

WARMASTER

AT A GLANCE (КРАТКИЕ ПРАВИЛА)

В данном разделе представлена наша героическая попытка кратко изложить все основные правила и многие прочие важные нюансы в тезисном формате (или в виде памятки).
Во всех случаях основной текст книги правил имеет приоритет над данным.

1. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

0. НАЧАЛО ХОДА

1. Для отрядов, которые покинули поле и до сих пор не вернулись, определите их дальнейшую судьбу броском D6 по данной ниже таблице.

ОТРЯДЫ, ПОКИНУВШИЕ ПОЛЕ

Иногда отряды или персонажи в силу различных обстоятельств бывают обязаны покинуть поле. Это происходит, если отряд получил ошибочный приказ, разгромлен в бою и побежал, или отброшен встречным огнем или магией.

Если одна и более баз в отряде покинула поле — неважно, по какой причине, полностью или частично, — бросьте D6 и определите результат по таблице. Отнимите 1 от результата броска за каждую отрядную базу, которая уже была удалена в качестве потери.

D6	Результат
----	-----------

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

Персонажи, которые покинули стол, будучи присоединенными к отрядам, разделяют судьбу отрядов.

Персонажи, двигавшиеся самостоятельно и покинувшие стол, должны также определить свою дальнейшую участь броском D6 по данной таблице.

Если Генерал покинул стол и не вернулся немедленно, то битва закончена, а его армия отступила. Т.е. он оставил армию и ушел в горы, а потому записан в потери. См. секцию Конец сражения.

1. КОМАНДНАЯ ФАЗА (COMMAND PHASE)

1. ДВИЖЕНИЕ ПО ИНИЦИАТИВЕ

Отряды, желающие и имеющие возможность атаковать врага или уклониться от него по собственной инициативе, делают это.

2. ВОЗВРАЩЕНИЕ (HOME BACK MOVES)

Летающие создания могут вернуться.

3. ДВИЖЕНИЕ ПО ПРИКАЗАМ (ORDERED MOVEMENT)

Отряды/бригады двигаются в соответствии с успешно отданными им приказами.

4. ДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи могут двигаться.

5. КОНЕЦ ФАЗЫ

Деморализованные (*confused*) отряды автоматически восстанавливают порядок (и, соответственно перестают быть деморализованными).



2. ФАЗА СТРЕЛБЫ (SHOOTING PHASE)

1. ОТРЯДЫ СТРЕЛЯЮТ/ВОЛШЕБНИКИ НАСЫЛАЮТ ЗАКЛИНАНИЯ

Отряды, способные стрелять, могут это сделать. Волшебники могут насылать заклинания. Игрок (тот, чей ход) должен решить, в каком порядке будет производиться стрельба и насылание заклинаний.

2. УДАЛЕНИЕ ПОТЕРЬ

Потери удаляются по мере нанесения.

3. ОТБРОС (DRIVE BACKS)

Осуществляется по-отрядно. Игрок, понесший потери, решает в каком порядке определять расстояние отброса и производит движение отброшенных отрядов. Незатронутые дружественные отряды могут освободить путь (*make way*) для отброшенных. Тесты на деморализацию проводятся сразу же.

4. НЕДОСТАТОЧНЫЕ ХИТЫ

Все остающиеся недостаточные хиты (т.е. хиты, недостаточные чтобы удалить в качестве потери из отряда целую базу) аннулируются.

3. ФАЗА БОЯ (COMBAT PHASE)

1. СТОЛКНОВЕНИЯ

Каждое боевое столкновение отыгрывается полностью, - перед переходом к следующему. Игрок (тот, чей ход), решает в каком порядке отыгрывать все бои, исключая столкновения, произошедшие в результате броска вперед (*advance*), которые отыгрываются сразу же (т.е. перед другими оставшимися столкновениями).

Потери удаляются по мере нанесения, недостаточные хиты записываются и переносятся в следующие раунды.

Незадействованные дружественные отряды могут освободить путь (*make way*) для бегущих. Тесты на деморализацию проводятся сразу же.

2. НЕДОСТАТОЧНЫЕ ХИТЫ

Как только будут отыграны все боевые столкновения, все остающиеся недостаточные хиты аннулируются.

3. КОНЕЦ ФАЗЫ

Выжившие в бою отряды с обеих сторон могут перестроиться.

4. КОНЕЦ ХОДА

2. КОМАНДОВАНИЕ (COMMAND)

1. Отряды в пределах 20см от противника могут по собственной инициативе сделать следующее: **а)** атаковать ближайший вражеский отряд, который могут видеть, или **б)** уклониться от ближайшего вражеского отряда, которого могут видеть. Исключения:

а) Артиллерия не может атаковать по собственной инициативе.

б) Летающие отряды не могут уклоняться по собственной инициативе.

с) Некоторые войска обязаны атаковать при наличии такой возможности, как описано в соответствующих армиллистах (Флагелланты, Огры, Убийцы Троллей и т.п.).

д) Мертвецы не действуют по инициативе вообще, как написано в их армиллисте.

е) Деморализованные отряды не могут двигаться.

2. Все отряды, действующие по собственной инициативе, должны окончить свои передвижения до отдачи приказов. Игрок (тот, чей ход) может решать, в какой последовательности отряды будут передвигаться.

3. Летающие отряды более чем в 20 см от дружественного персонажа могут возвратиться к нему на дистанцию до 10xD6см после движения по инициативе, но до движения по приказам. Они могут сделать это, даже будучи деморализованными.

4. Персонажи отдают приказы по очереди. Каждый персонаж должен отдать все свои приказы до того как очередь перейдет к другому персонажу.

5. Персонаж последовательно отдает приказы одному отряду или бригаде, и должен отдать все приказы данному отряду/бригаде до того как начать отдавать приказы другим отрядам.

6. Отряду или бригаде нельзя отдавать приказы более чем одним персонажем за всю командную фазу – даже если приказ не был выполнен.

7. Каждый раз, когда отряду или бригаде отдают приказ, он может двигаться в соответствии с правилами движения. Т.е. отряд может двигаться несколько раз в результате нескольких успешно отданных приказов.

8. Для того чтобы отдать приказ отряду или бригаде, отряд (или самый дальний отряд в бригаде) должен находиться в радиусе действия команд данного персонажа. У разных персонажей он разный:

1) Генерал – все поле

2) Герой – 60см

3) Волшебник – 20см

9. Летающему отряду приказ может быть отдан только персонажем, находящимся в 20 см.

