

МУШКЕТ И ПИКА

Серия игр

Дизайнер Бен Халл

КНИГА ПРАВИЛ

Версия 5.0

Содержание

1. Вступление	1	9. Реакция	
2. Инвентарь и терминология		10. Огневой бой	
3. Последовательность игры		11. Ближний бой	
4. Инициатива и активизация		12. Мораль	
5. Генералы и приказы		13. Сбор и перестроение	
6. Ориентация и построение		14. Специальные части	
7. Движение		15. Определение победы	
8. Группирование		16. Извлечение из книги с материалами по игре...	

1. Вступление

Игровая система «Мушкет и пика» это серия тактических игр, посвященных периоду с 1630 по 1680 годы. Эта система ставит своей целью отразить особенности военного дела данного периода и влияние ограничений в области командования и контроля над войсками. К данному моменту в рамках серии опубликовано пять игр:

«Проклятая гражданская война» («ПГВ»), «Швеция продолжает сражаться» («ШПС») и «Под знаменами с лилиями» («ПЗСЛ»), «Gustav Adolf the Great» (GAG), и «Nothing Gained But Glory» (NGBG).

Примечание: Этот буклет превалирует над более ранними версиями и содержит много усовершенствований. По большей части это не новые правила, а уточнение спорных моментов в предыдущих играх. Хотя, есть и некоторые новые, но «коварные», изменения правил, и опытным игрокам рекомендуется просмотреть новые правила, хотя бы один раз перед началом игры.

Вы можете «скачать» документ суммирующий эти изменения с сайта <http://www.gmtgames.com/mpulb/main.html> или <http://www.grognard.com>.

Вам надлежит считать все изменения в этом буклете правил или в таблицах (и не ссылаются на определенное сражение) применяющимся ко всем играм системы «МП».

2. Инвентарь и терминология

2.1 Игровые фишки

2.1.1 Типы: Существует три типа игровых фишек.

- Части представляют полки и бригады пехоты, кавалерию и артиллерию.
- Генералы представляют различных отдельных командиров.
- Маркеры используются игроками для того, чтобы отмечать определенную информацию о части или генерале.

2.1.2 Части: Каждая часть имеет три вида информации и изображение, напечатанные на ее фишке. Изображение позволяет легко различать пехоту, кавалерию и артиллерию. Каждая часть содержит либо ее тип (12-24lb или Dragoon), либо ее название (1/Skippon или Rupert LG), которое обычно является именем ее исторического командира. Пехотные и кавалерийские части имеют силу от «1» до «20», при этом каждое очко силы представляет от 80 до 100 человек. Артиллерийские части в игровых целях не имеют силы, а вместо этого имеют дальность действенного огня, за которым следует максимальная дальность. Все части имеют рейтинг морали от «4» до «8», чем более высокий, тем лучше. Заметьте, что генералы не являются частями.

(Прим. перев. – См. стр. 2 оригинальных правил.)

Example of Cavalry Пример Кавалерии

Unit I.D. Название части

Strength Points Очки силы («А» перед цифрой обозначает Аркебузирова)

Morale Rating Рейтинг морали

Wing indicator Обозначение корпуса

R = Right Правое крыло

L = Left Левое крыло

C = Center Центр

Example of Heavy Infantry Пример Тяжелой Пехоты

Example of Light Infantry Пример Легкой Пехоты

Example of Artillery Пример Артиллерии

Artillery Type Тип Артиллерии

Morale Rating Рейтинг морали

Grazing Range Дальность действенного огня

Maximum Range Максимальная дальность

Двойные артиллерийские части имеют аббревиатуру *DbI* на своей полоске типа части и другую полоску с обозначением «x2» под первой полоской.

2.1.3 Генералы: Фишки генералов имеют имя генерала и рейтинг командования от «0» до «-2» («-2» самый лучший рейтинг).

Example of Leader Пример генерала

Leader Name Имя генерала

Leadership Rating Рейтинг командования

2.1.4 Маркеры

No pistols Loaded Нет заряженных пистолетов (см. 10.7)

One Pistol Used Использован один пистолет (см. 10.7)

Wagons Повозки

Casualty Point Очко потерь (см. 10.6.1)

Salvo Запн (см. 10.4)

Turn Ход (см. 3.4 С)

Morale Shaken Мораль потрясена (см. 12.4)

Morale Broken Мораль сломлена (см. 12.4)

Formation Broken Построение сломано (см. 12.4)

Formation Broken & Morale Shaken Построение сломано и мораль потрясена

Momentum (см. 11.3.6)

Captured Guns Захваченные орудия (см. 10.8.9)

Column Колонна (см. 6.3.4)

Open Order Разомкнутый строй (см. 6.3.3)

Hedgehog «Еж» (см. 6.3.2)

No Continue Нет продолжения (см. 4.4.2)

Limbered Guns Орудия на передках (см. 7.3.3)

Charge Order Приказ «Атаковать» (см. 5.5)

Make Ready Order Приказ «Быть готовыми» (см. 5.5)

Rally Order Приказ «Собраться» (см. 5.5)

СЛОВАРЬ

Акция: Генерал или часть могут предпринять одну или более из следующих Акции в рамках ограничений Приказов их Корпуса: Движение, Огонь, Сбор или Перестроение.

Активный: Часть и/или генерал активизированного корпуса. Активная часть или генерал способны предпринимать акции. Только один Корпус армии является Активным в любое данное время, и только один Командир этого Корпуса, Командир Армии и любые части этого Корпуса являются Активными.

Активный игрок: Игрок, который контролирует активный в данный момент Корпус.

Артиллерия: Батареи крупнокалиберных полевых орудий. Включены только орудия достаточно большие, чтобы оказывать отдельное воздействие на ход сражения. Рассматривайте двойные батареи как обычные батареи, за исключением Победных Очков (15.0) или тех случаев, которые специально оговорены в таблицах.

Бегство: Отступление части со сломанной моралью считается бегством. Это относится как к обязательному отступлению на два гексагона в момент, когда мораль части становится сломленной (12.4.3), так и к обязательному отступлению в фазу движения обращенных в бегство (13.4).

Генералы: О Командующих Армиями и Командирах Корпусов вместе упоминается как о генералах. Генералы не считаются частями.

Закончил: После того, как Корпус осуществил свою последнюю активизацию, Командир Корпуса переворачивается стороной «Закончил» вверх. Это предотвращает возможность Корпуса быть активизированным снова в этот ход по какой-либо причине.

Зона реагирования: Гексагоны окружающие часть, активность врага в которых может позволить этой части Реагировать (9.0). Зоны реагирования частей Артиллерии отличается от Зон реагирования частей Пехоты и Кавалерии, а сами зоны различаются в зависимости от типа Реакции, которую предпринимает эта часть.

КА: Командующий Армией. Главнокомандующий армии данной стороны. Он имеет отличные от подчиненных ему Командиров Корпусов возможности.

Кавалерия: В этот период конные войска делились на два типа: КИРАСИРЫ: Всадники спереди и сзади защищенные доспехами, вооруженные двумя пистолетами и шпагой.

АРКЕБУЗИРЫ: Хотя и не в таких тяжелых доспехах как кирасиры, аркебузиры были вооружены карабином, двумя пистолетами и шпагой.

Оба этих типа сражались конными в плотном построении (глубиной в шесть или в три шеренги). Огонь из пистолетов и карабинов широко использовался как прелюдия к ближнему бою на шпагах или вместо него. Различие в большей степени состояло в тактике, а не в снаряжении, поскольку английская, шведская и баварская кавалерия обычно снаряжалась как аркебузиры, но использовалась как кирасиры. Аркебузиры обозначены буквой «А» перед их силой. Если иное не указано, то когда в правилах упоминается «Кавалерия», это относится к обоим типам частей.

Корпус: Типичная армия той эпохи состояла из трех Корпусов: правого крыла, центра и левого крыла. Командир Корпуса (КК) командовал каждым Корпусом. Правое и левое крыло обычно состояли из кавалерии, в то время как центр состоял из пехоты. Корпус без Тяжелой Пехоты считается Кавалерийским корпусом.

Легкая Пехота: Небольшие группы вооруженных мушкетерами пеших солдат. Они являются застрельщиками этого периода. Так как они не имели пик, они избегали ближнего боя и старались противодействовать противнику мушкетным огнем. В этой игре существует два типа Легкой Пехоты: Мушкетеры и Драгуны.

МУШКЕТЕРЫ: Мушкетеры выделялись из обычных полков для выполнения специальных задач. Их также называли Откомандированные мушкетеры.

ДРАГУНЫ: Полки всадников, которые были вооружены полными мушкетерами и сражались пешеходными, как пехота. Драгуны имеют более высокие рейтинги морали, чем откомандированные мушкетеры из-за органичной сплоченности драгунских полков. Во всем остальном с точки зрения этой игры они действуют одинаково.

Momentum: Дополнительное преимущество в наступлении при «стремительной атаке» вражеской части. Атаки в этот период не производились галопом или бегом, хотя, быстрое приближение этих больших построений имело значительное влияние на неподвижных обороняющихся. Он используется при определении результатов Ближнего боя.

Мораль: Измеряет сравнительную стойкость, *elan*, агрессивность и опыт части. Все части имеют рейтинг морали от 4 до 8, чем более высокий, тем лучше.

Неактивный: Любой генерал или часть, которая не является частью активизированного в данное время Корпуса. Эти части могут реагировать на Акции предпринимаемые Активными вражескими частями.

Неактивный игрок: Игрок, не являющийся Активным в данный момент.

«Пас»: Если Активный игрок отказывается или не может активизировать Корпус, он «пасует», позволяя, таким образом, Неактивному игроку стать Активным. Если оба игрока пасовали последовательно, то Фаза активизации закончена и игра переходит к Фазе бегства. Переворачивайте любых «пасовавших» КК Закончившей стороной вверх.

Перехват инициативы: Процесс, благодаря которому Неактивный игрок может попытаться прервать активизацию или продолжение Активного Корпуса Активного игрока и вместо этого активизировать один из своих Неактивных (но не Закончивших) Корпусов.

Пехота: Классифицируется либо как Тяжелая, либо как Легкая Пехота. Когда термин используется без уточнения, он относится и к частям Легкой, и Тяжелой Пехоты.

ПД: Потенциал Движения. Мера того, насколько часть может двигаться в ход, выраженная в Очках Движения (ОД) (7.2).

ПМ: Проверка Морали. Различные ситуации будут требовать Проверки Морали части. Бросается кубик, согласно правилам применяются модификаторы. Если результат выше, чем рейтинг морали данной части, то она проваливает Проверку Морали и подвергается отрицательному влиянию (12.0).

Построение: Большие, плотные построения в то время имели критическое значения с точки зрения тактики мелких подразделений и управления. Все части считаются находящимися в своем «обычном» боевом построении, если не отмечено иное.

Пехота построена от шести до десяти шеренг в глубину с расстоянием в выгнутую руку между людьми. Кавалерия построена от трех до шести шеренг в глубину с расстоянием от одного до двух ярдов между лошадьми. Во время боя и движения построения сбиваются в кучу и расстраиваются, что уменьшает подвижность и эффективность такой части.

Приказы: Игроки отдают каждому из своих Корпусов определенные Приказы, которые диктуют тип и масштаб Акции, которые могут предпринять части этого Корпуса. Возможны следующие приказы: «Атаковать» *Charge*, «Быть готовыми» *Make Ready*, «Ограть атаку» *Receive Charge* и «Собратся» *Rally*.

Продолжение: Процесс, благодаря которому Корпус, который только что закончил активизацию может попытаться активизироваться второй или третий раз.

Пропущенный: Корпус, чья активизация временно прервана Перехватом инициативы, называется Пропущенным, а его Командир Корпуса помечается маркером «Пропущен» *Bypass*, чтобы отметить этот статус.

Тяжелая Пехота: Пешие солдаты собирались в группы или блоки вооруженные мушкетами и пиками. Эти пешие солдаты были организованы в полки или бригады (два или более полка сведенных вместе), чтобы максимально увеличить действие массированного мушкетного огня и/или пик. Только пикинеры носили доспехи, если они имелись в наличии, которые состояли из нагрудной пластины, набедренных пластин (защиты бедер, которые подвешивались к низу нагрудной пластины) и шлема. Мушкетеры носили широкополые войлочные шляпы и характерный бандольер через плечо с маленькими емкостями содержащими заранее отмеренные порции пороха. Сошка мушкета вышла из общего употребления в течение описываемого периода. Часть Тяжелой Пехоты, которая также имеет символ артиллерии на флажке, считается имеющей приданную полковую артиллерию. Несколько частей ТП не имеют пик, они представляют те части, в которых доля пикинеров была радикально уменьшена.

«Хиты»: Часть может получить три различных типа «хитов»: «хиты» Погерь (10.6.1), «хиты» Морали (12.4) и «хиты» Построения (6.3.1, 7.3).

Части двойного размера: Прямоугольные части Тяжелой Пехоты. Эти части занимают два гексагона и являются объектом специальных правил, касающихся ориентации, движения и боя.

Receive Charge Order Приказ «Отразить атаку» (см. 5.5)
Interception Done Перехват осуществлен (см. 9.3.3)

2.2 Таблицы и кубик

Использование таблиц в этой игре объясняется в правилах. В этой игре используется десятигранный «кубик». «0» считается нулем, а не десяткой. Если специально не оговорено иное, то во всех таблицах используйте строку «0» при любом броске кубика модифицированном меньше «0», и используйте строку «9» при любом броске кубика больше «9».

2.3 Терминология

Словарь на предыдущей странице содержит термины и аббревиатуры, которые появляются на страницах этих правил и в таблицах.

2.4 Масштаб

- 1 ход: 20-30 минут
- 1 гексагон: 100 ярдов
- 1 очко силы: 80-100 человек
- 1 артиллерийская часть: 3-4 орудия или двойная батарея из 7-8 орудий.
- Кавалерийские части это полки или эскадроны из 200-500 человек.
- Части Тяжелой Пехоты состоят из пикинеров и мушкетеров и являются полками или бригадами (время от времени называемыми по-английски *batalia* или *tercia*) из 400-2000 человек.
- Части легкой пехоты это 100-300 мушкетеров или драгун.

2.5 Вопросы

Возникли какие-то вопросы по игре? Либо пошлите открытку со своим адресом и маркой:

GMT Games
 ATTN: Musket & Pike Battle Series Q's+
 P.O. Box 1308 Hanford, CA 93232-1308
 Или свяжитесь с нами через интернет:
 Разработчик: Бен Халл (bhull@comtrakink.com)
 Доработчик «ПГВ»: Марти Арнсдорф (marnsdorf@yahoo.com)
 Доработчик «ШПС» и «ПЗСЛ»: Дик Волерс (dvohlers@mindspring.com)
 Издатель: GMT Games (gmtgames@aol.com)

Мы также оказываем поддержку в режиме «онлайн» на веб-сайте компании GMT Games (www.gmtgames.com). Также многие игроки могут быть найдены на форумах ресурса ConsimWorld (www.consimworld.com).

3. Последовательность игры

Каждый игровой ход протекает согласно следующей последовательности:

3.1 Фаза инициативы

Игроки определяют, кто будет активным игроком и активизирует первый корпус (см. 4.1).

3.2 Фаза активизации

Активный игрок может либо активизировать не закончивший корпус, либо «пасовать» (4.5). См. 4.2, где указана последовательность, в которой должны активизироваться корпуса. Когда активизация закончена (включая любые активизации-продолжения, 4.3), противник может активизировать корпус или «пасовать». В общем, игроки по очереди становятся активными и неактивными (см. 4.3.2 и 4.4, где указаны исключения). Эта фаза повторяется до тех пор, пока все корпуса не будут активизированы, или пока оба игрока не «пасуют» последовательно.

Последовательность Фазы активизации:

- A. **Попытка перехвата инициативы:** Когда корпус активизирован, неактивный игрок может попытаться прервать эту активизацию, чтобы сначала активизировать один из своих корпусов. Если эта попытка успешна, то пометьте перехваченный корпус

маркером «Пропущен» *Bypassed* (4.4.2).

Перехваченный корпус активизируется немедленно после того, как перехвативший инициативу корпус закончит свою активизацию/активизации.

- B. **Изменение приказов:** Активизированный Корпус может попытаться изменить свой текущий Приказ (5.7).
- C. **Проведение акций:** Каждая часть активизированного корпуса может предпринять (в рамках ограничений своего приказа) ОДНУ и ТОЛЬКО ОДНУ одну из следующих акций:
- Движение (7.0)
 - Движение и/или пистолетный огонь (только кавалерия, 7.0 и 10.2)
 - Обычный огонь пехоты (10.3)
 - Залповый огонь (только Тяжелая Пехота, 10.4)
 - Огонь артиллерии (10.8)
 - Сбор (13.0)
 - Перестроение (13.0)
- D. **Ближний бой:** Части атакуют прилегающие части в ближнем бою (см. 11.0).
- E. **Продолжение:** Активизированный корпус может попытаться активизироваться во второй или третий раз (4.3). Если попытка успешна, то вернитесь к этапу «А».
- F. Если не удалось, активизированный корпус проваливает свою попытку продолжения или выполнил свою третью активизацию в этот ход, или если активный игрок не хочет продолжать действовать этим корпусом, то происходит что-либо из следующего:
- а) Если есть пропущенный корпус, то активизируйте его и вернитесь к этапу «В».
 - б) Если нет пропущенного корпуса, то игроки определяют следующий корпус, который будет активизирован (4.2) и возвращаются к этапу «А».
 - с) Если все командиры корпусов повернуты закончили вверх, переходите к Фазе движения обращенных в бегство.

3.3 Фаза движения обращенных в бегство

Все части со сломленной моралью проводят движение обращенных в бегство (13.4).

3.4 Фаза удаления маркеров

- A. Удаляются все маркеры «Залп» *Salvo*. Стрелявшая артиллерия и закончившие генералы переворачиваются лицевой стороной вверх.
- B. Сверьтесь с Таблицей замещения генералов, чтобы определить судьбу любых генералов, которые были удалены из игры в этот ход.
- C. Проверьте, не произошла ли сдача поля боя (4.6). Если в результате этого сценарий не заканчивается, и еще остались ходы, которые нужно сыграть, продвиньте маркер «Ход» *Turn* на Дорожке записи хода *Turn Record Track* и переходите к следующему ходу.

