *Арми-листы последней версии смотрите в книге Warmaster Armies, доступной для свободного скачивания с www.specialist-games.com/warmaster/*



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ОРИГИНАЛЬНОМ ПРОДУКТЕ:

ISBN 1 84154 028 5	United Kingdom Games Workshop Ltd, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS.	Canada Games Workshop Ltd, 1645 Birchall Road, Units 9-11, Mississauga, Ontario, L5T 1R3.	USA Games Workshop Inc., 6721 Baymeadow Drive, Glen Burnie, Maryland, 21060-6401.	Australia Games Workshop Ltd, 23 Liverpool Street, Ingleburn, NSW 2565.	Hong Kong Games Workshop Ltd, 20th Floor, Leader Centre, 37 Wong Chuk Hang Road, Hong Kong	Japan Games Workshop Ltd, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS.
	GAMES WORKSHOP					
Citadel and the Citadel Castle, Games Workshop, the Games Workshop logo and Warmaster are UK registered trademarks of Games Workshop Ltd. and are trademarks of Games Workshop Ltd. in other countries around the world. The exclusive copyright in the contents of this package is the property of Games Workshop Ltd. © 2000. All rights reserved.						
 PRINTED IN THE UK						 CITADEL MINIATURES PRODUCT CODE 60 04 12 99 001

Данный перевод предназначен только для личного использования.
Перепечатка и коммерческое использование запрещены.