10. Для того чтобы персонаж мог успешно отдать приказ, игрок должен выбросить на 2D6 результат, меньший или равный показателю Командования персонажа с учетом всех командных штрафов.

11. Если персонаж не смог отдать успешный приказ (провалил его), он не может больше отдавать приказы в эту командную фазу. Отряд/бригада, которому он пытался отдать этот приказ, не может получать приказы от других персонажей.

12. Если Генерал не смог отдать успешный приказ (провалил его), более никто из персонажей не может отдавать приказы, даже если они еще не отдавали приказов в эту фазу. Командная фаза завершается автоматически.

13. Если Герой или Волшебник не смог отдать успешный приказ (провалил его) при результате броска 12 (две шестерки), то это означает, что он отдал ошибочный приказ (*Blunder*). Определите результат по таблице ошибок (*Blunder chart*), данной в п.11.

14. Командные штрафы:

За каждые 20см расстояния от персонажа до отряда/бригады -1

За каждый успешно отданный приказ данному отряду/бригаде -1

Вражеский отряд в пределах 20см от данного отряда/бригады -1

Отряд/бригада в труднопроходимой местности -1

За каждую потерянную отрядом базу. -1

3. ОТРЯДЫ И БРИГАДЫ (UNITS & BRIGADES)

1. Существуют базы двух типов — базы персонажей и войсковые базы. Базы персонажей — это отдельные маркеры, которые и двигаются отдельно. Войсковые базы формируют отряды. Отряд пехоты, кавалерии и колесниц (обычно) состоит из трех баз, артиллерии — из одной-двух, отряд монстров — из одной-трех, машин — из одной. Размеры отрядов определены в соответствующих армиллистах.
2. Отряд из двух и более баз формируется таким образом, чтобы базы касались друг друга, образуя единое целое. Базы могут соприкасаться друг с другом произвольным образом, но двигаются и сражаются более эффективно, находясь в строевой формации (в колоннах или шеренгах).
3. До четырех смежных соприкасающихся отрядов могут быть обозначены как бригада в начале командной фазы. Вся бригада может двигаться по единому приказу. В этом случае отряды должны оставаться в соприкосновении друг с другом по завершении всего движения.

4. ДВИЖЕНИЕ (MOVEMENT)

1. Отряды двигаются в командную фазу по собственной инициативе, либо по приказу. В обоих случаях они двигаются на полную или половинную дистанцию, как показано в таблице движения.
2. Летающие отряды, находящиеся более чем в 20см от дружественного персонажа, могут совершить возвращение к дружественному персонажу на 10xDбсм, после движения по инициативе, но перед движением по приказам.
3. Отряды могут также двигаться в фазу стрельбы или боя в результате отброса, отхода, бегства, преследования, броска вперед, освобождая путь и перестраиваясь. Во всех этих случаях дистанция и зачастую направление определяются соответствующими правилами.
4. Базы персонажей могут двигаться один раз во время командной фазы, после завершения всего движения по приказам. Базы персонажей, присоединенные к отрядам, не двигаются вместе с ними во время командной фазы (отсоединяются), но двигаются вместе с ними во все остальное время (если присоединяются заново во время своего движения).

5. Таблица Движения:

Тип	Дистанция полная	половинная
Пехота	20см	10 см
Кавалерия	30см	15см
Колесницы	30см	15см
Артиллерия	10см	5 см
Монстры	20см	10см
Машины	Varies	
Летающие отряды	100см	100см
Персонажи	60см	60см

6. Отряды, атакующие или уклоняющиеся, двигаются на полную дистанцию независимо от своего построения.
7. Отряды, частично или полностью находящиеся в укрепленной позиции до начала своего движения, могут двигаться только на половинную дистанцию (если только не атакуют или уклоняются).
8. Не находясь в укрепленной позиции, отряды в строевой формации двигаются на полную дистанцию. Строевая формация определяется как:
 - а) Колонна, в которой базы расположены одна прямо за другой, полностью соприкасаясь передними и задними краями, или соприкасаясь соответствующими передними и задними углами баз, формируя изогнутую колонну.
 - б) Шеренга из баз, составленных край к краю, формируя прямую линию.
 - в) Одна база, которая номинально является шеренгой (или колонной).

9. Отряды не находящиеся в строевой формации, двигаются на половинную дистанцию и считаются находящимися в нестроевой формации. Это влияет только на движение в командную фазу и не влияет на такие виды движения как отброс, отход, бегство и т.п., осуществляемые в другие фазы.
10. Когда отряды двигаются, он могут изменить формацию, но ни одна база не может пройти более своей максимально разрешенной дистанции движения, а весь отряд должен оставаться единым целым по завершении движения.
11. Войсковые базы могут двигаться через другие еще не двигавшиеся базы этого же отряда, но в других случаях они не могут проходить через другие базы этого же или другого отряда. Через базы персонажей можно проходить свободно.
12. Базы не могут двигаться по местности, которая является для них непроходимой:
 - а) Пехота может двигаться по любой местности, которая не была заявлена как полностью непроходимая до начала игры (например, крепостная стена, башня, океан, 50-метровый обрыв, озеро кипящей лавы и т.п.).
 - б) Кавалерия и монстры могут двигаться через открытые холмы, мосты, неглубокие реки с бродами и низкие препятствия (изгороди и низкие стены). Они не могут двигаться через леса, болота, глубокие реки, руины и любую другую труднопроходимую местность.
 - в) Колесницы/артиллерия могут двигаться через открытые холмы и мосты. Они не могут пересекать неглубокие реки с бродами, низкие препятствия, леса и любую другую труднопроходимую местность.
 - д) Машины имеют специальные правила на движение, но в случае сомнений считаются как колесницы/артиллерия.
 - е) Летающие войска могут двигаться (перелетать) через любую местность, но не могут оканчивать свое движение на местности, которая непроходима для пехоты, а также в лесу. Кроме того, летающие базы, которые бегут или преследуют, делают это практически по земле, и поэтому не могут пройти через местность, непроходимую для пехоты, либо лес, даже если вся полная дистанция их движения позволяет им перелететь данную преграду без помех.
 - ф) Персонажи считаются как пехотные базы. Персонажи верхом на летающих монстрах или колесницах, считаются как монстры и колесницы. Персонажи на летающих монстрах считаются как летающий отряд.
13. Базы, которым приходится пройти через непроходимую для них местность, останавливаются на ее краю. Если отряд отброшен огнем или магией в непроходимую для него местность, он останавливается на ее краю и становится деморализованным на шестерку по Дб. Войсковая база, бежавшая из боя в непроходимую для нее местность, считается уничтоженной.
14. Когда отряд при движении останавливается на базе дружественного персонажа, персонаж должен отодвинуться на минимально необходимую для этого дистанцию.