4. Инициатива и активизация

4.1 Определение инициативы

4.1.1 Процедура: Во время Фазы инициативы игроки определяют, какой корпус активизируется первым. Инициатива определяется согласно приказам, отданным в данный момент каждому корпусу. Игрок с большим числом корпусов с приказом «Атаковать» выбирает, какой подходящий корпус активизировать первым. Если нет корпусов с приказом «Атаковать», то игрок с большим числом корпусов с приказом «Быть готовыми» активизируется первым. Если нет корпусов с приказом «Быть готовыми», то игрок с большим числом корпусов с приказом «Обороняться» активизируется первым. Определяйте инициативу один раз каждый ход, в самом начале.

Корпус не может активизироваться, когда наступает его очередь, если его КК нет на карте (как из-за гибели, так и из-за Преследования).

4.1.2 Равное число: Если в этот ход у обоих игроков равное число корпусов с «самым старшим» типом приказов, то когда наступает очередь данного Приказа, Командир Корпуса с лучшим модификатором («-2» самый лучший) получает Инициативу и активизирует один из своих Корпусов, который имеет этот Приказ. В случае равных характеристик, бросьте кубик. Игрок, получивший более высокий результат, выигрывает.

4.2 Старшинство активизации

4.2.1 Каждый Корпус может быть активизирован один раз каждый ход, либо согласно обычной последовательности, либо по Перехвату инициативы (4.4). Активизации чередуются между игроками до тех пор, пока все Корпуса с Приказами более высокого старшинства не Закончат, прежде чем активизируются Корпуса с Приказами более низкого старшинства. Перехват инициативы (4.4) является исключением из обычной последовательности.

Старшинство Приказов следующее:

1. «Атаковать»
2. «Быть готовыми»
3. «Обороняться»
4. «Собратся»

Пример: У игрока А есть два Корпуса с Приказом «Атаковать» и один с приказом «Собратся». У игрока В есть один Корпус с Приказом «Атаковать», один с Приказом «Быть готовыми» и один с Приказом «Собратся». Так как у игрок А больше Корпусов с Приказом «Атаковать», он обладает инициативой и активизирует один из своих (по своему выбору) Корпусов с Приказом «Атаковать». Когда этот Корпус заканчивает, игрок В активизирует свой Корпус с Приказом «Атаковать», а когда он заканчивает, снова играет игрок А, у которого остался Корпус с Приказом «Атаковать». Когда заканчивают все Корпуса с Приказом «Атаковать», то активизируется Корпус с Приказом «Быть готовыми». Примечание: Возможно, что один игрок может активизировать два или более Корпусов, прежде чем другой игрок активизирует какой-либо свой Корпус, так как все Корпуса с Приказом «Атаковать» активизируются, прежде чем любые Корпуса со старшинством ниже, чем «Атаковать».

4.2.2 Части активизированного в данный момент Корпуса могут предпринять одну из Акции указанных в 3.2.С (эти Акции не должны предприниматься в какой-либо определенной последовательности). Выбор Акции зависит от текущего Приказа для Активного Корпуса (см. 5.6) и, в некоторых случаях, от типа части. По мере того, как Активный игрок предпринимает эти Акции, Неактивный игрок может предпринимать Реакции (9.0).

4.2.3 Если все части какого-либо Корпуса удалены из игры, то этот Корпус не считается для активизации.

4.3 Продолжение

4.3.1 ОБЩЕЕ: Корпус, который закончил свою активизацию и его текущий Приказ не Приказ «Собратся», может попытаться активизироваться снова. Корпус может Продолжить до двух раз (что может дать в сумме три активизации). Попытка Продолжения всегда добровольна.

4.3.2 ПРОЦЕДУРА: Активный игрок сверяется с Таблицей продолжения *Continuation Table* и использует текущий Приказ данного Корпуса, чтобы определить диапазон результатов броска кубика, которые ему требуются, чтобы успешно Продолжить. Бросьте кубик и примените подходящие модификаторы. Если модифицированный бросок попадает в диапазон указанный в таблице, то Корпусу можно активизироваться снова. Если модифицированный результат броска находится вне диапазона, то данный командир Корпуса переворачивается

стороной «Закончил» *Finished* вверх, и активизируется следующий способный к этому Корпус.

4.4 Перехват инициативы

4.4.1 ОБЩЕЕ: Неактивный игрок может попытаться прервать активизацию (или Продолжение) Активного Корпуса Активного игрока и попытаться сначала активизировать один из своих Корпусов. Это действие называется Перехват инициативы. Попытки Перехвата инициативы разрешены до обычной активизации Корпуса или после каждой успешной попытки Продолжения. Корпус способен к Перехвату инициативы, если его Командир Корпуса не повернут стороной «Закончил» вверх, и его текущий Приказ не Приказ «Собратся». Поставьте Перехваченного КК маркером «Пропущен» *Bypassed*, чтобы обозначить то, что его Корпус будет активизирован автоматически после того, как осуществивший Перехват инициативы Корпус Закончит. По отношению к пропущенному Корпусу не может быть осуществлен Перехват инициативы во время его первой активизации любого хода.

4.4.2 ПРОЦЕДУРА: Неактивный игрок сверяется с Таблицей перехвата инициативы *Preemption Table*, находит строку соответствующую текущему Приказу Корпуса проводящего эту попытку, а затем находит числовой диапазон результатов броска кубика требующийся для успешного Перехвата инициативы. Он бросает кубик и применяет к результату броска кубика подходящие модификаторы. Если попытка успешна, то Неактивный игрок теперь активизирует этот Корпус (он не может «пасовать»). Он также может, как и при обычной Активизации, попытаться использовать данным Корпусом Продолжение. Перехваченный генерал Корпуса помечается маркером «Пропущен» *Bypassed*, чтобы отразить то, что его Корпус, будет активизирован следующим, после того, как осуществивший Перехват инициативы Корпус Закончит. Если попытка Перехват инициативы проваливается, то генерал осуществившего неудачную попытку Корпуса помечается маркером «Нет Продолжения» *No Continue*. Генерал помеченный маркером «Нет Продолжения», может активизироваться обычным образом, но не может пытаться Продолжить. Генерал, помеченный маркером «Нет Продолжения», может попытаться позднее осуществить другую попытку Перехвата инициативы, но если эта попытка проваливается, то этот генерал переворачивается стороной «Закончил» вверх, и пропускает свою активизацию в этот ход. Если один генерал провалил попытку перехвата инициативы, Неактивный игрок может попытаться перехватить эту же активацию с помощью другого своего генерала.

4.4.3 ПЕРЕХВАТ ПРОДОЛЖЕНИЯ: Неактивный игрок может попытаться Перехватить инициативу у Корпуса после того, как Активный игрок успешно бросил за Продолжение, но до того, как Активный игрок активизирует этот Корпус. Процедура та же самая, что и в 4.4.2, за исключением того, что успешный Перехват инициативы отменяет Продолжение, и Перехваченный Командир Корпуса переворачивается стороной «Закончил» вверх вместо того, чтобы быть помеченным маркером «Пропущен». Таким образом нет Пропущенного Корпуса. Штраф за провал тот же самый, что и в 4.4.2.

4.4 ПЕРЕХВАТ ПЕРЕХВАТА: только КК «Пропущенного» корпуса может попытаться перехватить Продолжение активизации перехватившего его корпуса. Если удачно, переверните генерала, собиравшегося Продолжать, на сторону «Закончил». Если неудачно, положите на «Пропущенного» генерала маркер «Нет продолжения», а если он уже есть, переверните генерала на сторону «Закончил».

4.5 «Пас»

Вместо активизации Корпуса, Активный игрок может «пасовать». (Исключение: Вы не можете «пасовать», если текущий Приказ данного Корпуса это Приказ «Атаковать», см. 5.6.1.) Переверните Пасовавшего командира Корпуса стороной «Закончил» вверх и переходите к следующей активизации. Командующий Армией не активизируется (5.1.1) в фазу, в которую КК «пасует».

4.6 Сдача поля боя

Во время Фазы удаления маркеров каждого хода, проверьте Приказы всех генералов. Если все генералы одной из сторон имеют Приказы «Собратся», то эта сторона считается покинувшей поле боя и сценарий заканчивается. (Возможна ситуация, когда обе стороны покидают поле боя в тот же ход.) Не учитывайте Корпуса, ещё не вошедшие в игру. Определите победителя, согласно 15.0, но сторона, которая сдала поле боя, не может достичь уровня победы лучше, чем «Ничья».

5. Генералы и Приказы

Генералы используются, чтобы влиять на и контролировать Действия частей находящихся под их командованием. В каждом сражении, как это указано в правилах сценариев, принимают участие Командующий Армией и несколько Командиров Корпусов.

5.1 Командующий Армией (КА)

5.1.1 У каждой армии есть КА, который активизируется каждый раз, когда успешно активизируется Корпус его армии (включая активизации из-за Продолжение и Перехвата инициативы, но не включая случаи, когда КК Перехвачен или «пасует»). КА никогда не помечается «Закончил» и, следовательно, может быть активизирован несколько раз в течение игрового хода. Ограничения Приказов (см. 5.6) не относятся к Акциям предпринимаемым КА. Вдобавок, Акции КА превалируют над ограничениями Приказов, и считаются Акцией части в данную Фазу активизации. (Например, КА может собрать часть, Приказ КК которой «Атаковать», и эта часть не обязана, а на самом деле и не может, двинуться хотя бы на 1 гексагон ближе к ближайшей вражеской части в эту активизацию).

5.1.2 Командующий Армией МОЖЕТ Перехватывать, наступать или отступать после Ближнего Боя с любой частью, с которой он сгруппирован или которая наступает или отступает через его гексагон (т.е., бывает захвачен наступлением или отступлением). Он также может двигаться вместе с частью, обращённой в бегство, которая движется в ходе Ближнего Боя, в Фазу движения обращённых в бегство или по иным причинам.

Не считая перечисленных Акции, Командующий Армией может предпринять ОДНУ из следующих Акции каждый раз, когда он активизирован:

- **ПОВЛИЯТЬ НА ИЗМЕНЕНИЕ ПРИКАЗОВ:** Если КА сгруппирован с/прилегает к Командиру Корпуса (КК), то этот КА может добавить свой рейтинг командования к попытке КК изменить Приказ.
- **ДВИНУТЬСЯ:** КА имеет Потенциал Движения 8 и может двигаться сам по себе.
- **ПОВЛИЯТЬ НА ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЛИ ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ:** Если КА сгруппирован с/прилегает к КК, то этот КА может добавить свой рейтинг командования к попытке КК Продолжить или осуществить Перехват инициативы.
- **ПЕРЕСТРОИТЬ:** Перестроить одну часть (13.0) сгруппированную или прилегающую к этому КА. Эта часть не должна входить в состав Активного Корпуса.
- **СОБРАТЬ:** Автоматически собрать одну часть (13.0), с которой он сгруппирован, или попытаться собрать одну часть, к которой он прилегает. Эта часть не должна входить в состав Активного Корпуса.

5.2 Командир Корпуса (КК)

5.2.1 Командир Корпуса (КК) командует Корпусом данной армии. Корпус может состоять из Пехоты, Кавалерии и/или Артиллерии. КК назначаются согласно специальным правилам сценария и могут быть замещены только из-за того, что генерал выходит из игры, будучи убит или осуществляя преследование. КК должен заканчивать каждую Ацию движения сгруппированным с частью своего Корпуса.

5.2.2 КК ДОЛЖЕН Перехватывать, наступать или отступать после Ближнего Боя с любой частью, с которой он сгруппирован или которая наступает или отступает через его гексагон (т.е., захватывается наступлением или отступлением). Он МОЖЕТ двигаться вместе с частью, обращённой в бегство, которая движется в ходе Ближнего Боя, в Фазу движения обращённых в бегство или по иным причинам. Если обращенная в бегство часть, с которой движется КК, покидает поле боя, вы можете немедленно поместить генерала с любой оставшейся на поле боя частью его Корпуса.

Не считая перечисленных Акции, КК может предпринять ОДНУ из следующих Акции каждый раз, когда его Корпус активизируется:

- **ДВИНУТЬСЯ:** КК имеет Потенциал Движения 8 и может двигаться сам по себе.
- **ПОВЛИЯТЬ НА ПОПЫТКУ СОБРАТЬСЯ ИЛИ ПЕРЕСТРОИТЬСЯ:** КК может повлиять на Сбор или Перестроение (13.0), если текущий Приказ Корпуса позволяет это.

5.3 Потери среди генералов и замещение

5.3.1 ПОТЕРИ: Генералы могут быть удалены из игры посредством Огневого боя, Ближнего или, если сгруппированы с частью Кавалерии, которая преследует за край карты (см. 10.10, 11.8, 11.7.3). Генерал автоматически удаляется, если вражеская часть занимает его гексагон, или он является целью Ближнего боя и этот генерал единственная фишка в гексагоне.

5.3.2 ЭФФЕКТЫ: Корпуса не могут активизироваться, Продолжать или Перехватывать, если Командир Корпуса был удален.

5.3.3 ТАБЛИЦА ЗАМЕЩЕНИЯ: Генералы, удаленные из игры, либо уничтожаются, либо возвращаются в игру. Во время Фазы удаления маркеров игроки бросают по Таблице замещения генералов за каждого генерала удаленного в этот ход. Если Командир Корпуса уничтожен, замените его абстрактным генералом, если в правилах сценария не оговорен специальный заместитель. Если не осталось частей этого Корпуса, то нет замещения.

5.3.4 РАЗМЕЩЕНИЕ: Заместитель или возвращающийся в игру КК помещается на любую часть этого Корпуса. Это не меняет статус Приказов этого Корпуса. Поместите любого генерала, возвращающегося после пребывания вне игры в течение хода, на любую часть его Корпуса во время Фазы удаления маркеров этого хода после того, как было определено его состояние. Если не осталось частей его Корпуса, он не возвращается, но и не считается как Победные Очки за потери.

Примеры замещения генерала:

1) КК удален в результате Огневого боя во время 1 хода. В Фазу удаления маркеров 1 хода игрок выбрасывает «1» по Таблице замещения генералов. Генерал-заместитель немедленно помещается на часть этого Корпуса. Во время Фазы удаления маркеров 2 хода, этот генерал-заместитель удаляется, а изначальный КК помещается на любую часть этого Корпуса. Заметьте, что если в се части этого корпуса были уничтожены во время 2 хода, КК не возвращается в игру.

2) КК уничтожен в ближнем бою. В Фазу удаления маркеров выбрасывается «6» по Таблице замещения генералов. КК навсегда удаляется из игры, а его генерал -

заместитель немедленно помещается на часть этого Корпуса. Помните, что если частей этого корпуса не осталось на карте в конце этого хода, не делается никакого броска.

5.3.5 Если Командующий Армией уничтожен, то старший Командир Корпуса (как оговорено в правилах сценария) принимает командование. Фишка общего генерала немедленно замещает этого Командира Корпуса, если иное не указано в правилах сценария. Поместите оговоренного заместителя КА на любую свою часть.

5.4 Командование

5.4.1 ОБЩЕЕ: Для того чтобы действовать с полной эффективностью, части должны находиться в командовании. Командование определяется по Корпусам и применяется только к боевым частям, но не к генералам. (Генералы всегда считаются «в командовании».) Каждая часть относится к определенному Корпусу как часть расстановки сценария, и Вы не можете переподчинить часть другому Корпусу во время игры.

5.4.2 ПРОСЛЕЖИВАНИЕ КОМАНДОВАНИЯ: Части считаются в командовании, если в момент, когда она активизируется или Реагирует, она способна проследить линию коммуникаций (ЛК) до своего КК. Части могут проследивать свои ЛК на протяжении трех гексагонов (в случае Кавалерии) или двух гексагонов (любой другой тип части) до своего КК или до части того же Корпуса, которая способна проследить 2-3 гексагона до другой части этого же Корпуса, и так далее до тех пор, пока одна часть из этой цепочки не проследивает ЛК непосредственно до КК. Таким образом, командование может быть прослежено через сравнительно большие районы до тех пор, пока каждая часть находится либо в пределах двух, либо в пределах трех (в зависимости от типа части) гексагонов друг от друга, и хотя бы одна часть в этой цепочке находится в пределах дальности командования КК. ЛК не может быть прослежена через гексагон, в котором находится вражеская часть, или через непроходимую местность.

Захваченная или выведенная из строя артиллерия не может быть использована для прослеживания командования.

Генерал, сгруппированный с пехотой двойного размера, должен быть помещен конкретно на один из двух гексагонов, которые она занимает.

Примечание: Командование прослеживается в тот момент, когда определенная часть желает двинуться. Таким образом, Командир Корпуса или часть могут двинуться, чтобы привести часть вне командования обратно в командование до того, как эта часть двинется. И наоборот, если КК был убит в ходе Реакции противника, все части его корпуса, которые не успели активизироваться до этого момента, считаются вне командования.

5.4.3 ЭФФЕКТЫ НАХОЖДЕНИЯ ВНЕ

КОМАНДОВАНИЯ: Любая часть, которая не может проследить командование, ограничена в том, что она может делать:

- ✓ Если только она не прилегает к вражеской части, она должна двигаться так быстро, как может, с тем, чтобы поместить себя обратно в командование. Это превалирует над любыми ограничениями движения для части из-за ее Приказов. Если ее Командир Корпуса в данный момент не находится на карте, она вообще не может двигаться. *Исключение: Часть Артиллерии вне командования не должна следовать этому ограничению, если она снята с передков.* Как только она оказывается в командовании, часть после этого может свободно использовать оставшиеся ОД, в пределах ограничений Приказов этого Корпуса. Таким образом, часть в одном гексагоне от того, чтобы быть в командовании, может двинуться на один гексагон

обратно в командование, а затем продолжить двигаться со своим Корпусом во время той же активизации, используя свои оставшиеся Очки Движения.

Если по каким-либо причинам (ориентация, местность и т.п.) часть не может двигаться ближе к командованию, активный игрок должен хотя бы развернуть часть таким образом, чтобы способствовать ее требуемому движению в следующую активацию. Часть вне командования, которая начинает активацию, прилегая к вражеской части, может двигаться, чтобы поместить себя обратно в командование.

- ✓ Единственный вид огня, который она может вести это огонь как Реакция (см. 9.4). *Исключение: Части Артиллерии снятые с передков могут вести огонь, даже если они вне командования.*
- ✓ Часть вне командования НЕ может двигаться вплотную к вражеской части. Часть может выполнять все типы Реакции (Реагирующее движение, Реагирующий огонь и Перехват) как обычно, но не может при этом двигаться вплотную к вражеской части. (Таким образом, часть должна уже прилегать к противнику, для того, чтобы попытаться осуществить его Перехват).
- ✓ Тяжелая пехота может попытаться построить «сж» (6.3.2) в виде Реакции, даже вне командования.
- ✓ Часть вне командования не может проводить Сбор или Перестроение, если только она не прилегает или не сгруппирована с КА.

Примечание: На способность КА перестраивать и собирать часть не влияет состояние командования этой части. На самом деле, КА сам помещает часть в командование в целях того, чтобы быть перестроенной или собранной.

5.5 Приказы в общем

5.5.1 Приказы представляют то, что Корпус приготовился делать во время хода. Приказы могут ограничивать то, что части этого Корпуса могут делать. Ограничения Приказов относятся только к частям, не Генералам и только в течение активации Корпуса (так, например, часть под приказом «Атаковать», прилегающая к вражеской части, может осуществлять Перехват). Все Корпуса начинают игру с одним из четырех определенных Приказов (5.6), но эти Приказы могут измениться во время игры (5.7).

5.5.2 Процесс изменения Приказов не является автоматическим, но зависит от текущих Приказов Корпуса и его желательных Приказов. Рейтинг командования КК (и возможно КА) влияет на способность изменить Приказы. Текущие Приказы для Корпуса обозначаются путем помещения соответствующего маркера Приказов на/рядом с Командиром Корпуса.

5.5.3 Игроки могут скрытно раздать Приказы своим Корпусам перед началом игры, а затем одновременно вскрыть их. На каждый сценарий есть Исторический вариант Приказов, который игроки могут использовать по взаимному согласию.

Примечание: Приказы отдаются Корпусу как целому, а не отдельным частям.

Для более реалистичной игры выбирайте Исторические Приказы, для более сбалансированной – собственные.

5.6. Четырехтипа Приказов

Особенность 5 версий: ЛВ теперь никак не влияет на Приказы. Генералы обычно достаточно осведомлены о противнике, чтобы отдать приказ об атаке, вне зависимости от того, виден он или нет.

5.6.1 АТАКОВАТЬ: Часть с Приказом «Атаковать» должна закончить активацию хотя бы на один гексагон ближе к ближайшей вражеской части, даже если это помещает ее вне командования. Исключение: Если ближайшая вражеская часть уже прилегает к фронту другой своей части, то активная часть *может* вместо этого двигаться по направлению к следующей ближайшей вражеской части.

Если по каким-либо причинам (ориентация, местность и т.п.) часть не может двигаться ближе ближайшей вражеской части, активный игрок должен хотя бы развернуть часть таким образом, чтобы способствовать её требуемому движению в следующую активацию. Часть должна быть под приказом «Атаковать», чтобы иметь возможность двигаться вплотную к вражеской части.

Если часть начинает ход или двигается вплотную к вражеской части, которая не прилегает к фронту другой вашей части, она не может двигаться дальше, если только не меняет ориентацию, не производит захождение или не изменяет порядок группирования с артиллерией, сгруппированной с ней в одном гексагоне (8.3.1).

Определяйте, какая вражеская часть является ближайшей, когда активная часть начинает движение. Если две или более вражеских частей равноудалены, то игрок атакующей части может выбрать, какую из вражеских частей он атакует. Если часть с Приказом «Атаковать» не может видеть никаких вражеских частей, то она может двигаться куда угодно, оставаясь в командовании, или остаться там, где она находится. Корпус с Приказом «Атаковать» НЕ может «пасовать», когда активизирован. Часть с Приказом «Атаковать» не может предпринимать Акцию Перестроения или Сбора (13.2) или использовать возможность Отхода при движении как Реакции (9.2).

АНТИСАМОУБИСТВЕННЫЙ ПУНКТ – Часть Легкой Пехоты никогда не обязана двигаться вплотную к фронту вражеской части Тяжелой Пехоты. Если вражеская часть Тяжелой Пехоты является ближайшей видимой вражеской частью для части Легкой Пехоты, то часть ЛП должна двигаться по направлению к этой части ТП, но не должна двигаться вплотную к ее фронту, даже если эта часть ЛП начинает свою активизацию в двух гексагонах с ней.

5.6.2 БЫТЬ ГОТОВЫМИ: Часть с Приказом «Быть готовыми» может двигаться, но НЕ может двигаться вплотную к вражеской части. Часть может предпринимать Акцию по Перестроению, но не Акцию Сбора, если сгруппирована или прилегает к своему КК.

5.6.3 ОТРАЗИТЬ АТАКУ: Часть с Приказом «Отразить атаку» может двигаться максимально на один гексагон, но не может двигаться вплотную к вражеской части. Часть двойного размера может менять ориентацию, осуществляя захождение на один гексагон (если она может войти в соответствующий гексагон и у неё хватает на это ОД), если в конце ее движения хотя бы одна половинка этой части прилегает к гексагону, в котором она начала его, и ни одна из половинок не прилегает к вражеской части, к которой она не прилегала бы в начале движения. Часть может предпринимать Акцию Перестроения. Часть может предпринимать Акцию Сбора, если сгруппирована или прилегает к своему КК.

5.6.4 СБОР: Часть с Приказом «Сбор» может двигаться, но НЕ может заканчивать свое движение ближе к любой вражеской части, чем расстояние до ближайшей вражеской части в начале движения. Часть может предпринимать Акцию Перестроения или Сбора. Ее Командир Корпуса не может пытаться Продолжить или Перехватывать инициативу.

5.6.5 ВСЕ ТИПЫ ПРИКАЗОВ: Части могут вступать в Огневой и Ближний бой, а их Командующий Армией может предпринимать Акции Перестроения или Сбора для них. Части могут менять ориентацию, даже если начали активизацию прилегая к вражеской части. Приказы не влияют на Наступление или Отступление после Ближнего Боя.

5.7 Изменение Приказов

5.7.1 КОГДА: Только Активный Корпус может попытаться изменить свои Приказы, и только во время сегмента Изменения приказов. Попытка должна быть предпринята до

того, как какие-либо части этого Корпуса предпримут какую-либо Акцию.

5.7.2 ПРОЦЕДУРА: Чтобы изменить Приказы, активный игрок сверяется с Таблицей изменения приказов и находит место пересечения строки текущих Приказов Активного Корпуса со столбцом желаемых Приказов. Бросьте кубик и примените любые доступные модификаторы. Если Корпус преуспевает в изменении Приказов, то новые Приказы действуют для этой активизации. Корпус, который провалил изменение Приказов, должен активизироваться с текущим Приказом. (Исключение: 5.8.)

Примечание: Невозможно осуществить определенные изменения Приказов.

5.7.3 ЗАМЕЧАНИЕ ПО МОДИФИКАТОРУ: Когда пытаетесь изменить Приказ на «Собраться», существует модификатор, если у больше половины частей Корпуса Мораль Сломлена, Потрясена или они уничтожены. Рассмотрите части умчавшиеся преследовать за край карты, как уничтоженные при определении того, используется ли этот модификатор.

5.8 Обязательное изменение приказов на «собраться»

В начале активизации, если все части Кавалерии и Тяжелой Пехоты активизированного корпуса либо уничтожены, либо находятся вне карты, либо с потрясенной или сломленной моралью, либо со сломанным построением, то Командир этого Корпуса должен быть помещен под приказ «Собраться». Это изменение приказа является автоматическим, и КК не может пытаться провести другую смену приказа в эту активизацию. Игрок не может пасовать в эту активизацию. Это правило не применяется к Корпусу, если какие-либо его части, указанные в качестве Подкреплений, еще не вошли в игру.

6. Ориентация и построение

6.1 Ориентация

Располагайте каждую часть в ее гексагоне таким образом, чтобы ее фронт был направлен на угол ее гексагона. (Исключение: Части двойного размера в колонне, 6.3.4.) Верх части это ее фронт. Части одинарного размера имеют два фронтальных гексагона, два фланговых гексагона и два гексагона тыла. Части двойного размера имеют три фронтальных гексагона, два фланговых и три гексагона тыла. Генералы, орудия на передках и части со сломленной моралью не имеют ориентации.

6.2 Изменение ориентации

6.2.1 Стоимость движения: Части должны тратить очки движения, чтобы изменить ориентацию.

- Кавалерия и Легкая Пехота: 1 ОД за каждый угол изменения.
- Тяжелая Пехота одинарного размера: 2 ОД за каждый угол изменения.
- Части двойного размера – должны осуществлять захождение вперед, чтобы изменить ориентацию. Половина части остается в своем гексагоне, в то время как другая двигается и поворачивается вокруг неподвижного гексагона, как показано ниже. Одно ОД плюс стоимость местности, в которую входит двигающаяся половина части двойного размера (см., Таблицу Влияния Местности), стоит повернуться на один гексагон. Части двойного размера не могут осуществлять захождение назад. ТП в построении «юлонна» платит 2 ОД за поворот на одну сторону гексагона при смене ориентации.

Пример: Часть двойного размера осуществляет захождение на один гексагон в гексагон чистой местности.

Общая стоимость в ОД – два.

6.2.2 Контрмарш: Часть может изменить ориентацию на 180 градусов за стоимость в 2 ОД. Это не «поворот кругом» в буквальном смысле, а перемещение головных каждого ряда

в тыл вместе с перемещением за ними остальных в этом ряду.

Примечание для владельцев ПГВ: Маневр Backstep удален из этой серии, и больше не доступен даже в сценариях ПГВ.

6.2.3 Артиллерия: Артиллерийская часть, которая не располагается стороной «стреляла» вверх, может изменить ориентацию на любое число углов вместо ведения огня (либо обычного огня, либо реагирующего огня). Переверните артиллерийскую фишку стороной «стреляла» вверх, если она меняет ориентацию. Артиллерия на перерывах не имеет ориентации, поэтому вы можете бесплатно разворачивать её в любом направлении.

6.2.4 Ориентация и вражеские части: Часть, которая меняет ориентацию, когда прилегает к вражеской части провоцирует реагирующий огонь (9.4).

6.3 Построение

6.3.1 Состояния построения: Часть всегда находится в одном из семи состояний: обычное построение, построение в замешательстве, сломанное построение, «еж» (6.3.2), разомкнутый строй (6.3.3), колонна (6.3.4) или сломленная мораль без какого бы то ни было построения (12.3.4). Все состояния построения отмечаются маркером, за исключением обычного построения (представленного лицевой стороной части без маркера) и построения в замешательстве (представленного обратной стороной части без маркера). Ближний бой (11.2 F), артиллерийский огонь и движение через труднопроходимую местность ухудшает построение части, с обычного построения до построения в замешательстве и затем до сломанного построения. Часть в сломанном построении игнорирует все последующие хиты построения (исключение: 10.6.6). Влияние этих построений перечислено ниже.

- **Обычное построение** – Никаких ограничений.
- **Построение в замешательстве** – Потенциал движения части ополовинивается, и часть подвергается негативным модификаторам при ведении огня и в ближнем бою.
- **Сломанное построение** – Часть не имеет потенциала движения, и подвергается негативным модификаторам при ведении огня и в ближнем бою. Части со сломанным построением наступают после ближнего боя обычным образом.

6.3.2 «Еж» (*прим. перев. – в оригинале “Hedgehog”, в переводе с английского «еж»*): Это построение (также известное как *Schiltron*) доступно только для Тяжелой Пехоты с пиками.

а. Часть в этом построении не может вести огонь, инициировать Ближний Бой или добровольно двигаться, и подвергается негативным модификаторам в Таблице ведения огня. (Артиллерия, состыкованная с частью в построении «Еж», тоже не может стрелять). Преимущество этого построения в том, что часть не имеет флангов и тыла и получает выгодные модификаторы в ближнем бою.

б. Части могут строиться в «еж» во время своей фазы активизации, тратя 4 Очка Движения, или, когда это возможно, как часть реагирующего движения без стоимости в Очках Движения (см. 9.2.3). Часть может быть в одном из следующих состояний построения, чтобы построиться в «еж»: обычное построение, разомкнутый строй (6.3.3) или колонна (6.3.4); Часть с построением в замешательстве может попытаться принять построение «еж» только как часть реагирующего движения. Если ей это удалось, переверните фишку части на сторону обычного построения. Отметьте часть маркером «Еж» *Hedgehog*, чтобы отразить ее новое построение.

с. Чтобы покинуть «еж» и вернуться в обычное построение требуется в сумме три акции по перестроению (6.4). Первая акция по перестроению удаляет маркер «Еж» *Hedgehog* и

оставляет часть в состоянии сломанного построения с той же ориентацией, что и когда она строилась в «еж». Затем возвращение в обычное построение происходит тем же образом, как и для других частей в сломанном построении. д. Части в построении «еж» отступают и наступают после ближнего боя обычным образом.

е. Части в построении «еж» игнорируют «хиты» построения полученные в результате ближнего боя (11.2 F) или наступления после ближнего боя (11.4.10), но рассматривают любые «хиты» построения полученные в результате огневого боя (10.0), как потери вместо этого. Если часть в построении «еж» подвергается результату сломленной морали, она становится со сломленной моралью без построения (12.4.3) и маркер «Еж» *Hedgehog* удаляется.

Комментарий: Это была ранняя форма каре, в которой пикеры строились большой массой, направляя пики во все направления, чтобы обороняться против кавалерийской атаки. Мушкетеры либо находили убежище под пиками, либо самостоятельно ретировались.

6.3.3 Разомкнутый строй: Части в этом построении не получают никаких «хитов» от движения. Они могут участвовать во всех остальных акциях обычным образом. Для огневого и ближнего боя части в разомкнутом строю рассматриваются, как если бы они были в построении в замешательстве. Части в обычном построении могут принять разомкнутый строй за одну акцию по перестроению. По желанию игрока, части могут начинать сценарий в этом построении. В этом случае игроки перед началом игры скрытно выбирают части, которые будут в разомкнутом строю и затем одновременно вскрывают их. Части также могут сменить построение с разомкнутого строя на обычное построение за одну акцию по перестроению. Если часть в разомкнутом строю получает «хит» построения от огневого или ближнего боя, она немедленно становится со сломанным построением, а маркер «Разомкнутый строй» *Open Order* удаляется.

Комментарий: Это представляет неплотную версию обычного боевого построения, используемого при движении по пересеченной местности. То, что получают построение с точки зрения маневренности, оно теряет с точки зрения сплоченности, таковы его отрицательные стороны.

6.3.4 Колонна: Изменение построения из колонны в боевую линию было чрезвычайно трудоемким в этот период. Части могут быть в построении колонны, только если указано, что они начинают сценарий или входят, как подкрепления в этом построении. Части в колонне увеличивают свой потенциал движения на два и не подвергаются «хитам» построения от движения. Части одинарного размера в колонне двигаются и имеют ориентацию обычным образом. Когда часть двойного размера находится в колонне, ее правая половина считается «головой» колонны, со стороной гексагона (которая обычно является флангом) в качестве фронта части. Поместите маркер «Колонна» *Column* на правую половину этой части двойного размера ориентированным в надлежащем направлении.

Хвост: Так как все движение связано с «головой», то это заставить может «хвост» вертеться. Такое верчение происходит без дополнительной стоимости.

Из колонны в боевую линию: Части могут менять построение из колонны в сломанное построение для пехоты, или из колонны в построение в замешательстве для кавалерии за одну акцию по перестроению. Когда часть двойного размера меняет построение из колонны, то игрок может выбрать, какая половина левая или правая, становится ее фронтом. (Другими словами, от может оставить часть с ориентацией, в которой она была, когда была в колонне, или повернуть ее на 180 градусов.)

Бой: С частей атакованных (артиллерийским, мушкетным/пистолетным огнем или в ближнем бою), пока

они находятся в колонне, удаляется маркер «Колонна» *Column*, они немедленно оказываются в сломанном построении и должны предпринять Проверку Морали до определения результата боя. Часть, находящаяся в колонне, не может стрелять, инициировать ближний бой и выполнять любые типы Реакции, включая Перехват.

6.4 Восстановление построения

Части должны предпринять акцию перестроения (13.2.3), чтобы восстановиться от «хитов» построения или сменить построения из построения «ж», разомкнутого строя или колонны. Каждая акция перестроения улучшает состояние построения части на один уровень, т.е., из сломанного построения в построение в замешательстве это одна акция. Части потребуется две акции, чтобы полностью восстановиться из сломанного построения в обычное построение.

Примечание: Определенные приказы не позволяют частям предпринимать акции перестроения, если только КА не проводит эту акцию.

7. Движение

7.1 Движение, в общем

7.1.1 Основы: Части и генералы двигаются по одной зараз, тратя Очки Движения за каждый гексагон, в который входят (см., ТВМ). Нет стоимости для движения за выдвигание вплотную к вражеской части. Части должны двигаться непосредственно в свои гексагоны фронта. Части требуется изменить ориентацию, чтобы двинуться во фланговый или тыльный гексагон (см. 6.2). Генералы используют кавалерийскую колонку в ТВМ. Если часть не имеет достаточно ОД, чтобы войти в гексагон, она не может в него войти. В игре нет минимального возможного движения на один гексагон, как в других играх (если только обратное не указано в сценарии).

7.1.2 Части двойного размера: Если одна половина части двойного размера движется через местность отличную, нежели другая половина, всегда используйте более высокую стоимость в ОД. Если одна половина части двойного размера пересекает деталь местности на стороне гексагона до того, как вторая половина делает это, то стоимость в ОД детали местности на стороне гексагона оплачивается дважды (в тот момент, когда каждая половина пересекает ее).

7.2 Потенциал движения

7.2.1 Потенциалы движения не напечатаны на фишках.

Потенциал движения для каждого типа части указан ниже.