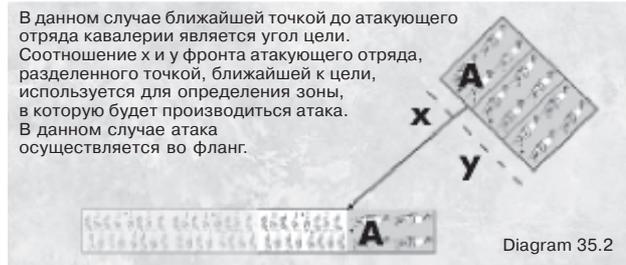
15. Когда вражеский отряд при движении останавливается на базе персонажа, персонаж должен отодвинуться на расстояние до 30 см и присоединиться к друженному отряду. При невозможности сделать это персонаж считается уничтоженным.
16. Персонажи не могут отодвигать вражеских персонажей.
17. Персонаж может присоединиться к отряду, просто войдя с ним в соприкосновение. После этого он считается включенным в построение, и его база может быть поставлена в любое место вокруг отряда, оставаясь в соприкосновении (чтобы облегчить движение других войск, например), либо может быть поставлена сверху отряда, либо просто убрана со стола – персонаж будет считаться присоединенным к отряду.

5. УКЛОНЕНИЕ (EVADES)

1. Уклонение – это движение по инициативе, осуществляемое строго по прямой от ближайшего вражеского отряда. Сначала движется ближайшая к противнику база (расстояние между ближайшими точками отрядов определяется рулеткой), после чего она может развернуться в любом направлении. Затем к ней подстраиваются остальные базы отряда, сохраняя формацию. Уклонившийся отряд не может находиться ближе к врагу, чем он был до этого.
2. Уклоняющимся отрядам разрешено проходить (прорываться) через друженственные отряды, находящиеся на их пути. Отряд, через который прорвались уклоняющиеся, автоматически становится деморализованным.

6. АТАКА (CHARGES)

1. Атака – это движение, приводящее отряд в соприкосновение с противником и последующий бой, которое осуществляется в командную фазу по инициативе или по приказу. Также атака возможна в фазу боя, как результат преследования или броска вперед.
2. Отряд, желающий атаковать, должен видеть цель до начала своего движения – это означает возможность провести чистую прямую линию видимости (*line of sight - LOS*) от переднего края хотя бы одной атакующей базы до хотя бы одной базы противника. Таким образом, сектор обзора в Warmaster – 180°. Все войсковые базы и все элементы ландшафта, кроме низких препятствий и низких элементов, таких как болота или засеянные поля, блокируют линию зрения, и соответственно, видимость.
3. Атака по инициативе должна осуществляться в ближайший видимый вражеский отряд. Атака по приказу может быть в любой видимый вражеский отряд.
4. Поставьте ближайшую атакующую базу фронтом (передним краем) в полное соприкосновение с ближайшим краем ближайшей вражеской базы атакованного отряда. Отцентрируйте базы. Если нужный край вражеской базы недоступен или невидим, откажитесь от нее в угоду доступного и видимого края.



Если ближайшая точка вражеского отряда – угол, атакующий отряд должен атаковать в край, находящийся во фронтальной зоне большей части атакующих баз. См. диаграммы 35.1 и 35.2.

5. Остальные атакующие базы располагаются фронтом вдоль этого же края вражеского строя (фронт, тыл, фланг), максимизируя базовый контакт с противником насколько возможно.
6. Если атакующий отряд приходит в контакт со вторым вражеским отрядом, то он должен максимизировать базовый контакт и со вторым отрядом.
7. Атакующие отряды не могут окружать вражеский строй. Все базы должны атаковать в один край вражеского строя, и все базы, которые не смогли войти в контакт, должны оставаться в одном строю своего отряда.
8. Базы не могут двигаться далее, чем позволяет их дистанция движения, даже для того, чтобы совершить атаку. Все базы, которые не смогли достичь противника, остаются сзади или сбоку уступами и не сражаются.
9. Отряд, находящийся в составе бригады может атаковать, если бригада получила приказ. Отряд атакует независимо от остальной части бригады. Из одной бригады, таким образом, могут атаковать несколько отрядов, причем в одну и ту же, либо в различные цели. Когда отряды атакуют из бригады, атаки отыгрываются индивидуально, и игрок двигает отряды по очереди. При этом позиция одного атакующего отряда может повлиять на позицию другого, и даже воспрепятствовать его атаке, заблокировав линию видимости. Оставшиеся не атаковавшие отряды из бригады могут также двигаться как бригада, т.е. при этом они должны оставаться в соприкосновении друг с другом.
10. Вооруженный соответствующим образом отряд может стрелять в видимого атакующего противника. Стрельба отыгрывается, когда движение атакующего завершено. Все базы, которые оказались потерями в результате этой стрельбы, удаляются, недостающие хиты на базах переносятся в первый раунд боя (считаются уже нанесенными), и все хиты, включая те, что были на потерянных базах, учитываются при подсчете результатов боя первого раунда.

7. СТРЕЛЬБА (*SHOOTING*)

0. Все насылаение заклинаний волшебниками и т.п. проводится в эту же фазу. Волшебник может попытаться насылать одно заклинание из своего армиллиста за всю фазу (кроме случаев, оговоренных спецправилами). Заклинание насылается броском 1D6, и должно соответствовать налагаемым ограничениям.
1. Вооруженный соответствующим образом отряд может стрелять один раз за фазу стрельбы по ближайшей видимой цели. Количество выстрелов с базы указано в профиле данного отряда в графе **Attacks** после косой черты. Таким образом, выстрелы отличаются от атак в ближнем бою только тем, что наносятся на расстоянии.
2. Каждая база должна видеть цель, по которой ведется огонь. Отряд может распределить стрельбу по разным целям, если нет ни одной цели, которая была бы видима все базам отряда.
3. Считается, что база видит цель, если возможно провести непрерывную прямую линию видимости (**LOS**) от фронта (переднего края) базы до базы цели. Линия видимости может быть блокирована другими войсковыми базами и элементами ландшафта (кроме низкого ландшафта — болот, рек, низких препятствий и т.п.), или если цель находится в лесу и более чем в 1 см от края.
4. Базы должны находиться от цели в пределах дистанции стрельбы:

Луки, арбалеты, ружья и все прочее, не оговоренное спецправилами	30см
Дыхание дракона	20см
Эльфийская баллиста, Костяная Баллиста Мертвецов	40см
Пушки, Орочья Рок Лобба	60см
Имперская картечьница Хеллбластер, Гномийская Огненная пушка, Пушки Имперского Парового Танка и Гномийского Гирокоптера	30см
Пистольеры, Тварь Хаоса, простые Гоблины и Волчьи Всадники	15см
5. Бросьте 1 куб D6 за каждый выстрел. Для попадания в большинство целей нужно выбросить 4+, для попадания в пехоту или артиллерию, находящуюся в оборонительной позиции 5+, и для попадания в пехоту или артиллерию, находящуюся в укрепленной позиции 6+.
6. Если у цели есть броня, цель кидает спасбросок по каждому попаданию (хиты). Для того чтобы броня защитила цель от попадания, нужно выбросить на D6 число, равное или большее, чем показатель брони цели.
7. Те попадания (хиты), от которых броня не спасла, являются нанесенными цели. При нанесении достаточного количества хитов, база убирается с поля в качестве потери.
8. После завершения всей стрельбы, включая магию, все отряды, получившие хиты, делают броски на отброс. Для каждого отряда бросается D6 за каждый нанесенный хит, -1 куб - если отряд в оборонительной позиции, -2 куба - если в укрепленной. Общая выпавшая сумма есть дистанция в сантиметрах, на которую отряд отбрасывается по направлению от ближайшего вражеского отряда, производившего стрельбу.
9. Отброшенный отряд становится деморализованным, если хотя бы на одном кубе при бросках на отброс выпала шестерка. Отряд также может стать деморализованным, если его отбросило в другой друженственный отряд, в отряды, находящиеся в бою, в противника или в непроходимую для него местность (см. секция Деморализация).

лизованным, если его отбросило в другой друженственный отряд, в отряды, находящиеся в бою, в противника или в непроходимую для него местность (см. секция Деморализация).

Движение отброшенного отряда осуществляется движением ближайшей точки ближайшей базы строго от ближайшей точки врага на точное расстояние по рулетке. Т.е. ближайшая база двигается первой, остальные подстраиваются к ней после, сохраняя исходную формацию, но не ближе к противнику, чем первая база.

10. В конце фазы стрельбы все недостаточные хиты на отрядах аннулируются, если это не оговорено спецправилами.

8. БОЙ (*COMBAT*)

1. Каждое столкновение отыгрывается полностью до перехода к следующему.
2. Столкновение ведется по раундам, и состоит из первого раунда боя (при атаке) и необходимого количества раундов боя при преследовании.
3. В каждом раунде все войсковые базы, касающиеся войсковых баз противника, могут сражаться. Сражаются обе стороны. Базы, ставшие потерями в данном раунде, все равно могут сражаться, если еще этого не делали.
4. Игрок бросает 1 куб D6 за каждый удар, наносимый его бойцами в бою (здесь и далее - атаки в ближнем бою (**attack**)), количество которых с каждой базы указано в профиле. Для попадания в большинство целей нужно выбросить 4+, для попадания в пехоту или артиллерию, находящуюся в оборонительной позиции 5+, и для попадания в пехоту или артиллерию, находящуюся в укрепленной позиции 6+.
5. Для каждой базы применяются следующие модификаторы количества атак:

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

6. Персонаж, присоединенный к отряду, может добавить количество атак, указанное в его профиле, в качестве бонуса к атакам одной произвольной базы в отряде. Только один персонаж из всех присоединенных к отряду, может давать этот бонус.
7. Если у противника есть броня, он кидает спасбросок по каждому попаданию (хиту). Для того чтобы броня защитила его от попадания, нужно выбросить на D6 число, равное или большее, чем показатель брони цели.
8. Те попадания (хиты), от которых броня не спасла, являются нанесенными отряду. Они записываются или помечаются. При нанесении достаточного количества хитов, база убирается с поля в качестве потери.
9. Результат боя определяется в конце каждого раунда. Определите общее количество хитов, нанесенных каждой стороной. Добавьте +1 за каждую базу поддержки. Сравните результаты. У кого больше, тот победитель.

10. Пехотная база может оказывать поддержку другой пехотной базе из этого же или другого отряда, если она полностью соприкасается сзади или сбоку с поддерживаемой базой, смотрит в этом же направлении, не касается войсковой базы противника и не является деморализованной.
11. В конце раунда каждый отряд проигравшей стороны должен бежать. Отряды бегут на расстояние в сантиметрах, равное разнице результатов боя, деленное на количество отрядов, участвовавших в бою с проигравшей стороны, округленное вверх до целого.
12. Бегущие отряды двигаются строго прямо от врага, либо от самого большого числа врагов, если враги стоят с разных направлений. Если количество врагов с разных направлений одинаково, бегущие могут выбрать направление бегства. Когда бегут несколько отрядов, проигравший бой игрок решает, в какой последовательности их передвигать.
13. Базы, забежавшие в непроходимую для них местность, во вражеские базы, базы участвующие в бою или которые уже бежали из боя, или в дружей, которые не освободили путь, считаются уничтоженными.
Побежавшие артиллерийские базы сразу считаются уничтоженными.
14. Как только проигравшая сторона закончила бегство, победитель может заявить следующие действия: стоять на месте, отойти или преследовать для каждого отряда (преследование - согласно ограничениям на него).
Если отряд преследует, пододвиньте его по возможности к той же самой базе и тому же самому краю базы бегущего противника, с которой он сражался. Базы, которые не могут пододвинуться к той же самому краю базы противника, могут окружить вражеский строй, встав по возможности своим краем к свободным краям вражеских баз (переходя в нестройную формацию). Преследование, при котором возможен единственный контакт угол на угол, не разрешено. Если победитель не преследует вообще, боевое столкновение завершено.
15. По преследованию применяются следующие ограничения:
 - a) Пехота не преследует кавалерию и колесницы.
 - b) Артиллерия не преследует вообще и уничтожена, если бежит.
 - c) Отряды в укрепленной позиции не преследуют.
 - d) Отряды не преследуют в местность, являющуюся для них непроходимой.
 - e) Нелетающие отряды не преследуют летающих.
16. В случае ничьей отряды должны совершить отход (*fall back*), либо могут это сделать в случае победы в раунде боя. Бросьте три D6 за все отряды, совершающие отход из столкновения. Каждый отряд должен двигаться на произвольное расстояние в сантиметрах между минимальным значением, выпавшем на кубках, и общим результатом броска. Отряды могут отходить в любом порядке по желанию игрока. В случае, когда обе стороны отходят, бросьте кубик, чтобы определить, кто будет отходить первым.
17. Отходящий отряд не может двигаться от противника ближе, чем в 1 см. В случае, когда это сделать нельзя, отряд просто останавливается в 1 см от врага.
18. Если отряд победил в бою и не может преследовать, потому что уничтожил всех противников, с которыми сражался, он может совершить бросок вперед (*advance*). Отряд может двигаться и атаковать ближайшего видимого противника на расстоянии до 20

см, если он совершает бросок вперед после первого раунда боя, и на расстоянии до 10 см, если после второго и более раундов.