Кавалерия и офицеры:	8 ОД
Легкая пехота	6 ОД
Группировка кавалерия/ легкая пехота	6 ОД (8.2)
Тяжелая Пехота	4 ОД
Повозки* и орудия на передках	2 ОД
Орудия, снятые с передков	0 (не могут двигаться)
Части со сломленной моралью	0 (могут двигаться только в Фазу движения обращенных в бегство)

* Фишки повозок могут двигаться только, когда это разрешено определенными инструкциями сценария.

Примечание: построение части также может влиять на потенциал движения (см. 6.3).

7.3 Движение и «хиты» построения

7.3.1 Определенные типы местности будут наносить «хиты» построения некоторым типам частей. Это отмечено на Таблице Влияния Местности. Эти «хиты» построения применяются каждый раз, когда часть входит в такой гексагон, как из-за обычного движения, преследования, отступления, наступления после боя, так и из-за ведения огня при наступлении или отходе. (Части не получают хиты, за то, что они стоят в подобных гексах в начале игры, или совершают перегруппирование или изменение ориентации никуда не двигаясь). В то время как такие

«хиты» применяются немедленно, влияние на движение «хита» формации применяется после того, как движение закончено. Другими словами, потенциал движения части в ОД определяется, когда часть начинает двигаться, и если состояние построения части изменится во время движения, то часть сохраняет Очки Движения, которые она имела, когда начала двигаться. Таким образом, кавалерийская часть, которая начинает, будучи сгруппированной с частью Легкой Пехоты, имеет потенциал движения «6», даже если она движется прочь от пехотной части. *Исключение: Часть должна прекратить двигаться, как только получит «хит» построения, который заставляет ее оказаться в сломанном построении.* Эти «хиты» построения также применяются, если часть преследует, отступает или наступает после боя, но в этом случае исключение не применяется (то есть, часть продолжает движение, даже если её построение становится сломанным). Часть получает хит построения за пересечение пологого склона (вверх или вниз), только она пересекает второй пологий склон за одно и то же действие движения (будь то обычное движение, перехват, наступление или отступление после боя).

Пример: Кавалерийская часть, которая движется вниз по крутому склону и через ручей получит два «хита» построения и остановится.

7.3.2 Части двойного размера: В случае с частями двойного размера, если одна половина движется через местность, которая вызывает «хит» построения, в то время как другая находится в чистой местности, влиянию подвергается вся часть. Подобно 7.1.2, если одна половина части двойного размера пересекает деталь местности на стороне гексагона до того, как другая половина делает это, «хит» построения этой детали местности получается два раза (в тот момент, когда каждая половина пересекает ее).

7.3.3 Орудия на передках: Артиллерия может браться на передки или сниматься с них вместо ведения огня в данный ход. Это значит, что артиллерийская часть не может стрелять или двигаться в течение всего хода, в котором она взялась на передки или снялась с них. Как только часть взята на передки, пометьте её маркером «Орудия на передках» *Limbered Guns*. Орудия на передках имеют потенциал движения «2» и используют колонку Тяжелой Пехоты в ТВМ. Орудия на передках не подвергаются хитам построения из-за движения. Орудия на передках подвергаются влиянию нахождения вне командования (5.4.3). Орудия на передках рассматриваются, как обычная артиллерия во всех остальных отношениях. (Взятие на передки недоступно в игре «Проклятая Гражданская Война», из-за некачественного артиллерийского обоза во время Английской гражданской войны.). Артиллерия на передках не может принимать состояния «Колонна» и «Разомкнутый строй». Артиллерия на передках может входить в гексагон с дружеской пехотной или кавалерийской частью, если это не противоречит правилам группирования (8.1.1). Однако, она должна при этом остановиться и завершить текущую активизацию. Любая часть может свободно покинуть этот гексагон в следующую активизацию, но они не могут двигаться единой группой.

7.3.4 Приданная артиллерия: Часть Тяжелой Пехоты, которая также имеет символ артиллерии на фишке, содержит полковую артиллерию. Вам не надо брать и снимать с передков эти части, чтобы двигаться, когда Вы двигаете пехоту, эта артиллерия считается двигающейся вместе с ней. Хотя влияние местности, которая применяется к артиллерийским частям, также применяется к любым частям Тяжелой пехоты с приданными полковыми орудиями.

7.3.5 Мосты: Любая часть, кроме пехоты двойного размера, может войти в гексагон с мостом или пересечь мост на границе двух гексагонов обычным образом, и может инициировать ближний бой из гексагона с мостом или через

мост на границе двух гексагонов, если нет других ограничений для этого. Если пехотная часть двойного размера находится в колонне, она может пересекать мост, как если бы это был гексагон с дорогой или дорога на границе двух гексагонов, с тем исключением, что она не может закончить активизацию в гексагоне с мостом, или находясь по обе стороны от границы с мостом между гексагонами.

Пехотная часть двойного размера не в колонне должна выполнять следующий порядок пересечения моста:

- Часть должна быть в нормальном построении или в разомкнутом строю.
- Часть должна начать активизацию примыкая фронтальной зоной к гексагону с мостом или к границе с мостом между гексагонами.
- Часть тратит весь свой потенциал движения на пересечение моста и заканчивает движение по другую сторону от него таким образом, что гексагон с мостом или граница с мостом между гексагонами примыкает к ней с тыла. Фактически, часть «протискивается» сквозь мост.
- Часть сохраняет ту же ориентацию, что и до пересечения моста, а гексагон, в котором она оказалась, должен быть таким, в какой она могла бы войти обычным образом.
- После пересечения моста часть из нормального построения оказывается в сломанном построении.

Пехотная часть двойного размера может инициировать [ближний-?] бой через границу между гексагонами с мостом или через гексагон с мостом против вражеской части, находящейся по другую сторону моста, но в ходе ближнего боя рассматривается, как часть со сломанным построением. При победе, часть может наступать через мост, следуя указанным правилам и ограничениям на передвижение.

7.4 Подкрепления

Если в сценарии упоминаются подкрепления, и эти подкрепления имеют своего Командира Корпуса, то этот корпус может входить на карту во время указанного хода с приказом «Быть готовыми». Игрок может активизировать КК корпуса подкреплений в его обычную очередь в последовательности приказов в тот ход, когда корпуса входит в игру, а также использовать его для Перехвата инициативы и пытаться поменять его Приказ. Если указанный гексагон входа заблокирован вражескими частями, то эти части могут войти в ближайшем неблокированном гексагоне. Части могут входить в обычном построении, в разомкнутом строю и в колонне по выбору игрока, если иное не отмечено в правилах сценария. Если оговорен только один гексагон входа, то части должны входить последовательно, а каждая часть после первой имеет на одно Очко Движения меньше за каждую часть, которая вошла перед ней. *Прим.р:* Четыре батальона Тяжелой Пехоты входят в гексагоне 1101. Первая имеет 4 ОД, вторая 3, третья 2 и последняя 1.

8. Группирование

8.1 Основное правило

8.1.1 Группированием называется ситуация, когда в одном гексагоне находится более одной части. Основное правило – одна боевая часть в каждом гексагоне. Исключения это:

- Часть Легкой Пехоты силой 1 или 2 может группироваться с кавалерийской частью (8.2).
- Одна артиллерийская часть может группироваться с пехотной или кавалерийской частью (8.3).
- Две артиллерийские части могут группироваться с частью Тяжелой Пехоты двойного размера (одна артиллерийская часть в каждом гексагоне) (8.3).
- Две кавалерийские части могут на момент группироваться вместе, чтобы осуществить слияние (8.4).

8.1.2 правила группирования действуют все время. Части не могут двигаться через свои части во время движения, перехвата или отступлений. *Исключение: Части могут двигаться (8.3), Перехватывать (9.3) или отступить (11.4.3) через свои артиллерийские части.*

8.2 Группирование кавалерии и Легкой Пехоты

8.2.1 Одна часть Легкой Пехоты силой 1 или 2 может группироваться с одной кавалерийской частью того же Корпуса. Рассматривайте эту группу, если она атакована, как одну часть, с одинаковой ориентацией, построением и моралью. Эффекты этого следующие:

- Фактор движения объединенной группировки «шесть», для движения используется колонка кавалерии в ТВМ.
- Обе части могут вести огонь и реагирующий огонь.
- Обе части должны иметь одну и ту же ориентацию.
- Если группировка вступает в ближний бой, то часть Легкой Пехоты во всех отношениях игнорируется. Если кавалерийская часть уничтожается, то часть Легкой Пехоты тоже.
- Если кавалерийская часть наступает или отступает после боя, то часть Легкой Пехоты движется вместе с ней. Если кавалерийская часть преследует (11.7), то часть Легкой Пехоты остается позади (11.7.3).
- Обе части в группировке подвергаются всем «хитам»/эффектам построения и морали. Только одна из этих частей (по выбору игрока) получает нанесенный им «хит» потерь. Если любая из частей достигает своего уровня потерь, его эффект распространяется на всю группу.
- Для проверки морали (10.6.2) используется мораль кавалерийской части.
- Части проводят Сбор или Перестроение вместе, как одну Аксию.
- Если группировка принуждена к бегству, она разделяется и каждая часть движется на свой полный потенциал движения.
- Кавалерийская часть может осуществлять перехват, оставляя часть Легкой Пехоты позади (но ПД кавалерии при этом б, и она не может перехватывать вражескую кавалерию в нормальном построении).

Примечание дизайнера: комбинация кавалерии легкой пехотой фактически представляла собой одну боевую часть, в которой в зводь мушкетеров от 40 до 60 человек чередовались с кавалерийским и эскадронами. Тактика в основном была оборонительной и сводилась к огневой поддержке кавалерийской линии мушкетерами. Эту тактику популяризовали иведы в 1630-х годах, и хотя она и казалась сомнительной, её иногда использовали вплоть до 1670-х годов.

8.2.2 Кавалерийская часть, которая движется в гексагон, в котором уже находится часть Легкой Пехоты, должна остановиться – она не может пройти дальше. Обратное также является истиной, часть Легкой Пехоты должна остановиться, если она движется в гексагон, в котором находится кавалерийская часть. Двигающаяся часть должна изменить свою ориентацию так, чтобы она совпала с ориентацией недвигавшейся части. Если часть не может этого сделать, она не должна входить в этот гексагон. Часть, которая начинает в этом гексагоне не может двигаться в эту активизацию. В следующую активизацию эта группировка может двигаться вместе как группировка. Когда части двигаются, чтобы составить группировку, обе части считаются с наихудшим состоянием морали и построения одной из частей. Таким образом, если кавалерийская часть с потрясенной моралью/в обычном построении группируется с частью Легкой Пехоты с обычной моралью/с построением в замешательстве, то обе части теперь с потрясенной моралью/с построением в замешательстве.

8.3 Группирование с артиллерией

8.3.1 Когда часть прекращает движение в гексагоне занятом артиллерийской частью, игрок должен решить, какая часть будет находиться сверху группировки. Только часть наверху может вступать в огневой бой или быть целью огневого боя, но часть снизу может Реагировать и подвергается действию Настильного Огня (10.8.3). Если артиллерийская часть сгруппирована сверху пехотной части двойного размера, то половина этой пехотной части не сгруппированная с артиллерийской частью по-прежнему может вести огонь. Захваченные или выведенные из строя Артиллерийские части должны всегда помещаться и оставаться внизу группировки.

8.3.2 Порядок внутри группировки может быть изменен только неартиллерийской частью осуществляющей движение или ведущей огонь при наступлении или огонь при отступлении, когда она активизирована ИЛИ артиллерийской частью вместо реагирующего огня. В последнем случае, ни артиллерийская часть, ни часть, с которой она сгруппирована, не ведут реагирующего огня, вместо этого артиллерийская часть переворачивается стороной «Вели огонь» Fired вверх и помещается вниз или наверх группировки. Если уже располагается стороной «Вели огонь» Fired вверх, только движение или акция по ведению огня при наступлении или при отступлении неартиллерийской части может изменить порядок внутри группировки. Часть со сломанным построением может менять порядок группировки с Артиллерийской частью.

8.3.3 Артиллерийская часть и другая часть, сгруппированная с ней, могут быть с разным состоянием морали и построения, и могут быть сориентированы в разных направлениях. Артиллерийская часть может группироваться с частью любого Корпуса.

8.3.4 Если ТП двойного размера сгруппирована с двумя Артиллерийскими частями (по одной в каждом гексагоне), то обе эти Артиллерийские части должны быть в одном положении, или сверху или снизу ТП. Если Артиллерия, находящаяся сверху пехоты, выведена из строя, пехота принимает на себя все оставшиеся потери. Она может осуществлять Реакцию по стандартным правилам.

8.4 Слияние кавалерии

Если кавалерийская часть понесла потери, она может быть слита с другой кавалерийской частью (с той же или отличной моралью), чтобы заместить некоторые или все потери, но никогда не до состояния превышающего напечатанную на ней силу. Двигающаяся кавалерийская часть двигается в гексагон, в котором находится часть, которая будет влита в ее состав. Не двигающаяся часть удаляется из игры и считается для Победных Очков, как уничтоженная часть. Двигающаяся часть убирает число потерь равное оставшейся силе не двигающейся части и заканчивает движение. Благодаря этому часть может вернуться в состояние, когда не превышает свой Порог потерь. Мораль части становится такой, какая она была у части с худшим моральным состоянием.

Если у не двигающейся части больше очков силы, чем двигающаяся часть может принять, то они потеряны.
Прим.ер: В первом сражении при Ньюбери кавалерийский эскадрон Руперта Rupert «4-8» имеет 2 потери. Его 2ой эскадрон «4-7» также имеет 2 потери. Игрок двигает «4-8» в гексагон со 2ым эскадром. 2ой эскадрон удаляется из игры, 2 потери убираются с эскадрона «4-8».

9.0 Реакция

9.1 Основные концепции

9.1.1 Реакция в общем: При определенных условиях неактивный игрок может прервать текущую активизацию своего противника, чтобы среагировать своими неактивными частями. Реакция неактивной части разрешена, только когда инициируется определенными действиями активной части происходящими в зоне реакции неактивной части. Зоны реакции описаны в 9.1.2. За каждую

инициацию часть может осуществить реагирующее движение или реагирующий огонь, но не то и другое (другими словами, реагирующий огонь и реагирующее движение являются взаимоисключающими). Только неактивные части могут реагировать. Исключения:

- Активная кавалерийская часть может вести реагирующий огонь, но не осуществлять реагирующее движение, против успешного перехвата (9.3).
- Активная часть может вести реагирующий огонь или осуществлять реагирующее движение (но не Перехват) в фазе ближнего боя, против неактивной части, которая наступает или преследует после ближнего боя (11.4.9) или изменяет ориентацию в ходе наступления.

9.1.1 а Общие ограничения.

- Часть может совершить только одну Реакцию или Перехват на один раздражитель.
- На каждое событие-раздражитель могут реагировать все способные на это неактивные части. Игрок не обязан объявлять все Реакции и Перехваты сразу; он может дождаться результатов проведения одной реакции, прежде чем объявить следующую. Однако все попытки «Построения ежа» (9.2.3) должны быть проведены в первую очередь.
- Часть способна на Перехват или Реагирующее движение, даже если она прилегает к какой-либо вражеской части и вне зависимости от Приказа, под которым она находится.
- Часть со сломленной моралью не может Реагировать или Перехватывать.
- Часть вне командования может Реагировать, но не может двигаться вплотную к вражеской части в ходе Реакции.
- Часть может вести Реагирующий огонь только по части, вызвавшей эту реакцию.

9.1.2 Зоны реакции: Зоны реакции варьируются в зависимости от типа реагирующей части, ведет ли реагирующая часть огонь или осуществляет реагирующее движение, и какой тип реагирующего движения эта часть осуществляет. Часть может предпринять только одну реакцию на любой «раздражитель» в частично совпадающих зонах реакции.

- Артиллерийская часть может вести реагирующий огонь в ответ на вражеский огонь в пределах своей максимальной дальности (контрбатареинный огонь) и вести реагирующий огонь по остальным раздражителям в пределах своей дальности настильного огня. Артиллерийская часть может вести реагирующий огонь только в своем фронтальном секторе (см. схему на стр. ...).
- Неартиллерийская часть может вести реагирующий огонь в любой гексагон прилегающий к ее фронту или флангу.
- Способная к этому часть может осуществлять реагирующее движение, когда вражеская часть двигается в один из гексагонов упомянутых для специальных типов реагирующего движения в п.п. 9.2.2, 9.2.3 и 9.2.4.

9.1.3 «Раздражители»: Способная к этому неактивная часть может осуществлять реагирующее движение или вести реагирующий огонь каждый раз, когда:

- Активная часть входит в любой гексагон в зоне реакции неактивной части, в результате либо обычного движения, либо огня при наступлении/отступлении, либо уклонения кавалерии от артиллерийского огня (10.8.6), либо заканчивая наступление или преследование в зоне реакции неактивной части; или
- Активная часть изменяет ориентацию в зоне реакции неактивной части; или

- Активная часть меняет порядок группирования фишек в гексагоне в зоне реакции неактивной части; или
- Активная часть проводит акцию перестроения или сбора в зоне реакции неактивной части; или
- Активная часть ведет любой тип огня по неактивной части (только неактивная часть, которая была целью этого огня, может реагировать).

И (применяется ко всему приведенному выше) неактивная часть имеет чистую ЛВ до события инициировавшего реакцию.

Пример: В сражении при Эджхилле кавалерийская часть Руперта Rupert «3-8» двигается вплотную к кавалерийской части Рэмси Ramsey «4-6». Когда она придвигается вплотную, Рэмси может вести огонь. Затем Руперт ведет огонь (кавалерийская часть может вести огонь в любой момент во время своего движения, см. 9.2) по Рэмси, который после этого может вести огонь снова из-за реакции. Руперт побивает Рэмси в ближнем бою и наступает в гексагон прилегающий к части драгунов «2-6», которая теперь может вести реагирующий огонь из-за того, что Руперт вошел в ее зону реакции.

9.1.4 Части двойного размера: Обе половины части двойного размера должны предпринимать один и тот же тип реакции, и обе половины могут реагировать (если способны к этому в остальных отношениях), даже если только одна половина была «спровоцирована».

9.1.5 Артиллерийские части: Артиллерийские части, располагающиеся стороной «Вели огонь» Fired вверх, не могут реагировать. Переверните любую артиллерийскую часть, которая реагировала, ее стороной «Вели огонь» вверх. Таким образом, артиллерийские части могут реагировать только один раз каждый ход, и если только еще не вели огонь.

9.1.6 Влияние Реакции на движение: Как указывалось в пункте «Движение и хиты построения» (7.3.1), Потенциал Движения активной части определяется в момент начала её движения. Любое изменение этого потенциала из-за Реакции противника, в том числе Перехвата, не оказывает влияния на текущий ПД *за одним исключением*: как только построение части становится сломанным, она должна прекратить движение. В то же время, ПД неактивной части определяется в момент начала каждой её Реакции, поэтому изменения её ПД произошедшие в ходе одной её Реакции, окажут влияние на последующие.

9.2 Реагирующее движение

9.2.1 В общем: Реагирующее движение происходит, как только оно инициируется: активный игрок прекращает свое движение, неактивный игрок предпринимает реагирующее движение, а затем активный игрок продолжает с того места, где он остановился. Существует три типа реагирующего движения (9.2.2 – 9.2.4). Нет лимита на число раз, которое часть может предпринять реагирующее движение – она может делать это каждый раз, когда реакция инициируется. Однако, часть может использовать только один тип реагирующего движения на каждый «раздражитель». Часть может осуществлять реагирующее движение, даже если находится во фронтальном гексагоне вражеской части. При каждом Реагирующем движении, часть не должна превышать своего текущего потенциала движения.

9.2.2 Изменение ориентации: Если вражеская часть, чей потенциал движения (включая эффекты «хитов» построения) тот же или меньше, чем потенциал движения реагирующей части, двигается вплотную к гексагону фланга или тыла реагирующей части, то реагирующая часть может изменить ориентацию следующим образом:

- а) Неартиллерийские части одинарного размера могут изменить ориентацию в диапазоне до двух углов.
- б) Части двойного размера могут осуществить захождение (6.2.1) половиной своей фишки на расстояние до двух гексагонов. Новый гексагон или гексагоны, в которые

входит двигающаяся половина части во время реагирующего изменения ориентации, не могут прилегать в вражеской части, если только часть осуществляющая захождение не с приказом «Атаковать». Двойная часть под любым Приказом может двигаться вплотную к части противника, если неподвижная половина части уже прилегает к этой вражеской части, а подвижная половина при своём движении не входит в гексагоны, прилегающие к другим вражеским частям.

9.2.3 Построить «еж»: Если вражеская кавалерийская часть двигается в пределах двух гексагонов от фронта или фланга части Тяжелой Пехоты, и эта часть ТП находится в одном из состояний построения перечисленных в 6.3.2b (включая построение в замешательстве), то эта часть ТП может попытаться построить «еж» в виде реакции, пройдя ПМ. Проваленная ПМ не позволяет части построить «еж» и уменьшает ее состояние морали на один (см. 12.0).

Способная к этому часть ТП ДОЛЖНА попытаться построить «еж», если вражеская кавалерийская часть входит в один из ее гексагонов тыла (не фланга). Заметьте, что часть ТП не обязана оставаться в этом построении только из-за того, что кавалерия прилегает к ее тылу.

9.2.4 Отход: Если вражеская часть, чей потенциал движения (включая эффекты «хитов» построения) тот же или меньше, чем потенциал движения реагирующей части, тратит Очки Движения в пределах двух гексагонов от реагирующей части, то способная к этому реагирующая часть может двинуться на расстояние вплоть до своего полного потенциала движения (включая эффекты «хитов» построения) по направлению от нее (т.е., закончить свое движение дальше от «провоцирующей» части, чем начинала). Часть может осуществить реагирующее движение «отход» только один раз за каждую вражескую активизацию. Чтобы быть способной к этому, часть должна быть:

- с приказом «Собраться», или
- генератом, находящимся в гексагоне в одиночестве, или
- кавалерийской частью не под приказом «Атаковать», к которой приближается Тяжелая Пехота.

Часть, осуществляющая реагирующее движение «отход», не может двигаться вплотную к вражеской части. Части отступающие подобным образом не «откатываются» за просто так – применяются все обычные правила движения, ориентации и «хитов» построения.

9.3 Перехват

9.3.1 Способность: Неактивная кавалерийская часть может попытаться перехватить активную вражескую часть, если соблюдены следующие условия:

- а) вражеская часть совершает действие, указанное в 9.1.3, касающееся движения (то есть, только первые два подпункта из перечня) где-либо в пределах четырех гексагонов от кавалерийской части, и
- б) вражеская часть находится во фронтальном или фланговом секторах (проследивайте границы сектора прямо от одного из флангов, а затем вокруг фронта до другого) кавалерийской части, и
- с) кавалерийская часть не в сломанном построении, и
- д) кавалерийская часть имеет чистую ЛВ и чистый маршрут движения, не через «мертвую зону» (10.9.3b), до двигающейся части, и
- е) кавалерийская часть имеет достаточно ОД, чтобы войти в гексагон, прилегающий (или уже прилегает) к двигающейся части и способна выдержать «хиты» построения, вызванные таким движением, и
- ф) кавалерийская часть ещё не пыталась осуществить перехват во время текущей активизации вражеского корпуса, и

- г) потенциал движения кавалерийской части (включая эффекты «хитов» построения) тот же или больше, чем потенциал движения вражеской части.

ПРИМЕЧАНИЕ: В отличие от других типов Реакции, кавалерийская часть может попытаться Перехватить только однажды за вражескую активацию, в не зависимости от успеха этой попытки. Продолжение активации Корпуса считается новой активацией.

9.3.2 Процедура: Двигающаяся часть останавливается, пока реагирующая кавалерийская часть сверяется с Таблицей перехватов, чтобы определить, успешна ли ее попытка перехвата. Текущий приказ кавалерийской части находится в Таблице перехватов и бросается кубик. Примените любые подходящие модификаторы. Если бросок кубика попадает в диапазон в таблице, то перехват успешен. Если не попадает, то кавалерийская часть остается на месте, без отрицательных последствий (она по-прежнему может Реагировать). Кавалерийская часть не может перехватывать перехват. Две или более кавалерийских части могут перехватить одну и ту же двигающуюся часть, но полностью определите результат каждой попытки, прежде чем переходить к следующей. Игрок не должен объявлять все попытки до броска, он может объявить одну, определить результат перехвата, а затем объявить следующую.

9.3.3 Успешный перехват: Если перехват успешен, то игрок должен двинуть кавалерийскую часть вплотную к вражеской части, которую она перехватывает. Каждый гексагон, в который она входит должен быть на 1 гексагон ближе к перехватываемой части. Применяются все обычные правила движения и «хиты» построения. Перехваченная вражеская часть может вести реагирующий огонь (9.4), но только если является кавалерией. Затем перехватывающая кавалерийская часть может вести огонь (10.2). После определения результатов огневого боя, перехватывающая кавалерийская часть может вступить в ближний бой, чей результат определяется немедленно. Примечание:

Перехваченная часть не может предпринять реагирующее движение в ответ на перехват, потому что только неактивные части могут реагировать подобным образом.

9.3.4 После того, как результаты всех ближних боев после перехвата определены, активный игрок продолжает прерванную акцию перехваченной части (в случае, если она все еще находится на карте), а затем продолжает другими частями активизированного корпуса. «Хиты» полученные во время ближнего боя не влияют на оставшийся потенциал движения перехваченной части, если только она не становится в сломанном построении. Перехваченная часть теряет всякий *Momentum* (11.3.6) накопленный к моменту перехвата, и должна удовлетворять требованиям *Momentum* с момента, с которого продолжает движение.

9.3.5 Кавалерия, которая была перехвачена, по-прежнему может предпринимать акции, когда ее корпус активизирован. Кавалерийская часть из корпуса, который «Закончил», также может перехватывать.

9.3.6 Пометьте любую часть, которая пыталась осуществить перехват маркером «Перехват осуществлен» *Interception Done*, чтобы отметить то, что она не может перехватывать снова в эту активизацию. Удалите все маркеры «Перехват осуществлен» в конце текущей активизации.

9.3.7 Кавалерия может осуществлять перехват через свои артиллерийские части, одна за эту она теряет *Momentum*. Кавалерия не может осуществлять перехват через вражеские артиллерийские части.

9.4. Реагирующий огонь

9.4.1 Нет лимита на число раз, которое пехота может использовать реагирующий огонь до тех пор, пока каждый случай инициируется по отдельности. Реагирующий огонь производится тем же образом, что и обычный огонь (10.0). Кавалерия подчиняется ограничениям пистолетов (10.7), а артиллерия по-прежнему может вести огонь только один

раз в ход. Для реагирующего огня Тяжелая Пехота может использовать заповый огонь (10.4), а вся пехота может использовать беспокоящий огонь (10.3.3), но никакая часть не может использовать огонь при наступлении (10.3.2) и огонь при отступлении (10.3.4). В общем, проводите каждый реагирующий огонь, как только он инициируется. Однако часть способная к ведению реагирующего огня против обеих половин одной и той же части двойного размера, не ведет реагирующего огня до тех пор, пока не будут определены результаты огня обеих половин части двойного размера.

9.4.1а Реагирующий огонь тяжелой пехоты (необязательное правило): Если часть Тяжелой Пехоты ведет реагирующий огонь и ее не модифицированный бросок «5» или больше, то эта часть ТП не может вести реагирующий огонь в эту же активизацию. Часть ТП не обязана вести реагирующий огонь, когда он инициируется первый раз, таким образом, часть может придержать свой огонь для возможного использования в дальнейшем. Если часть ТП двойного размера выбрасывает «5», когда ведет огонь первая половина части, то другая половина по-прежнему стреляет во время этой возможности вести огонь, но не впоследствии в эту активизацию.

Примечание разработчика: Линия частей ТП одинарного размера, такая как в сценарии Фрайбург из игры «ПЗСЛ», притягивает больше огня, чем подобная желтая линия из частей двойного размера. Это правило направлено на то, чтобы компенсировать это, но пока является необязательным.

9.4.2 Реагирующий огонь Тяжелой Пехоты против двигающейся кавалерии: Модифицируйте бросок кубика за реагирующий огонь модификатором «-1», если цель это кавалерия, которая наступала после боя или двигалась на один или более гексагонов до того, как войти в зону реакции части ведущей огонь.

9.4.3 Артиллерийский реагирующий огонь: Артиллерия может вести реагирующий огонь по любой части, которая ведет огонь в ее гексагон, или двигается в пределах ее дальности настильного огня. Часть являющаяся целью должна быть в пределах дальности и в пределах фронтального сектора артиллерийской части.

9.4.4 Вдобавок к обычному огню, смена положения артиллерии в группировки вместо настоящего ведения огня (8.3.2) также считается «реагирующим огнем» за этот «раздражитель».

9.4.5 Занятие укрытия: Если часть, находящаяся в гексагоне замка, города, деревни или «шато», способна к ведению реагирующего огня против вражеского мушкетного или пистолетного (но не артиллерийского) огня, то часть может «занять укрытие» вместо ответного огня. Если эта часть занимает укрытие, она не ведет огня, а любой вражеский мушкетный и пистолетный огонь против нее в эту активизацию не имеет влияния (даже если технически наступательный огонь имеет место до реагирующего огня). Это преимущество применяется только к частям в замках, городах, деревнях или «шато», а не к частям в другой местности, такой как редуты или траншеи.

10.0 Огневой бой

10.1. Основные правила ведения огня

10.1.1 В общем, Часть может вести огонь в качестве акции во время активизации ее корпуса. Неактивные части могут использовать реагирующий огонь (см., 9.4). Часть может вести огонь по вражеской части или офицеру, который находится в пределах ее дальности и ЛВ. Огневой бой происходит добровольно, ни одна часть не обязана стрелять.

10.1.2 Дальность стрельбы: Это количество гексагонов от стреляющей части до ее цели, при этом гексагон цели считается, а гексагон стреляющей части – нет. Дальность стрельбы для всех пехотных и кавалерийских частей равна

1. Дальность стрельбы Артиллерийских частей напечатана на их фишках.

10.1.3 Огонь и ориентация: Пехота и кавалерия могут вести огонь в свои гексагоны фронта или фланга. Артиллерия может вести огонь только через свои фронтальные гексагоны. Ни одна часть никогда не может вести огонь через гексагоны тыла. Каждая половина части двойного размера может вести огонь только в гексагоны, которые прилегают к ней (например, левая половина не может вести огонь по правому гексагону фронта). Ориентация не относится к пистолетам, используемым кавалерией в ближнем бою.

10.1.4 Другие основные правила: Части не могут объединять огонь. Каждая часть ведет огонь индивидуально, а результаты применяются немедленно. Данная часть может быть целью, более чем одного огневого боя в активизацию. Части стреляют по гексагонам, таким образом, часть Тяжелой Пехоты двойного размера будет вести огонь дважды, но огонь обеих половин вместе считается одной акцией и результаты огня определяются до того, как враг получает возможность какого бы то ни было реагирующего огня. Часть двойного размера не обязана вести огонь по одной и той же части являющейся целью. Если одна и та же часть подвергается огню от обеих половин части двойного размера, то любые нанесенные потери или «хиты» построения суммируются, но часть предпринимает только одну Проверку Морали с модификатором «+1» к броску, если навлекли на себя вторую ПМ.

10.1.5 Приданная артиллерия: Часть Тяжелой Пехоты, которая также имеет символ артиллерии на фишке, содержит полковую артиллерию. Эта артиллерия не ведет огонь отдельно. Вместо этого эффекты этого артиллерийского огня интегрированы в Таблицу мушкетного огня Тяжелой Пехоты с полковой артиллерией. Используйте эту таблицу, когда ведете огонь частями Тяжелой Пехоты, которые имеют символ артиллерии, и используйте обычную таблицу Тяжелой Пехоты, когда ведете огонь частями Тяжелой Пехоты. Эта приданная артиллерия не ограничена возможностью вести огонь только один раз каждый ход, как обычная артиллерия. Вы можете использовать Таблицу мушкетного огня Тяжелой Пехоты с полковой артиллерией каждый раз, когда эта часть ведет огонь.

10.2 Пистолетный огонь кавалерии

Кавалерия может предпринять акцию движения, и затем вести огонь в любой момент своего движения, отдельная акция для ведения огня не требуется. Кавалерийская часть может использовать пистолетный огонь без движения. Во время одной акции кавалерийская часть может вести огонь только из одного пистолета. Кавалерийская часть может вести огонь только два раза, прежде чем ей потребуется перезарядить оружие (см. 10.7).

10.3 Обычный огонь пехоты

10.3.1 Пехота может вести огонь только в виде отдельной акции. Она не может вести огонь после того, как предприняла другую акцию. Некоторые возможности ведения огня требуют того, чтобы часть, ведущая огонь, двигалась – это является неотъемлемой частью акции стрельбы и не требует использования Очков Движения. Пехота имеет три обычных возможности стрельбы. Все три доступны для всех типов пехоты:

10.3.2 Огонь при наступлении: Активизированная часть двигается на 1 гексагон непосредственно вперед (получая хиты построения, вызванные местностью), а затем стреляет с модификатором «-3» за огонь при наступлении. Применяйте все «хиты» и проводите необходимые ПМ для части являющейся целью, затем способные к этому

вражеские части могут реагировать, причем, если они ведут реагирующий огонь, то модификатора «-3 к стрельбе» нет.

- Чтобы использовать огонь при наступлении, часть должна быть под приказом «Атаковать» и не в сломанном построении.
- Часть не может осуществлять захождение или изменять ориентацию как часть огня при наступлении.
- Часть не может использовать огонь при наступлении, если только не заканчивает вплотную к вражеской части.

Комментарий: Вид огня также называемый стрельбой с выдвиганием. Этот вид огня достигался тем, что первая шеренга выдвигалась к своему офицеру или сержанту и стреляла, затем, стоя на месте, перезаряжала оружие, в то время как следующая шеренга выдвигалась перед ней. Также известен как «Каракол». Было желательным выстрелить последним залпом, так как залпы при наступлении имели тенденцию быть менее эффективными и, таким образом, тактика предписывала обороняющемуся придержать свой огонь до тех пор, пока враг не заканчивал своего продвижения. Тот, кто стреляет последним, стреляет лучше, как это и было.

10.3.3 Беспokoящий огонь: Активизированная часть стреляет, и часть являющаяся целью (если она выживает) может выстрелить в ответ. Не присутствует никакого движения. Применяйте все «хиты» и проводите необходимые ПМ для части являющейся целью до того, как она стреляет в ответ.

Комментарий: Вид огня также называемый постоянной стрельбой. Мушкетеры стреляют, а затем уходят в тыл через шеренги, поворачиваясь через правое плечо.

10.3.4 Огонь при отступлении: Активизированная часть стреляет с модификатором «-3» за огонь при отступлении. Применяйте все «хиты» и проводите необходимые ПМ для части являющейся целью. Затем способные к этому вражеские части могут реагировать, причем если они ведут реагирующий огонь они также используют модификатор «-3» за огонь при отступлении. Затем активизированные части отодвигаются на 1 гексагон в любой из своих гексагонов тыла (получая хиты построения, вызванные местностью).

- Часть под приказом «Атаковать» или в сломанном построении, не может использовать огонь при отступлении.
- Часть должна сохранять свою текущую ориентацию, когда она отодвигается.
- Часть не может использовать огонь при отступлении, если только она не начинает вплотную к вражеской части.

Комментарий: Вид огня также называемый стрельбой с уходом. Это был способ, благодаря которому «коробка» мушкетеров могла ретироваться, но-прежде чем уводя огонь по врагу. Будучи противоположностью выдвиганию, уход достигался стрельбой шеренги и уходом ее в тыл.

10.3.5 Пехота сгруппированная с артиллерией: Пехотная часть сгруппированная с артиллерийской частью может вести огонь при наступлении или огонь при отступлении, не покидая гексагон.

A. Предварительные условия для обоих случаев:

- Артиллерийская часть не может иметь маркер «Выведены из строя» *Disabled* или «Захвачены» *Captured*, но может располагаться стороной «Вели огонь» *Fired* вверх.
- Данный гексагон располагается вплотную к вражеской части.