19. Бросок вперед — это та же атака, только происходящая в фазу боя и ограниченная по расстоянию и цели (т.к. должна быть направлена в ближайшую видимую цель). Бросок вперед может вернуть отряд в старый бой с противником, из которого он вышел; привести его в другой уже идущий бой; или вызвать новый бой. Все недостаточные хиты на отряде переносятся в последующий бой.
20. Как только все боевые столкновения отыграны, недостаточные хиты на отрядах аннулируются.
21. После этого отряды, побывавшие в бою, могут перестроиться. Одна база поворачивается вокруг центра, остальные встают вокруг нее в нужный строй.

9. ДЕМОРАЛИЗОВАННОСТЬ (CONFUSION)

1. Отряды становятся деморализованными в случае:
 - a) Через них прорвались уклоняющиеся от противника — автоматически.
 - b) Отброшены огнем, если выпала шестерка на любом кубе при бросках на отброс.
 - c) Отброшены или отошли в непроходимую для них местность — на шестерку по D6.
 - d) Отброшены или отошли в противника или в существующий бой - автоматически.
 - e) Заставили друзей освободить путь — на шестерку по D6.
 - f) Отброшены или отошли в дружей, не желающих освободить путь - автоматически.
 - g) Освободили путь — на шестерку по D6.
2. Деморализованные отряды не могут двигаться по инициативе или по приказу в командную фазу. Летающие отряды могут вернуться, даже будучи деморализованными.
3. Деморализованные отряды получают штраф -1 к количеству атак в ближнем бою.
4. Деморализованные отряды пехоты не могут оказывать поддержку другим отрядам пехоты в бою.
5. Деморализованные отряды перестают быть деморализованными в конце своей командной фазы.

10. ОСВОБОДИТЬ ПУТЬ (MAKING WAY)

1. Отряды, не участвующие в бою, могут освободить путь дружественным отрядам в следующих случаях:
 - a) Если через них проходит путь дружей, отброшенных огнем.
 - b) Если через них проходит путь бегущих дружей.
 - c) Если через них проходит путь дружей, также освобождающих путь.
 - d) Если через них проходит путь отходящих дружей, которые не имеют выбора.
2. Отряды могут освободить путь своим движением вбок или назад.
3. При движении вбок уберите базы, лежащие на пути дружественного отряда, и расположите их в той же формации вокруг баз, которые не лежат на пути у дружей. Если все базы отряда лежат на пути у дружей, сдвиньте одну на минимальное расстояние, достаточное чтобы освободить путь, и расположите остальные базы вокруг этой.

4. При движении назад весь отряд просто двигается вместе с отрядом, которому освобождает путь, и заканчивает движение рядом с ним. Пехотные отряды, освобождающие путь таким образом, могут ставиться так, чтобы обеспечить поддержку дружественному отряду.

11. ТАБЛИЦА ОШИБОК (BLUNDER TABLE)

1. Если Герой или Волшебник не смог отдать успешный приказ и выбросил две шестерки, то этот персонаж больше не отдает приказов в этот ход, а отряд/бригада более не получает приказов в этот ход. Кроме того, бросьте D6.

D6 Результат

1 Вы сошли с ума!

Отряд получает командный штраф -1 на всю оставшуюся битву. Если ошибочный приказ был отдан бригаде, результат применяется к одному отряду из бригады по решению игрока. Если отряд, получивший данный штраф, будет включен в бригаду, то штраф будет применяться ко всей бригаде. Этот штраф является накопительным и теоретически может свести эффективность данного отряда к очень низкому уровню.

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

2-3 Чтoб мне провалиться, сэp! Их тысячи!

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

4-5 Нет смысла умирать просто так, сэp!

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

6 Бей их!

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

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ПРАВИЛО ОШИБОК

Альтернативное правило ошибок, предпочитаемое многими игроками, состоит в том, что ошибочный приказ просто оканчивает командную фазу точно так же, как проваленный приказ Генерала.

12. ОКОНЧАНИЕ СРАЖЕНИЯ (END OF THE BATTLE)

1. Сражение закончено, если:

a) Сыграно изначально оговоренное количество ходов. Игроки должны определиться, на сколько ходов они будут играть, перед началом битвы, бросив D6:

1-2 = 6 ходов

3-4 = 7 ходов

5-6 = 8 ходов

b) Одна из армий отступила. Армия обязана отступить сразу же, как только: i) Генерал убит/покинул поле; ii) Армия потеряла половину и более своих отрядов.

c) Один из игроков сдался.

2. Игрок, набравший большее количество победных очков, является победителем. Победные очки начисляются следующим образом:

a) За каждый уничтоженный вражеский отряд или убитого персонажа начисляется их полная стоимость, включая магические предметы.

b) За каждый вражеский отряд из трех и более баз, сведенный в численности до одной базы, начисляется половина его стоимости, включая магические предметы (округляется вверх до ближайших пяти очков).

c) В соответствии с сценарием

3. Игрок, который сдался, не получает победных очков вообще. Игрок, который отступил, не может набрать победных очков больше, чем его противник.

13. АРТИЛЛЕРИЯ

- Пушки.** Дистанция 60 см. Кол-во атак/выстрелов 1/2 + отскок ядра на 5 см за пораженную цель. Цели в укрепленной позиции считаются как в оборонительной (попадания на 5+), а в оборонительной позиции – как на открытой местности (попадания на 4+). Спасброски по броне не действуют. Базы, через которые прошел отскок, получают один дополнительный хит. Возможны попадания в разные отряды, в т.ч. дружественные и участвующие в бою), находящихся на линии отскока. Недостаточные хиты переносятся в первый раунд боя. По атакующим целям стрельба ведется картечью (2 выстрела, без отскока, спасбросок по броне действует).
- Имперская Картечьница-Хеллблестер.** Дистанция 30см. Кол-во атак /выстрелов 1/ 6-3-1. Количество выстрелов равно 6 на дистанцию до 10см, 3 – до 20см, и 1 – до 30см. Показатель брони цели считается на единицу хуже, чем есть. Стрельба по атакующему противнику ведется с максимально эффективной дистанции – 10см. Если при нескольких выстрелах за раз выпадает единиц больше, чем шестерок, Картечьница взрывается и считается уничтоженной.
- Эльфийская баллиста.** Дистанция 40см. Кол-во атак /выстрелов 1/3. Эльфы добавляют +1 ко всем своим броскам на попадание при стрельбе, таким образом, попадая в цель на открытой местности на 3+.
- Костяная Баллиста Мертвецов.** Дистанция 40см. Кол-во атак /выстрелов 1/1. Пробивает до трех соприкасающихся баз (возможно из разных отрядов, в т.ч. дружественных и участвующих в бою), находящихся на линии огня. Спасброски по броне не действуют. Недостаточные хиты переносятся в первый раунд боя.
- Орочья Рок Лобба.** Дистанция 60см. Кол-во атак /выстрелов 1/3. Спасброски по броне не действуют. Не может стрелять в атакующего противника.

6. **Мертвецкая Катапульта (Undead Skull Chukka).** Дистанция 60см. Кол-во атак /выстрелов 1/3. Спасброски по броне не действуют. Не может стрелять в атакующего противника. Вражеские отряды становятся деморализованными при любом броске на отброс на 4+.
7. **Гномийская Огненная пушка.** Дистанция 30см. Кол-во атак /выстрелов 1/2D6. При выпавшем дубле см. ниже:

- 1 Выстрелов не произошло. Пушка взорвалась (уничтожена).
- 2 4+2D6 выстрела. Пушка взорвалась (уничтожена).
- 3 6 выстрелов. В дальнейшем кол-во выстрелов ограничивается 1 кубом.
- 4 Не стреляет в этот ход. В остальном все нормально.
- 5 10 выстрелов. В остальном все нормально.
- 6 12+D6 выстрелов. В остальном все нормально.

14. МАШИНЫ

1. **Имперский Паровой Танк.** Дистанция пушки 30см. Кол-во атак /выстрелов 2/2 + отскок ядра. Броня 3+. Паровой танк является отрядом из одной базы и не может объединяться в бригады. Ядра из пушки пробивают броню и отскакивают на 5 см за цель, точно так же как у простых пушек, нанося дополнительный хит каждой базе, через которую проскочило ядро. Для выстрелов из пушки цели в укрепленной позиции считаются как в оборонительной, а в оборонительной позиции — как на открытой местности. Паровой Танк не может быть отброшен стрельбой. Если ему был отдан ошибочный приказ, вместо результата по обычной таблице ошибок случается следующее: **а)** Паровой Танк не двигается и **б)** бросьте D6 по таблице ниже:

D6	Результат
1	Не двигается до конца битвы.
2-3	Не стреляет в этот ход.
4-6	Все нормально.

2. **Гномийский Гирокоптер.** Дистанция пушки 30см. Кол-во атак /выстрелов 1/3. Показатель брони цели при стрельбе считается на единицу хуже, чем есть (5 + считается как 6+). Действуют правила для летающих.

15. МАГИЧЕСКИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

1. ИМПЕРИЯ

а) **Огненный шар (Ball of Flame)**

Насыляется на 5+. Дистанция 30см.

В каждый вражеский отряд вдоль 30-сантиметровой линии от волшебника делаются 3 выстрела. Отряды не участвующие в бою, отбрасываются как обычно. Отряды, участвующие в бою, переносят недостаточные хиты в первый раунд боя.

б) **Командный Глас (Voice of Command)**

Насыляется на 5+. Дистанция 30см.

Отряд-цель может двигаться в эту фазу, как будто он получил успешный приказ. Только один **Командный Глас** может быть наслан на отряд в ход. Действует **Командный Глас** только на отряд, не на бригаду, в составе которой он находится, и не на персонажей, присоединенных к нему.

с) **Непонятная фигия (Weird Enchantment)**

Насыляется на 4+. Дистанция 30см.

Цель — любой вражеский отряд, находящийся в пределах 30см — может двигаться только на половинную дистанцию, даже при атаке. Если отряд не является отрядом мертвецов, то он считает всех противников внушающими ужас. Если сам отряд до этого внушал ужас, то он перестает это делать, пока действует заклинание. Эффект держится до конца следующего хода противника. Только одна **Непонятная фигия** может быть наслана на отряд за раз.

д) **Телепорт**

Насыляется на 2+

Волшебник ставится в любую точку стола, затем на 4+ по D6 может попытаться наслать другое заклинание.

2. МЕРТВЕЦЫ (UNDEAD)

а) **Мертвые, подъем! (Raise Dead)**

Насыляется на 5+. Дистанция 30см.

Насыляется в бой, в пределах 30 см от волшебника. Возникает пехотный отряд скелетов из трех баз, который сразу же начинает участвовать в бою. Он не считается атаковавшим.

б) **Смертельное туше (Touch of Death)**

Насыляется на 4+

Во вражеский отряд, соприкасающийся с отрядом, к которому присоединен волшебник, наносятся три атаки. Недостаточные хиты переносятся в первый раунд боя.

с) **Злая судьбина и безнадега (Doom and Despair)**

Насыляется на 4+. Дистанция 60см.

Вражеский отряд не может атаковать, а если участвует в бою, то не может преследовать и делать бросок вперед. Эффект держится до конца следующего хода противника. Только одна **Злая судьбина и безнадега** может быть наслана на отряд за раз.

д) **Смертельный болт (Death Bolt)**

Насыляется на 5+. Дистанция 30см.

Считается как три выстрела. Спасброски по броне не действуют. Отброс происходит как обычно. Волшебник должен видеть цель и не может насыпать заклинание в бой.

3. ОРКИ

а) **Нога Горка**

Насыляется на 6+. Дистанция 50см.

Вражеский отряд получает 6 атак. Отброса не происходит. Не может быть наслано в бой.

б) **Долбить! (Gotcha)**

Насыляется на 5+. Дистанция 30см.

В каждый вражеский отряд вдоль 30-сантиметровой линии от шамана делаются 3 выстрела. Отряды не участвующие в бою, отбрасываются как обычно. Отряды, участвующие в бою, переносят недостаточные хиты в первый раунд боя.