B. Огонь при наступлении: Если пехотная часть начинает под артиллерийской частью, поместите пехоту наверх группировки. Проведите огонь пехотной частью, как огонь при наступлении описанный выше. (Пехотная часть может

быть с любым приказом, чтобы проделать это.) Способные к этому вражеские части затем могут реагировать, как и в случае с огнем при наступлении.

С. Огонь при отступлении: Если пехотная часть начинает сверху артиллерийской части, то проведите огонь пехотной части, и предпримите реакцию способными к этому вражескими частями, как и в случае с огнем при отступлении, описанном выше. Затем поместите пехотную часть вниз группировки. Пехотная часть не может проделать это, если она с приказом «Атаковать» *Charge*.

10.4 Залповый огонь (только Тяжелая Пехота)

Часть может использовать залповый огонь только ОДИН РАЗ в каждый ход и только во фронтальные гексагоны. Эта часть помечается маркером «Залп» *Salvo*, как напоминание об этом. Если часть стреляет снова в тот же ход (используя обычный огонь пехоты), то ее бросок кубика за огонь модифицируется на «-1». Залповый огонь активной части инициирует реагирующий огонь. Залповый огонь также может быть использован, когда часть ведет реагирующий огонь. Цели залпового огня должны провести Проверку Морали (см. 10.6.3). Залповый огонь является отдельной и отличной от обычного огня пехоты (10.3) акцией и НЕ имеет движения в качестве составляющей, и, таким образом, не может быть использована вместе с огнем при наступлении. Если только половина части двойного размера ведет залповый огонь при возможности вести огонь, пометьте всю часть, как ведущую залповый огонь. Однако обе половины могут вести залповый огонь по разным целям при одной и той же возможности, и в этом случае огонь ни одной из них подвергается модификатору «-1».

Примечание: Инструкции сценария могут ограничивать то, какие части имеют возм. ожность вести залповый огонь. Эта тактика также была известна под названием volley или salvee.

10.5 Процедура огневого боя

10.5.1 Тяжелая Пехота

- Обозначьте часть являющуюся целью.
- Определите, ведется ли огонь из гексагона фронта или фланга стреляющей части.
- Определите, какую Таблицу мушкетного огня использовать.
- Определите, использовать ли колонку Таблицы мушкетного огня «Фронт», «Фланг» или «Залп».
- Бросьте кубик и примените любые подходящие модификаторы.
- Сверьтесь с результатом броска кубика в соответствующей колонке, чтобы найти результаты.
- Примените результаты.

10.5.2 Легкая пехота

- Обозначьте часть являющуюся целью.
- Найдите колонку «Выделенные мушкетеры и драгунь» Таблицы огня Легкой Пехоты и кавалерии.
- Бросьте кубик и примените любые подходящие модификаторы.
- Найдите и примените результаты.

10.5.3 Огонь кавалерии

- Обозначьте цель.
- Найдите колонку «Пистолетный огонь кавалерии» Таблицы огня Легкой Пехоты и кавалерии.
- Бросьте кубик и примените любые подходящие модификаторы.
- Найдите и примените результаты.
- Пометьте кавалерийскую часть соответствующим маркером пистолетов.

10.6 Результаты огневого боя

Примечание: Огневой бой не одновременно и его результаты применяются немедленно.

10.6.1 Потери: Результаты огневого боя выражены в виде потерь (или «хитов») части являющейся целью. Поместите маркер очка потерь под фишку части, чтобы обозначить

общее число «хитов», которое получила часть. Артиллерия уничтожается, если получает «хит», и немедленно замещается маркером «Выведены из строя» *Disabled* (10.8.9). Любая другая часть уничтожается, когда получает число «хитов» равное или превышающее ее напечатанную силу.

10.6.2 Проверки Морали: Потери также могут заставить часть проверить мораль. Когда часть несет потери от огневого боя, сравните текущую мораль части с числом «хитов», которым она подверглась (см. ниже). Заметьте, что огневой бой одной части никогда не может вызвать более одной Проверки Морали целью, вне зависимости от числа «хитов», которое она получила.

- Текущая мораль части «6» или меньше – Одна Проверка Морали при любом «хите» в результате огневого боя.
- Текущая мораль части «7» – Одна Проверка Морали при двух или более «хитах» во время одного огневого боя.*
- Текущая мораль части «8» – Одна Проверка Морали при 3 или более «хитах» во время одного огневого боя.*

* «Хиты» должны быть получены во время одного огневого боя от одной части. Часть Тяжелой Пехоты двойного размера считается одной частью, даже если она бросает кубик два раза по Таблице огня по одной и той же цели.

10.6.3 Залповый огонь и мораль: Все части должны проверять мораль, если они являются целью залпового огня, получают ли они «хит» от этого огня или нет. Если часть является целью залпового огня обеих половин части двойного размера в одно и то же время, то часть подвергается только одной Проверке Морали из-за залпового огня.

Примечание: Часть, по которой вели залповый огонь обе половины части двойного размера, подвергается только одной Проверке Морали за залп, но может набрать ещё две Проверки Морали дополнительно к 10.6.3, если результаты огня обеих половин части включают результат «ПМ».

10.6.4 Порог потерь: Являющаяся целью часть, которая достигла или превышает свой порог потерь (12.5) в момент, когда по ней ведется огонь, должна предпринять Проверку Морали при любом «хите» полученном в результате огневого боя вдобавок к любой Проверке Морали требуемой 10.6.2.

10.6.5 Множественные Проверки Морали: Часть, которая должна предпринять множественные Проверки Морали из-за комбинации «хитов» потерь, залпового огня и порога потерь, бросает кубик один раз и прибавляет «+1» за каждую требуемую Проверку Морали сверх первой. (Максимумом будет ПМ с модификатором «+3» за ПМ за потери от огневого боя (10.6.2), ПМ за залповый огонь (10.6.3), ПМ за «хит» при пороге потерь (10.6.4) и, наконец, за результат мушкетного огня, который требует ПМ, если стрелявшая часть имела приданную полковую артиллерию.) *Пример: Часть с значающей моралью «семь» получает два «хита» от залпового огня. Вместо того, чтобы бросать кубик два раза, игрок бросает кубик один раз и прибавляет «+1» к результату.*

10.6.6 «Хиты» построения: Если часть-цель уже со сломанным построением, сломленной моралью (т.е. без построения) или в построении «еж», то любой «хит» построения этой части нанесенный огнем артиллерии, Тяжелой Пехоты или Легкой Пехоты становится «хитом» потерь вместо этого. Если часть является целью обеих половин части двойного размера в одно и то же время, и результат огня каждой половины приводит к «хиту» построения, то часть подвергается обоим «хитам».

10.7 Боеприпасы кавалерии

10.7.1 Кавалерия вступала в сражение со своими пистолетами (а иногда с карабинами) уже заряженными.

Кавалерийские части имеют два «выстрела» до того, как их заранее заряженное оружие будет израсходовано.

10.7.2 Когда кавалерийская часть стреляет, пометьте ее маркером «1-ый пистолет использован» *1st Pistol Used*. Если она уже помечена маркером «1-ый пистолет использован», то пометьте ее маркером «Нет пистолетов» *No Pistols*.

10.7.3 «Нет пистолетов»: Кавалерия помеченная маркером «Нет пистолетов» не может предпринимать акцию по ведению огня или реагирующий огонь.

10.7.4 Перезарядка: Кавалерия может перезарядить оружие, предприняв акцию по перестроению вместо изменения своего состояния построения. За каждую такую акцию по перестроению уменьшите маркер состояния пистолетов части на один уровень, с «Нет пистолетов» на «1-ый пистолет использован», или удалите маркер «1-ый пистолет использован». Таким образом, требуется две акции по перестроению, чтобы полностью перезарядиться, если оба пистолета были использованы.

10.8 Огонь артиллерии

Артиллерия делится на три класса: 12 фунтов, 4-8 фунтов и 3 фунта. В английском эти классы называют: «кулевринь» *Culverins*, «сэкерь» *Sakers* и «фэлъюнь» *Falcons*.

10.8.1 Артиллерия может стрелять только ОДНАЖДЫ в игровой ход через свои фронтальные гексагоны, либо когда ее корпус активизирован, либо ведя реагирующий огонь. Артиллерия может вести огонь даже вне командования (в этом случае она ведет огонь во время активизации корпуса, с которым она в последний раз была в командовании).

10.8.2 Процедура

- Определите дальность от артиллерийской части до части являющейся целью. Убедитесь, что артиллерийская часть имеет чистую Линию Видимости (см. 10.9).
- Сверьте класс артиллерии и дальность по Таблице дальности артиллерии. Результатом будет модификатор за дальность.
- Бросьте кубик и примените модификатор за дальность найденный в шаге «В». Найдите результат в Таблице артиллерийского огня. Примените результат к части являющейся целью. Переверните артиллерийскую часть стороной «Вели огонь» вверх.

10.8.3 Настильный огонь: Если цель артиллерийского огня находится в пределах дальности настильного огня напечатанной на фишке артиллерии, то каждая часть на Линии Огня (ЛО) до и/или за целью на протяжении дальности настильного огня атакуется отдельным броском кубика. Проследите ЛО от гексагона артиллерийской части через первую часть являющуюся целью вдоль прямой линии до конца дальности настильного огня. ЛО похожа на Линию Видимости (10.9.5), за несколькими исключениями:

- ЛО не обязана проходить через центр гексагона с целью.
- ЛО проходит и через вражеские, и через свои части.
- ЛО не распространяется через стороны гексагона со склоном пологим или крутым, ни вверх, ни вниз.
- ЛО распространяется на один гексагон за границу с каким-либо элементом местности (кроме склонов), если эта граница не прилегает к стреляющей части. Если же примыкает, то элемент местности на границе игнорируется и не влияет на стрельбу.

10.8.4 Настильный огонь против частей двойного размера: Если Линия Огня прослеживается через оба гексагона части двойного размера, то эта часть атакуется дважды (по одному разу за каждый гексагон).

10.8.5 Настильный огонь вдоль линии сторон гексагонов: Настильный огонь не влияет сразу и на левый, и на правый гексагоны вдоль линии сторон гексагонов. Игрок ведущий огонь должен решить, на какую из сторон будет влиять настильный огонь, и это будет действовать на всем протяжении этого настильного огня. См. пример ниже.

10.8.6 Уклонение кавалерии от артиллерийского огня: Кавалерия

- в обычном построении или в построении в замешательстве, и
- не сгруппированная с ЛП, и
- по которой ведет огонь артиллерия (~~включая артиллерию из состава пехотной части~~), и
- которая подвергается «хиту» построения, может избежать этого «хита» построения, сдвинувшись в гексагон фланга, сохраняя свою ориентацию. Если результат включает другие эффекты вдобавок к «хиту» построения, то кавалерийская часть может избежать «хита» построения, но не других результатов. Правила группирования не могут быть нарушены. Гексагон, в который уклоняется кавалерия, не может быть частью пути настильного огня, от которого она пытается уклониться. Ограничения приказов на движение относительно вражеских частей по-прежнему применяются (5.6). Это движение по уклонению происходит вместо какой-либо реакции (9.0), на которую кавалерийская часть была бы способна (такая, например, как реагирующий огонь), и инициирует реакцию, если было предпринято активной частью.

10.8.7 «Хиты» построения: Артиллерия, которая получает «хит» построения, вместо этого проверяет мораль. Таким образом, если она получает «ХП + ПМ», предпримите Проверку Морали с модификатором «+1».

10.8.8 Сломленная мораль: Артиллерия, которая становится со сломленной моралью, не отступает. Она неспособна вести огонь или менять ориентацию, пока не будет собрана.

10.8.9 Уничтожение: Артиллерийские части, которые уничтожаются тем или иным образом (огнем, в ближнем бою, отступлением через них) помечаются маркером «Выведены из строя» *Disabled*. Фишка артиллерийской части никогда не убирается из игры. Если вражеская часть входит в гексагон артиллерийской части во время движения или наступления после ближнего боя, эта артиллерийская часть захватывается, переверните маркер «Выведены из строя» стороной «Захвачены» *Captured* вверх. Таким способом обладание орудиями (для определения победы) может измениться несколько раз до того, как сражение закончится. Выведенные из строя, захваченные или отбитые орудия никогда не могут быть обеспечены расчетами ни одной из сторон.

Выведенные из строя и захваченные артиллерийские части больше не считаются частями в целях прослеживания дальности командования, возможности быть боевыми целями или влияния на движение, и всегда помещаются внизу группировки.

10.9 Линия Видимости (ЛВ)

10.9.1 ЛВ не может быть прослежена через гексагоны, в которых находятся повозки, части Тяжелой Пехоты или кавалерии, но эти гексагоны не блокируют настильный огонь (10.8.3). ЛВ может быть прослежена через другие части и генералов.

Исключения: Часть вражеской артиллерии блокирует ЛВ для определения того, возможен ли перехват (9.3.1d).

10.9.2 Детали в гексагоне: Линия видимости может быть прослежена в, но не через блокирующую местность. Местность будет обозначена, как блокирующая Линию Видимости в специальных правилах сражения или в Таблице Влияния Местности. Гексагон местности с большим уровнем возвышения, чем гексагон части ведущей огонь, и гексагон части являющейся целью, является блокирующей местностью, если он ограничен крутыми склонами. Возвышение с пологими склонами никогда не ограничивает ЛВ. Артиллерия не может стрелять через гексагон с дружественной частью, даже если она не блокирует ЛВ. (стрельба была неточной, поэтому стрелять над головами своих солдат было очень опасно. – М.Б.).

10.9.3 Детали на стороне гексагона: Некоторые типы местности на стороне гексагона ограничивают ЛВ, как указано в ТВМ.

А. Двусторонние элементы местности. В качестве исключения из общего правила, часть, стреляющая через прилегающую к ней границу с двусторонним элементом местности (14.4), может стрелять в соседний гексагон, даже если в общем случае этот элемент местности блокирует ЛВ.

В. Склоны. Склоны характеризуются в специальных правилах сражения как крутые и пологие. Оба типа останавливают насильный огонь (10.8.3). Пологие склоны не оказывают другого влияния на огонь или движение (исключение: см. 7.3.1). Крутой склон представляет военный *military crest of convex slope*. Он создает «мертвую зону», где ЛВ заблокирована. Эта «мертвая зона» распространяется на 1 гексагон от склона за каждый гексагон между частью находящейся выше и гексагоном, который содержит сторону с крутым склоном. Таким образом, если артиллерийская часть находится на расстоянии 1 гексагона от гексагона, который содержит сторону с крутым склоном, «мертвая зона» в 1 гексагон распространяется с другой стороны склона, в которую нацеливающаяся часть не может проследить ЛВ (см. пример ниже). Блокирующая местность и части в мертвой зоне игнорируются, когда проследивается ЛВ. Кавалерия не может осуществлять перехват через «мертвую зону».

10.9.4 Детали в гексагоне: Определенные типы местности, которые занимают гексагон целиком, отмечены в ТВМ как блокирующие ЛВ. ЛВ может быть прослежена в такой гексагон, но не через него. *Исключение:* Если часть, которая проследивает ЛВ, находится на верхней стороне крутого склона, то эта местность блокирует ЛВ только в гексагоне непосредственно за этой деталью местности (по ходу того, как Вы проследиваете ЛВ). Игнорируйте любую блокирующую местность, которая находится на меньшей высоте, чем гексагоны стреляющей части и её цели.

10.9.5 Процедура: Части проследивают Линию Видимости, проследивая линию из центра гексагона части ведущей огонь до центра гексагона части являющейся целью. Если линия проследивается через любую часть гексагона с местностью указанной в ТВМ как блокирующая, то ЛВ заблокирована и огневой бой не может быть предпринят. ЛВ, которая проходит вдоль линии сторон гексагонов блокируется, если в обоих гексагонах составляющих эту линию находится блокирующая местность или части. ЛВ до части двойного размера проследивается до любого гексагона, который занимает эта часть (по выбору игрока ведущего огонь). ЛВ является взаимной, т.е., если часть «А» может видеть часть «В», то и часть «В» может видеть часть «А». Проследивайте от части находящейся выше до части находящейся ниже в тех случаях, когда правила ЛВ дают разные результаты в зависимости от того, с какой части начинать.

10.10 Потери среди генералов

Генералы могут быть убиты или ранены в результате огневого боя. Если генерал находится в гексагоне, по которому велся огонь с любым результатом, кроме «Мимо», бросьте один кубик. При «9» генерал удаляется из игры. См. 5.3.3 о замещении генерала.

11. Ближний бой

11.1 Ближний бой в общем

11.1.1 Когда: Ближний бой происходит в конце активизации каждого корпуса, после того, как активный игрок закончил все акции с частями своего корпуса, включая акции огневого боя, движения, сбора и перестроения. Он также может произойти как часть успешного перехвата.

11.1.2 Кто: Оба, и активный, и неактивный игроки могут провести ближний бой во время фазы ближнего боя, обозначив определенные гексагоны с вражескими частями, которые будут атакованы. Активный игрок может атаковать

в ближнем бою только теми частями, которые являются частью его активного корпуса, хотя приказы не имеют значения, когда определяется, кто может предпринять ближний бой. Неактивный игрок может атаковать любые прилегающие гексагоны с вражескими частями из активного корпуса, если атакующие части неактивного игрока не были обозначены как цель. Атакующие части должны прилетать к обороняющимся частям, и обороняющийся должен находиться в одном из фронтальных гексагонов атакующего. Часть не может предпринять ближний бой против гексагона, в который она не может войти. Ближний бой всегда дело добровольное, и не все вражеские части, прилегающие к фронтальным гексагонам атакующего, должны быть атакованы. Однако, если активная часть, назначенная для атаки в ближнем бою, является целью ближнего боя неактивного игрока, или ситуация меняется из-за реагирующего движения или перехвата, то активная часть должна продолжать свой ближний бой, если: а) она остается на месте после всех реакций и определения результатов вражеских боев и б) в гексагоне являющемся целью по-прежнему находится вражеская часть.

11.1.3 Пехотные части двойного размера: Эти части могут атаковать единственный гексагон. Обороняющаяся часть должна занимать, или иметь хотя бы один гексагон (в случае частей двойного размера), в центральном гексагоне фронта атакующей части. Если она атакована, часть двойного размера защищается как единое целое, даже если атакующий примыкает только к одному из её гексагонов. «Неатакованная» половина такой части не может проводить отдельный реагирующий ближний бой.

Примечание: Это представляет присущую постройкам, составленным из мушкетеров и пикинеров, неповоротливость. Пикинеры располагались одной большой «коробкой» в центре этого построения с мушкетерами поделенным и поровну с обеих сторон. Таким образом, часть двойного размера может атаковать в ближнем бою только часть в ее центральном гексагоне фронта.

11.1.4 Бой в нескольких гексагонах: Часть может атаковать только один гексагон. Однако более чем одна часть может атаковать один и тот же гексагон. Сложите силы всех частей атакующих один и тот же гексагон. Подобным же образом, если атакованы оба гексагона части двойного размера, то силы всех атакующих частей складываются, и результат атаки определяется как результат одного ближнего боя. Если части разных типов (пехота и кавалерия) и/или разной местности атакуют гексагон, то используются модификаторы наиболее выгодные обороняющемуся.

11.1.5 Приказы и акции не важны: Приказы не ограничивают способность к ближнему бою, и части активного игрока могут проводить ближний бой, даже если они только что предпринимали акцию в текущую активизацию.

11.2 Процедура ближнего боя

- Активный игрок обозначает все гексагоны, которые будут атакованы в ближнем бою.
- Неактивный игрок может обозначить любую неактивную часть, еще не обозначенную как обороняющуюся, чтобы атаковать ей противника в реагирующем ближнем бою.
- Сначала неактивный игрок определяет результаты всех реагирующих ближних боев, начиная либо с левой, либо с правой стороны линии продвигаясь вдоль нее. Как только все результаты ближних боев неактивного игрока определены, следуйте той же процедуре для частей активного игрока.
- За каждый ближний бой игроки подсчитывают модификаторы, затем атакующий бросает кубик по Таблице ближнего боя и находит результат.

- Е) Примените результаты ближнего боя, включая любые обращения в бегство, отступления, наступления после ближнего боя и кавалерийские преследования.
- Ф) Оба, и атакующий, и обороняющийся, в каждом ближнем бою подвергаются «хиту» построения. Исключения: если часть уже помечена маркером «Построение сломано» или находится в построении «еж», то нет дополнительного эффекта.
- Г) Проигравшая сторона может осуществить реагирующий огонь, реагирующее движение или (только неактивный игрок) Перехват, способными к этому частями, в ответ на вражеское наступление после боя. Выигравшая сторона не может реагировать в ответ на отступление или обращение в бегство.

Примечание: Неактивный игрок может атаковать часть, которая была назначена активным игроком, чтобы атаковать другую часть. Так как, части неактивного игрока определяют результат ближнего боя первыми, Вы можете использовать этот метод, чтобы вручить менее боеспособные части, атакуя атакующих их.

11.3 Модификаторы ближнего боя

11.3.1 Игроки должны сверяться с Таблицей ближнего боя *Close Combat Table* и Таблицей Влияния Местности *Terrain Effects Chart (TEC)* для определения применяемых модификаторов. Если существует вопрос о том, какой модификатор применять, всегда используйте тот, который наиболее выгоден обороняющемуся. Заметьте, что модификаторы за состояние построения, «залп» и *Momentum* могут быть применены один раз за бой, вне зависимости от того, к скольким частям одной из сторон эти модификаторы применяются. В пределах этого ограничения, все модификаторы суммируются. Хотя, если окончательная сумма всех модификаторов превышает «+4», уменьшите эту сумму до «+4». Подобным же образом, если сумма меньше «-4», увеличьте ее до «-4».

11.3.1а Специальные случаи, касающиеся местности:

- См. Элементы местности с двусторонним эффектом, п.14.4
- Не применяйте никаких «хитов» построения за пересечение детали местности, располагающейся на стороне гексагона, если только, и до тех пор, пока части не продвинется через нее в результате ближнего боя.
- Часть ТП двойного размера не может иницировать ближний бой через мост или через гексагон моста (?-МБ).

11.3.2 Влияние командования: Если генерал сгруппирован с участвующей в бою атакующей или обороняющейся частью, то игрок (игроки) должны модифицировать бросок кубика на один в свою пользу. Только один генерал с каждой стороны может влиять на бросок кубика за каждый ближний бой.

11.3.3 Разница морали: Возьмите наивысший рейтинг морали атакующих частей и вычтите из него число рейтинга морали обороняющегося. Результат («+/-») это модификатор броска кубика за мораль.

11.3.4 Соотношение силы: Сравните сумму данных очков силы атакующих частей с данными очками силы обороняющегося, и выразите сравнение в виде простого соотношения (потери вычитаются из силы части, когда подсчитывается соотношение сил). Дробь округляется вниз в пользу обороняющегося. Бросок кубика модифицируется за следующие соотношения:

«4 к 1» или выше	«+2»
«2 к 1» или выше	«+1»
«1 к 2» или ниже	«-1»
«1 к 4» или ниже	«-2»

Используйте наивысшее число, которое применяется (именно таким образом, это не суммируется).

11.3.5 Кавалерия против Тяжелой Пехоты: Если кавалерия атакует тяжелую пехоту, используйте только половину силы пехоты для вычисления соотношения силы.

Пример: Если 3 очка кавалерии атакуют 18 очков Тяжелой Пехоты, то соотношение сил будет «3 к 9» (соотношение сил «1 к 3»).

11.3.6 *Momentum* атакующего: Если какая-либо атакующая часть Тяжелой Пехоты или кавалерии: (а) двигается на два гексагона по чистой местности в бой, и (б) не меняет ориентации, не ведет огонь, не уклоняется от Артиллерийского огня (*Sidestep*) или не запускает механизм перехвата в этих двух гексагонах, то атакующий прибавляет один из следующих модификаторов броска кубика к своему броску за ближний бой:

«+2» если двигающаяся часть это кавалерия
«+1» если двигающаяся часть это Тяжелая Пехота
Пометьте любую часть, подходящую для этого бонуса, маркером «*Momentum*» по завершении ее движения, и удалите этот маркер по завершении ближнего боя. Не имеет значения, сколько частей могут подходить для модификатора *Momentum*, этот модификатор может быть использован один раз в любом ближнем бою. Таким образом, если две кавалерийские части атакуют вместе, и каждая отвечает требованиям *Momentum*, то модификатор за *Momentum* «+2», а не «+4». Если только одна из них отвечает требованиям *Momentum*, то модификатор, по-прежнему, будет «+2».

11.3.6а Специальные случаи, касающиеся *Momentum*:

- Пересечение склонов или осуществление ближнего боя через сторону гексагона с двусторонним элементом местности (14.4) не препятствует *Momentum* атакующего.
- Любой гексагон, в который осуществляется вход, во время наступления после ближнего боя в результате перехвата не считается для *Momentum*.
- В случае успешного перехвата (9.3), перехватывающая часть подходит для *Momentum*, а перехваченная часть – нет.
- Успешно Перехваченная (9.3.3) часть теряет весь накопленный *Momentum*, который она могла получить до момента перехвата, но это не мешает повторному накоплению *Momentum*, если она продолжает свою активизацию после того, как были определены результаты Перехвата.
- Кавалерийская часть, атакованная в реагирующем ближнем бою по-прежнему может использовать *Momentum*, если она сохранила способность провести изначальную атаку, после того как результаты боя определены.
- Кавалерийская часть, сгруппированная с легкой пехотой, может получить *Momentum*.
- Часть в разомкнутом построении может получить *Momentum*.
- Кавалерийская часть теряет *Momentum* если она перехватывает через или в гексагон с артиллерийской частью, которая не была ни выведена из строя, ни захвачена (9.3.7 и 11.5.1).
- Активная часть, которая Реагирует в Фазу Ближнего Боя против неактивной части, которая наступает, теряет весь накопленный *Momentum*.

11.3.7 Атаки во фланг и в тыл: Модифицируйте бросок кубика «+1» за каждый гексагон фланга или тыла, из которого атакован обороняющийся. Таким образом, часть двойного размера, атакующая и из флангового, и из тылового гексагона, получит модификатор «+2». Заметьте, что обороняющиеся в построении «еж» или часть, чья мораль сломлена, не имеют ни флангов, ни тыла.

11.3.8 Матрица ближнего боя: Некоторые типы частей более эффективны против определенных типов целей.

Сверьтесь с Матрицей ближнего боя *Close Combat Matrix*, чтобы определить, применяются ли какие-либо модификаторы. Заметьте, что артиллерия игнорируется в ближнем бою (11.5). Используйте модификатор, который в большей степени благоприятствует обороняющемуся. Например, часть Тяжелой пехоты обороняющаяся в построении «еж», использует колонку «еж», а не колонку ПП.

11.3.9 Огонь кавалерии из пистолетов: Кавалерийские части, вовлеченные в ближний бой имеют возможность потратить пистолетный выстрел в ближнем бою, вне зависимости от своей ориентации относительно вражеской части. Атакующий объявляет о своем намерении первым, а за ним обороняющийся. За каждую атакующую часть, которая тратит пистолетный выстрел, применяйте модификатор «+1» к броску кубика за ближний бой. Если обороняющийся тратит пистолетный выстрел, применяйте модификатор «-1». Не определяйте результатов огня из пистолетов, просто пометьте кавалерийские части, как потратившие один пистолетный выстрел, а затем примените модификатор. Использование модификатора за огонь из пистолетов не влияет на *Momentum*.

11.4 Результаты ближнего боя

11.4.1 Результаты из Таблицы ближнего боя *Close Combat Table* применяются немедленно и влияют на все указанные части.

Мораль атакующего/обороняющегося сломлена: Не имеет значения, каково текущее состояние морали части, пометьте часть маркером «Мораль сломлена» *Morale Broken* и отступите этой частью (частями) на два гексагона. Отступление в этом случае означает, что часть бежит назад по направлению к своему ближайшему краю карты. Нет никакой траты Очков Движения, и это отступление не провоцирует реакции.

Мораль атакующего/обороняющегося потрясена: Часть (части) становится потрясенной и отступает соответственно на один или два гексагона. Отступление на один или два гексагона это отход осуществляемый в порядке – часть просто «сдает назад» на требуемое число гексагонов по направлению от атакующего, сохраняя, в то же время, свое построение и ориентацию.

Уничтожена: Часть удаляется с карты. Кавалерия может преследовать уничтоженные части (см. 11.7).

Примечание: Во время преследования уничтоженных частей, кавалерийская часть в едет преследование беглецов с поля боя.

11.4.2. Приоритеты при отступлении. Часть при отступлении должна подчиняться следующим правилам, в соответствии с их приоритетом, начиная с первого:

1) Часть должна удалиться от вражеской части, с которой у неё произошел этот ближний бой. Это самое главное правило, вы не можете отступить в гексагон, прилегающий к этой вражеской части.

2) Часть должна пытаться двигаться к своему краю карты. Часть может двигаться в гексагоны, прилегающие к любым вражеским частям, кроме той, с которой у неё произошел ближний бой.

3) Часть должна двигаться путём наименьшего сопротивления, то есть путём, ведущим к своему краю карты, который будет стоить наименьшее количество ОД.

11.4.3 Группирование и отступление: Части не могут двигаться на или через свои части во время отступления. Исключение: часть может отступать через артиллерийскую часть, но та немедленно помечается маркером «Выведены из строя» *Disabled*. Группировка из легкой пехоты/кавалерии может отступать вместе. Часть легкой пехоты, которая отступает, может заканчивать свое отступление сгруппированной с кавалерийской частью и наоборот. Хотя, в этом случае, если часть не отступает на требуемую дистанцию, к ней применяется правило 11.4.5.

11.4.4 Отступление частей двойного размера: Обе половины части двойного размера должны отступать, даже если только одна половина была атакована. Другими словами, часть двойного размера не может отступить путем поворота.

11.4.5 Части неспособные к отступлению: Если мораль части сломлена и она не может отступить на полную требуемую дистанцию из-за ограничений группирования или вражеских частей, она должна использовать Таблицу неспособности к отступлению *Unable to Retreat Table*.

Бросьте кубик, примените любые подходящие модификаторы и найдите результат. Результат «Стоять» *Stands* возвращает мораль части в состояние «потрясена» (и в сломанное построение), в сущности, это «бесплатный» сбор. Если части требуется отступить на два гексагона, но она может отступить только на один, то она отступает на один гексагон, а затем бросает кубик по Таблице неспособности к отступлению. Если мораль части потрясена в начале отступления (т.е., не от броска по Таблице неспособности к отступлению) и она не может отступить, она получает очко потерь, за каждый гексагон, в который она неспособна отступить.

11.4.6 Наступление после боя: Результаты включают наступления после ближнего боя атакующего или обороняющегося. Атакующая часть должна наступать, в то время как обороняющаяся часть может наступать или предпочесть остаться в своем изначальном гексагоне. Если есть две или более атакующих частей, наступает только одна часть за каждый гексагон обороняющегося, атакующий должен выбрать для наступления часть с наиболее высокой моралью. Если более одной части отвечают этому условию, то игрок может выбрать, какая наступает. Если часть двойного размера отступает, то победивший игрок может наступать в любой из освободившихся гексагонов или в оба. Наступающая часть не тратит очков движения, и, таким образом, может наступать, даже если у нее в данный момент нет потенциала движения.

11.4.7 Наступление и ориентация: Части могут наступать или преследовать в любом направлении, вне зависимости от их ориентации. Части обычного размера (не двойные), которые наступают или преследуют, могут менять ориентацию на одну сторону гексагона. Это происходит до какой-либо реакции из-за наступления.

11.4.8 Части двойного размера в наступлении: Если часть двойного размера наступает после боя, обе ее половины должны наступать, если это возможно. Если часть двойного размера атакует одиночную часть, и после отступления открывается брешь размером в один гексагон, то она должна осуществить захождение таким образом, чтобы только одна половина вступила в оставленный гексагон. Часть двойного размера не может менять ориентацию после наступления.

11.4.9 Реакция: Наступление или преследование после ближнего боя провоцирует реакцию (9.0) за исключением частей вовлеченных в ближний бой, вызвавший результат.

11.4.10 «Хиты» построения: Если движение в гексагон приводит к «хиту» построения, наступление, преследование или отступление туда также приводит к «хиту» построения. Это является дополнительным к «хиту» построения вызванным участием в ближнем бое (11.2.F).

11.5 Артиллерия в ближнем бою

11.5.1 Вражеская артиллерийская часть, находящаяся в одиночестве в гексагоне, автоматически захватывается, когда своя часть входит в ее гексагон во время движения, проводит ближний бой против нее ИЛИ наступает или преследует в этот гексагон после ближнего боя. Своя часть автоматически входит в этот гексагон и НЕ получает «хитов» построения (если только это не вызвано местностью). Кавалерийская часть, которая движется через

вражескую артиллерийскую часть, теряет *Momentum*, а пехотная часть - нет.

11.5.2 Артиллерия, сгруппированная с другой частью, в ближнем бою игнорируется. Если неартиллерийская часть проигрывает ближний бой, то затем артиллерийская часть захватывается и на нее помещается маркер «Орудия захвачены» *Captured*. Если артиллерийская часть сгруппирована с половиной части Тяжелой Пехоты двойного размера, а другая половина ПП уничтожена или отступает из ближнего боя, оставьте артиллерийскую часть на месте, но поместите на нее маркер «Орудия выведены из строя» *Disabled* (рассматривайте этот случай, как отступление через артиллерию, согласно 11.4.3).

11.6 Легкая пехота в ближнем бою.

Легкая пехота может инициировать ближний бой ТОЛЬКО против другой легкой пехоты или артиллерийской части, находящейся в одиночестве. Если часть легкой пехоты с текущей силой «один», находящаяся в гексагоне в одиночестве, атакована в ближнем бою кем-либо другим отличным от другой части легкой пехоты силой «один», то она автоматически уничтожается. Атакующий наступает в этот гексагон и не получает «хита» сплоченности (если только это не вызвано местностью).

11.7 Кавалерийское преследование

11.7.1 Некоторые результаты Таблицы ближнего боя требуют от победоносной кавалерийской части провериться на преследование. Части требуется преследовать, даже если ее текущий потенциал движения «0». Исключения:

- Если часть со сломленной моралью или уничтоженная часть это легкая пехота, не проверяйте на преследование, вместо этого легкая пехота либо отступает прочь (если ее мораль сломлена), либо уничтожается, кавалерия наступает после ближнего боя обычным образом.
- Если любая часть со сломленной моралью собирается из-за Таблицы неспособности к отступлению, игнорируйте любые требования преследования.

11.7.2 Процедура: До проведения наступления после боя бросьте кубик по Таблице преследования за каждую кавалерийскую часть, которая принимала участие в атаке. Существует три возможных результата:

А) Отрыв Кавалерийская часть не преследует. Вместо этого она предпринимает обычное наступление после боя (см. 11.4.6).

В) Преследование и уничтожение: Продвиньте кавалерийскую часть по пути отступления в гексагон, занятый отступающей частью, а затем уничтожьте отступающую часть и захватите любую артиллерию, через которую двигалась кавалерия. Если «отступающая» часть была уничтожена по результату боя, оставьте преследующую кавалерийскую часть в том гексагоне, куда она провела наступление. Заметьте, что это движение преследования может спровоцировать реакцию (но не отступающей части), но только по завершении преследования. Уничтожьте отступающую часть, даже если она отступает за пределы карты, или что-то препятствует кавалерийской части наступать по всему пути отступления. Вне зависимости от того, каково было ее предыдущее состояние, пометьте преследующую кавалерийскую часть маркером «Построение сломано» *Formation Broken*.

С) Преследование за пределы карты: Удалите преследующую кавалерийскую часть с карты и уничтожьте отступающую часть (если она уже не уничтожена по результату боя). Кавалерийская часть или генерал, которые преследуют за пределы карты не уничтожаются (не считаются для ПО), но и не могут вернуться на карту во время игры (хотя, генерал участвующий в преследовании может, см. 5.3). Преследование за пределы карты не провоцирует реагирующее движение или реагирующий огонь.