с) **Брысь! (Gerroff!)**

Насыляется на 5+. Дистанция 60см.

Цель отбрасывается к ее собственному краю стола на 5xD6 см. Это заклинание не может быть наслано в бой и не может быть успешно наслано на один и тот же отряд более одного раза за ход.

д) **Вааах! (Waaagh!)**

Насыляется на 4+. Дистанция 30см.

Цель — дружественный отряд, участвующий в бою. Каждая база в отряде-цели и персонажи, присоединенные к нему, получают бонус +1 к своему количеству атак в последующую фазу боя. Только один **Вааах!** можно успешно наслать на отряд за фазу.

4. ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ (HIGH ELF)

(Высшие Эльфы могут сделать переброс куба при неудачном насылании заклятья)

a) Каменная буря (Storm of Stone)

Насыляется на 6+. Дистанция 30см.

Каждый вражеский отряд в пределах 30 см от волшебника получает по D3 выстрела. Цели не отбрасываются. Отряды, участвующие в бою, переносят недостающие хиты в первый раунд боя.

b) Свет Битвы (Light of Battle)

Насыляется на 5+. Дистанция 30см.

Действует на все отряды Высших Эльфов в пределах 30 см. Каждая база в отрядах-целях и персонажи, присоединенные к ним, получают бонус +1 к своему количеству атак в последующую фазу боя. Только один Свет Битвы можно успешно насылать на отряд за фазу.

c) Огонь с Небес (Heaven's Fire)

Насыляется на 5+. Дистанция 30см.

Насыляется на дружественный отряд пехоты или кавалерии, вооруженный стрелковым оружием. Отряд может стрелять независимо от того, стрелял он уже или нет. Т.е. в результате он может стрелять дважды за фазу стрельбы. Только один *Огонь с Небес* можно успешно насылать на отряд за фазу. Не насыляется на артиллерию и машины.

d) Деструктивный Град (Hail of Destruction)

Насыляется на 5+. Дистанция 30см.

Считается как три выстрела. Броня не действует. Отброс происходит как обычно. Волшебник должен видеть цель и не может насылать заклинание в бой.

5. CHAOS

a) Дар Хаоса (Boon of Chaos)

Насыляется на 4+

Добавляет +1 к количеству атак с каждой базы в отряде, к которому присоединен колдун, включая его собственную. Действует в течение следующей фазы боя.

b) Злость Богов (Anger of the Gods)

Насыляется на 4+. Дистанция 30см.

Эффект держится до конца следующего хода противника. Все вражеские отряды в пределах 30 см от колдуна получают командный штраф -1 к получаемым приказам. Только одна *Злость Богов* может быть действовать на отряд в любой момент времени.

c) Гнев Хаоса (Rage of Chaos)

Насыляется на 5. Дистанция 30см.

Действует на один дружественный отряд в следующую фазу боя. Перед боем игрок может увеличить общее количество атак с отряда бросив по D6 за каждую базу в отряде (т.е. в отряде из трех баз, игрок может бросить 1D6, 2D6, 3D6), и добавить выпавшее количество к стандартному количеству атак. Кубы можно бросать по одному. При любом выпавшем дубле отряд не получает этих бонусов, а все добавочные атаки приходится не по противнику, а по самому отряду.

d) Проклятие Хаоса (Curse of Chaos)

Насыляется на 5. Дистанция 30см.

Считается как три выстрела. Броня не действует. Отброс происходит как обычно. Волшебник должен видеть цель и не может насылать заклинание в бой.

6. ГНОМСКАЯ АНТИ-МАГИЯ (DWARF ANTI-MAGIC)

У Гномов нет заклинаний, но есть Рунные Кузнецы, которые могут попытаться рассеять вражеские заклинания. Бросьте D6. На 4+ вражеское заклинание не имеет эффекта. Дается только одна попытка аннулировать каждое заклинание.

16. МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

1. Магические предметы могут даваться отрядам пехоты, кавалерии, колесниц или персонажам. Каждый магический предмет должен быть единственным во всей армии. Каждый носитель может иметь только один магический предмет.

2. Магические знамена

Могут даваться отрядам пехоты, кавалерии и колесниц.

a) Боевое Знамя (Battle Banner)

Стоимость 50 очков

+1 атака с каждой отрядной базы в первой фазе боя. Эффект держится всю первую фазу боя данного отряда, включая преследование, бросок вперед и т.п.

b) Знамя Защиты (The Banner of Shielding)

Стоимость 50 очков

Улучшает показатель брони отряда на единицу до минимума в 3+. Действует до тех пор, пока отряд не потеряет базу.

c) Знамя Стойкости (The Banner of Fortitude)

Стоимость 50 очков

+1 хит на каждую базу в отряде в первой фазе боя. Эффект держится всю первую фазу боя данного отряда, включая преследование, бросок вперед и т.п. Недостаточные хиты аннулируются прежде, чем знамя перестает действовать.

d) Знамя Непокобелимости (The Banner of Steadfastness)

Стоимость 30 очков

Один снятый стрельбой или магией хит за ход, нанесенный отряду (т.е. после спасбросков) не считается. Действует до тех пор, пока отряд не потеряет базу.

e) Знамя Удачи (The Banner of Fortune)

Стоимость 20 очков

Отряд может перебросить все свои кубы на попадания от выстрелов или атак в бою один раз за игру.

3. МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ.

Доступно отрядам пехоты, кавалерии, колесниц и персонажам.

a) Меч-Разрушитель (Sword of Destruction)

Стоимость 10 очков

Противник должен перебрасывать один удачный спасбросок по броне в каждом раунде боя.

b) Меч Гибели (Sword of Fate)

Стоимость 5 очков

Добавляет бонус +1 к количеству атак в бою с одной-единственной базой в отряде. Работает один раз за игру и только в первом бою отряда.

c) Пробивающий Меч (Sword of Cleaving)

Стоимость 10 очков

Отряд может перебросить одну неудачную атаку в каждом раунде боя.

d) Меч Силы (Sword of Might)

Стоимость 10 очков

Добавляет бонус +1 к количеству атак в бою с одной-единственной базой в отряде.