Примечание: Если преследование вызвано Таблицей преследования кавалерии, то кавалерия ДОЛЖНА преследовать, включая любых генералов сгруппированных с кавалерией. Будьте осторожны, чтобы Ваши командиры корпуса не покинули карту в неуместное время!

11.7.3 Кавалерия, сгруппированная с легкой пехотой, оставляет пехоту позади, но генералы преследуют вместе с кавалерией, с которой они сгруппированы.

11.7.4 Если бросок кубика на преследование кавалерии, требует от кавалерийской части наступать в гексагон части со сломленной моралью, но эта часть была уничтожена в текущем ближнем бою предыдущим броском кубика на преследование, то рассматривайте результат «Преследование и уничтожение» (но не «Преследование за пределы карты»), как «Отрыв».

Пример: Три кавалерийские части должны провериться за преследование кавалерии в игре «Проклятая гражданская война». Первая выбрасывает «3», что приводит к уничтожению вражеской части со сломленной моралью. Отметьте эту преследующую часть маркером «Построение сломано». Вторая тоже выбрасывает «3», но так как часть уже уничтожена, то результат рассматривается как «Отрыв» никаких изменений в построении этой преследующей части не происходит. Третья выбрасывает «6» и удаляется из игры (она преследует обращенные в бегство части за пределы карты).

11.7.5 Если кавалерийская часть должна преследовать, и было более одной побежденной вражеской части, то кавалерия должна выбрать для преследования часть, которая находилась в одном из ее фронтальных гексагонов, если там никого не было, тогда - часть в одном из ее фланговых гексагонов. (По выбору преследователя, если все атакующие части находились в одном и том же типе гексагонов.). Часть может преследовать только одну из побежденных вражеских частей, и только к этой вражеской части применяются результаты этого преследования.

11.8 Потери среди генералов в ближнем бою

Генералы, сгруппированные с частью, которая участвует в ближнем бою, могут оказаться среди потерь. В конце каждого ближнего боя, в который был вовлечен генерал, бросьте кубик за каждого генерала. При броске «9», генерал оказывается в числе потерь и удаляется из игры (5.3.3).

Если генерал сгруппирован с частью, которая уничтожается, то этот генерал автоматически удаляется из игры.

12. Мораль

12.1 Мораль в общем

Все части имеют базовую мораль, варьирующуюся между «4» (наихудшая) и «8» («наилучшая»), напечатанную на фишке. Вдобавок, части имеют четыре состояния морали: «Обычная», «Потрясенная», «Сломленная» и уничтоженная.

12.2 Проверка Морали (ПМ)

Чтобы проверить мораль бросьте кубик и прибавьте рейтинг командования одного любого генерала, с которым сгруппирована часть (Вы не можете использовать обоих, и КА, и КА, если оба сгруппированы в гексагоне). Если модифицированный бросок кубика равен или ниже, чем текущая мораль части, то она проходит проверку. Если выше, понизьте состояние морали на один уровень, т.е., с «обычной» до «потрясенной», с «потрясенной» до «сломленной», со «сломленной» до уничтоженной.

Пример: Часть с рейтингом морали «7» пройдет свою проверку морали при броске кубика в диапазоне «0-7». Она провалится при броске «8» или «9».

12.3 Когда проверять мораль

Часть должна предпринять ПМ:

- За «хит» потерь от огневого боя (10.6.2).
- За то, что по ней велся залповый огонь (10.6.3).

- За любой результат, который наносит «хиты» потерь, после того как достигнут ее порог потерь (12.5).
- Если это артиллерийскую часть, получившая результат «хит» построения от артиллерийского огня (10.8.7)
- Если это часть Тяжелой Пехоты, пытающаяся построиться в «еж» во время реагирующего движения (9.2.3).
- За попытку сбора, если только не собирается КА, находящимся в том же гексагоне (13.25 и 13.3.3).

12.4 Результаты проверки морали

12.4.1 Части, которые провалили Проверку Морали, теряют один уровень морали. «Обычная» часть становится «потрясенной», «потрясенная» часть становится «сломленной», а «сломленные» части уничтожаются. Предусмотрены маркеры, чтобы указывать текущее состояние морали части. Успешная попытка сбора поднимает мораль части на один уровень.

12.4.2 Мораль потрясена: Часть, чья мораль становится потрясенной, уменьшает свой рейтинг морали на один.

Примечание: Часть с напечатанной моралью «7» будет иметь текущую мораль «6», если потрясена.

12.4.3 Мораль сломлена: Части со сломленной моралью не имеют построения, и имеют мораль «1». Так как части со сломленной моралью не имеют построения, у них нет ориентации, и вражеские части не могут получить сдвиги за фланг или тыл, когда атакуют их. Каждый раз, когда мораль части становится сломленной, она должна немедленно отступить на два гексагона по направлению от вражеской части (в соответствии с приоритетами п. 11.4.2), которая привела её в это состояние. Если она не может отступить из-за группирования или местности, то она использует Таблицу неспособности к отступлению (см. 11.4.5). Части со сломленной моралью должны двигаться в Фазу движения обращенных в бегство (см. 13.4), за исключением артиллерии со сломленной моралью. Части со сломленной моралью не могут предпринимать никаких акций за исключением сбора, и не могут реагировать или инициировать ближний бой (если атакованы в ближнем бою, они обороняются обычным образом). Когда часть собирается, её построение становится сломанным и игрок может выбрать её ориентацию.

12.4.4 Артиллерия со сломленной моралью: Артиллерийская часть, чья мораль становится сломленной, не может вести никакого огня, обычного или реагирующего. Артиллерия никогда не отступает и не использует движения обращенных в бегство, если ее мораль сломлена, она остается на месте до тех пор, пока не собирается или не уничтожается.

12.4.5 Влияние группирования на Проверку Морали: Если группировка содержит и легкую пехоту, и кавалерию, для всех Проверок Морали используйте рейтинг морали кавалерии (см. 8.2.1). Если группировка содержит артиллерию и другую часть, и одна из них проваливает Проверку Морали, то это не влияет на другую часть.

12.4.6 Сложные моральные результаты: Если часть подвергается результату «Мораль потрясена», а ее мораль уже потрясена, рассматривайте его как результат «Мораль сломлена». Если мораль части сломлена, и она получает любой отрицательный моральный результат, рассматривайте его как результат «Уничтожена».

12.5 Порог потерь

12.5.1 Сверяйтесь с Таблицей порога, каждый раз, когда часть несет потери. Найдите напечатанную мораль части и выясните, сколько «хитов» может потребоваться части, чтобы достичь своего порога потерь.

12.5.2 Эффекты: Часть, которая достигла своего порога потерь:

- a) Немедленно теряет один уровень морали (12.4.1).

- b) Никогда не может быть собрана до уровня выше потрясенной морали.

- c) Должна осуществлять ПМ, когда получает какие-либо «хиты» в последующем огневом бою (10.6.4), вдобавок к любым другим, вызванным им ПМ.

Если часть достигает своего порога потерь в том же огневом бою, который требует ПМ, проводите ПМ по более низкой морали.

13. Сбор и перестроение

13.1 Базовая концепция

По мере того, как идет сражение, построение и мораль частей подвергаются отрицательному воздействию. Акции сбора и перестроения могут удалить «хиты» построения и вернуть части обычную мораль.

13.2 Процедура:

13.2.1 Когда: Сбор и перестроение это акции и могут быть проведены:

- a) Когда корпус, которому принадлежит часть, собирающаяся провести эти акции, активен, и приказы корпуса позволяют это (5.6), ИЛИ
- b) Командующим Армией (13.3), вне зависимости от того под действием каких приказов находится часть.

13.2.2 Вражеские части: Часть, которая перестраивается или успешно собирается, когда прилегает к вражеской части, автоматически провоцирует реагирующий огонь.

13.2.3 Актция перестроения: Любая часть активизированного корпуса с приказом «Сбор» *Rally* или «Отразить атаку» *Receive Charge* могут осуществлять перестроение. Любая часть активизированного корпуса с приказом «Бить готовыми» *Make Ready*, которая сгруппирована со своим Командиром Корпуса или прилегает к нему, может осуществлять перестроение. Никакая часть не может осуществлять перестроение, пока находится под действием приказа «Атаковать» *Charge* (исключение: 13.3). Когда часть осуществляет перестроение, она может сделать что-то одно из следующего:

- Она может удалить один «хит» построения.
- Если это кавалерийская часть, она может перезарядить один уровень пистолетов (10.7.4).
- Если она находится в построении «еж», она может вернуться к сломанному построению (6.3.2с).
- Она может выйти из обычного построения в разомкнутый строй, и наоборот (6.3.3).
- Если в построении «в колонне», пехотная часть может принять сломанное построение, или кавалерийская часть может принять построение в замешательстве (6.3.4). (Часть не может принять построение «в колонне», используя акцию перестроения.)

13.2.4 Актция сбора: Успешная акция сбора восстанавливает часть с потрясенной моралью до обычной морали, или переводит часть со сломленной моралью в состояние потрясенной морали (и сломанного построения). Любая часть активизированного корпуса с приказом «Сбор» *Rally* может попытаться осуществить сбор. Любая часть активизированного корпуса с приказом «Отразить атаку» *Receive Charge*, которая сгруппирована со своим Командиром Корпуса или прилегает к нему, может осуществлять сбор (см. также 13.3). Заметьте, что части, которые достигли своего порога потерь, не могут быть собраны до состояния лучше, чем потрясенная мораль (12.5.2)

13.2.5 Процедура акции сбора: Сбор осуществляется автоматически (получите один уровень морали), если часть сгруппирована с КК. Если нет, то часть должна предпринять Проверку Морали. Модифицируйте бросок кубика на Проверку Морали рейтингом командования КК, если КК прилегает к части. Если модифицированный бросок меньше или равен ее текущей морали, то она проходит проверку и получает один уровень морали. Если она проваливает проверку, то она теряет еще один уровень морали. Таким

образом, часть со сломленной моралью, которая проваливает Проверку Морали акции сбора, уничтожается. Часть со сломленной моралью, которая собирается, может быть сорентирована в любом направлении, по желанию игрока. Собравшаяся кавалерийская часть сохраняет тот же уровень заряженных пистолетов, которым она обладала до акции сбора.

13.3 Влияние Командующих Армией (КА) на перестроение и сбор

13.3.1 КА может собрать или перестроить любую часть вне зависимости от того, каков приказ этой части. Он также может сделать это по отношению к части, которая не относится к активизированному корпусу, даже если этот корпус «Закончил» *Finished*.

13.3.2 Перестроение: КА может перестраивать одну часть, с которой он сгруппирован, или к которой прилегает, каждый раз, когда КА активизирован.

13.3.3 Сбор: КА может автоматически собрать одну часть, с которой он сгруппирован (получить один уровень морали), или попытаться собрать одну часть, к которой он прилегает. Используйте ту же процедуру, что и описанную в 13.2.5, используя рейтинг командования Командующего Армией, как модификатор броска кубика.

13.4 Движение обращенных в бегство

13.4.1 Части, чья мораль сломлена должны двигаться в Фазу движения обращенных в бегство. Все обращенные в бегство части должны попытаться двинуться на свой полный (до обращения в бегство) потенциал движения по направлению к своему краю карты (указанному для каждого сценария). У них нет состояния построения, и они не получают «хитов» построения за движение. Части обращенные в бегство следуют линии наименьшего сопротивления, таким образом, могут двигаться вокруг других частей, даже если это означает то, что они временно двигаются в направлении отличном от направления к своему краю карты.

13.4.2 Части, которые не могут осуществить движение обращенных в бегство на полный потенциал движения, должны остановиться и потерять одно очко силы за каждое очко движения, на которое они не могут двинуться, будь то из-за присутствия других частей, или отсутствия достаточного числа ОД, чтобы войти в гексагон. Если это приводит к достижению ими их порога потерь, немедленно приведите в действие эффекты из 12.5.2 (уничтожая, таким образом, части со сломленной моралью).

13.4.3 Части, которые отступают за пределы карты, уничтожаются.

14.0 Специальные части и местности

14.1 Повозки

Повозки рассматриваются как местность, а не как часть, следовательно, любая часть может группироваться с повозками. Если вражеская часть входит в гексагон с фишкой повозок во время движения или наступления после ближнего боя, то фишка повозок захвачена, переверните ее обратной стороной вверх. Таким образом, обладание повозками (для определения победы) может меняться несколько раз до того, как сражение закончится. Части сгруппированные с повозками, получают модификаторы для огневого и ближнего боя (см. ТВМ). Если только иное не указано в сценарии, повозки никогда не двигаются. Те повозки, которым разрешено двигаться, используют для движения правила Артиллерии на передках (7.3.3).

14.2 Части Тяжелой Пехоты без пик

Расстановки сценариев могут указывать на то, что определенные части Тяжелой Пехоты не имеют пик. Часть Тяжелой Пехоты без пик рассматривается так же, как и любая другая часть Тяжелой Пехоты со следующими исключениями:

- Она не может строиться в «еж».
- У нее другие модификаторы в Матрице ближнего боя.

14.3 Спешенная кавалерия

Расстановки сценариев могут указывать на то, что определенные кавалерийские части спешены. Спешенная кавалерийская часть рассматривается, как любая кавалерийская часть для Огневого боя и Победных Очков, и как часть Тяжелой Пехоты без пик во всех остальных отношениях. Это, помимо всего прочего, означает:

Как кавалерия:

- Она использует таблицы огня кавалерии, и таким образом не может вести наступательный, беспокоящий, оборонительный или заповый огонь.
- Она может двигаться и вести огонь в одну и ту же активизацию.
- Она может использовать пистолеты в ближнем бою и должна вести учет боеприпасов для пистолетов.
- Она стоит то же число Победных Очков, как и любая другая кавалерийская часть.

Как ТП:

- Она имеет потенциал движения «4» и использует колонку ТП в ТВМ.
- Для ближнего боя она рассматривается как часть Тяжелой Пехоты без пик.
- Она не может строиться в «еж».
- Она не считается кавалерией в целях перехвата, реакции и преследования.

14.4 Элементы местности с двусторонним эффектом

Некоторые элементы местности, расположенные на границе гексагонов, дают преимущества частям, находящимся по обе стороны от них.

- Если две вражеских части находятся с двух сторон такого «двустороннего» элемента, та часть, которая подошла к нему первой, получает преимущества защиты от огня, но только при перестрелке этих двух частей. Обе части могут видеть и Реагировать через этот элемент обычным образом.
- Даже если в ТВМ указывается, что «двусторонний» элемент блокирует ЛВ, она (а так же и линия огня) тем не менее захватывает и гексагон, находящийся за этим элементом, но не дальше. Исключение: Если часть, проводящая ЛВ, находится на верхней стороне крутого склона, ни изгородь, ни берма не блокируют ЛВ никаким образом.
- Если обратное не оговорено в сценарии, проведение ближнего боя через сторону гексагона с двусторонним элементом не препятствует *Momentum* у атакующего. Но пересечение этого элемента лишает атакующую часть любого *Momentum*, который она получила к этому времени.
- Любой модификатор ближнего боя применяется к любой части, ведущей его через двусторонний элемент, вне зависимости от того, кто подошел к нему первым.

Эти правила применяются к любому элементу местности на границе гексагонов, который обозначен в сценарии, как двусторонний, а также к следующим элементам, расположенным на границе двух гексагонов: изгородь, ручей, мост, берма или эстакадная дорога, засека, любые траншеи, редуты, укрепленные линии.

15.0 Определение победы

Игроки зарабатывают Победные Очки (ПО) за уничтожение вражеских частей и генералов, нанесение врагу потерь, выведение из строя и захват вражеской артиллерии. В конце игры, определите победу следующим образом:

- «ПГВ»: Вычтите сумму ПО роялистов из суммы ПО сторонников парламента.
- «ШПС»: GAG, и NGBG: Вычтите сумму ПО нешведов из суммы ПО шведов.
- «ПЗСЛ»: Вычтите нефранцузскую сумму ПО из суммы ПО французов.

Игроки получают ПО за следующие события			
Событие	ПО		
Уничтоженная кавалерийская часть	10	Командующий армии (за исключением короля Карла) убит	20
		«ПГВ»: Король Карл убит	50
За каждое очко потерь кавалерийских частей по-прежнему находящихся на карте	2	Командир Корпуса с именем убит	5 х рейтинг
Уничтоженная часть Тяжелой Пехоты двойного размера	10	Заместители Командира Корпуса	0
Уничтоженная часть Тяжелой Пехоты одинарного размера	5		
За каждое очко потерь частей Тяжелой пехоты по-прежнему находящихся на карте	1	Примечания:	
Уничтоженная часть легкой пехоты	0	• В случае убитых КК с именем выразите их рейтинг, как положительное число.	
Захваченная двойная 12 фунтовая артиллерийская часть	30	• Отдельные сценарии могут иметь премии в виде ПО вдобавок к этим или те, которые превалируют над этими.	
Захваченная двойная 4-8 фунтовая артиллерийская часть	20	• Части и генералы, которые покинули карту в процессе преследования, не считаются уничтоженными, за их очки потерь не начисляются ПО.	
Захваченная двойная 3 фунтовая артиллерийская часть	10	• Эта таблица заменяет список Победных очков в книге с материалами по игре из «ПГВ»	
Захваченная 12 фунтовая артиллерийская часть	15	• ПО начисляются только за исходного КА, но не за его заместителя. Однако, если заместителем был командир с именем, за него считаются очки, как за Командира Корпуса с именем.	
Захваченная 4-8 фунтовая артиллерийская часть	10	• Для любых сценариев, в которых даются ПО за контроль определенных гексагонов на карте, та сторона, войска которой последними прошли через эти гексагоны и считается их контролирующей. Части не обязаны оставаться в этих гексагонах, чтобы их контролировать, только если обратное не указано в сценарии.	
Захвачена 3 фунтовая артиллерийская часть	5		
Выведенная из строя двойная 12 фунтовая или двойная 4-8 фунтовая артиллерийская часть	10		
Выведенная из строя двойная 3 фунтовая артиллерийская часть	5		
Выведенная из строя 12 или 4-8 фунтовая артиллерийская часть	10		
Выведенная из строя 3 фунтовая артиллерийская часть	2		
Захваченные повозки	10		