4. ЗНАКИ ВЛАСТИ, СИЛЫ И ПРОЧАЯ ХРЕНЬ

Доступны персонажам.

a) Командирская фуражка (Crown of Command)

Только для генералов. Стоимость 100 очков

Каждый ход свой первый приказ генерал отдает по немодифицируемой десятке. Перестает работать, если данный приказ провален.

b) Шлем Господства (Helm of Dominion)

Только для генералов. Стоимость 50 очков

Показатель Командования генерала увеличивается на 1 до максимума 10. Шлем работает в течение одного произвольного хода за игру по выбору игрока.

c) Шар Величия (Orb of Majesty)

Только для генералов. Стоимость 30 очков

Позволяет перебросить один проваленный генеральский приказ по условному показателю командования генерала 8.

d) Кольцо Магии (Ring of Magic)

Только для волшебников. Стоимость 30 очков

Волшебник может наслать одно заклинание, вообще не бросая куб. Работает один раз за игру.

e) Посох Антизаклинательный (Staff of Spellbinding)

Только для волшебников/рунных кузнецов.

Стоимость 30 очков

Если вражеский волшебник провалил бросок на насыщение заклятья, он может стать неспособным на 4+ по D6. Неспособный волшебник получает штраф -1 ко всем своим последующим броскам на насыщение заклинаний. После успешного действия посох перестает работать.

f) Скипетр Верховной Власти (Sceptre of Sovereignty)

Только для генералов. Стоимость 30 очков

Игнорирует один любой Ошибочный приказ за игру (генерала или его подчиненных). Сначала определите результат по таблице Ошибок, затем решайте, игнорировать приказ или нет. Если да, то ошибочный приказ, изданный персонажем, превращается в успешный.

g) Свиток Рассеивания Чар (Scroll of Dispelling)

Только для волшебников/рунных кузнецов.

Стоимость 20 очков

Позволяет рассеять одно успешно насланное противником заклинание. Работает один раз за игру.

h) Посох Мощи (Wand of Power)

Только для волшебников. Стоимость 10 очков

Добавляет +1 к броску на насыщение заклинания. Работает один раз за игру.

i) Жезл Повторения (Rod of Repetition)

Только для волшебников. Стоимость 10 очков

Если волшебник удачно наслал одно заклинание, он может попытаться наслать другое (или то же самое повторно), независимо от того, было ли рассеяно первое или нет. Работает один раз за игру.

17. КРЕПОСТИ

1. По крепостному валу (стене) нельзя двигаться никому, кроме пехоты, артиллерии, летающих отрядов и соответствующих баз персонажей.
2. Пехота может забраться на стены — это называется штурм.
3. Дружественные отряды/персонажи могут двигаться через ворота. Вражеские базы не могут двигаться через целые ворота.
4. Дружественные отряды пехоты, кавалерии и соответствующие персонажи могут проходить через небольшие двери — не более чем три базы за командную фазу. Противник не может проходить через небольшие двери.
5. Целые ворота и небольшие двери блокируют линию видимости, поэтому невозможно пройти через них и атаковать на одном передвижении.

6. Пехота, кавалерия и монстры могут проходить без помех через брешь в стене или разбитые ворота. Машины, артиллерия и колесницы — не могут. Проломы считаются оборонительной позицией для войск, находящихся в них, или за ними.
7. 40мм секция стены, ворот или башни с размерами основания до 60мм считается одной целью для стрельбы. Подобные цели могут быть разрушены огнем из пушек или камнеметов, но не из другого стрелкового и артиллерийского оружия.
8. При стрельбе по стенам, воротам и башням нет ограничения на ближайшую цель.
9. В стенах/воротах/башнях могут быть пробиты бреши — таранами или гигантами. Тараны и незанятые в бою гиганты автоматически наносят объектам по 1 хиту в фазу боя — без всяких бросков кубов.
10. Стены/ворота/башни считаются как укрепленная позиция против стрельбы (попадания по 6-кам).
11. Бреши отыгрываются следующим образом. Подсчитайте количество хитов, нанесенных отрядом, и затем бросьте D6 за каждый нанесенный хит. Возьмите максимальное значение из выпавших результатов, добавьте +1, если цель — ворота, и еще +1, если цель уже повреждена. Результат смотрите по таблице:

D6	Результат
1-2	Нет эффекта
3-6	Цель повреждена
7+	Брешь

Для того чтобы башня обрушилась, в ней должны быть пробиты две бреши. Одна брешь не имеет эффекта.

12. Любая база, стоявшая на обрушившейся башне или на стене, в которой пробили брешь, считается уничтоженной.

18. ШТУРМ (ASSAULT)

1. Пехота может штурмовать стены, используя лестницы, крюки и т.п. Защитники считаются находящимися в укрепленной позиции.
2. Базы не могут получать/оказывать поддержку во время штурма.
3. Защитники могут стрелять по штурмующему противнику точно так же, как по атакующему.
4. Разбитые защитники бегут согласно результатам боя как обычно — вниз со стены.
5. В случае победы штурмующих, они могут занять данный участок стены. Преследование во время штурма не осуществляется.
6. В случае ничьей, штурмующие делают отход как обычно. Защитники остаются на месте.
7. Если защитники выиграли бой, атаковавшие бегут согласно результатам боя как обычно.
8. В случае победы защитники остаются на месте.
9. Отряды, обороняющие стену от контратаки с внутренней стороны стены, в случае разгрома являются уничтоженными. Они считаются находящимися в оборонительной позиции.
10. Гиганты могут штурмовать стену, но не могут занимать ее в случае победы — вместо этого они стоят на месте.



19. ОСАДНЫЕ МАШИНЫ (SIEGE MACHINES)

- Осадные башни/тараны/настилы распределяются между отрядами пехоты. Отряд строится в колонну за конструкцией, но считается, что он находится внутри данной осадной машины.
- Вся стрельба, направленная в отряд, ведется по осадной башне, тарану, настилу. Эти осадные машины не отбрасываются стрельбой.
- Если осадная башня/таран/настил уничтожен стрельбой, то отряд покидает данную машину и далее действует самостоятельно.
- Осадные башни/тараны/настилы не оказывают влияния на бой. Если отряд атакован, осадная башня/таран/настил игнорируется. Если отряд бежит, осадная башня/таран/настил считается уничтоженной.
- Осадные башни/тараны/настилы двигаются на 15 см, но только один раз за ход.
- Штурм с осадной башни аннулирует преимущества укреплений. Вражеские базы считаются находящимися в открытой местности, поэтому попадания идут на 4+, и применяются бонусы за атаку. С осадной башни может сражаться только одна база.
- Находясь возле стены, осадная башня может использоваться в качестве лестницы. От одной до трех баз могут подняться по башне на стену за ход.
- Находясь возле стены, осадная башня считается уничтоженной, если данный участок стены занят противником на конец фазы боя.
- Если отряд, толкающий осадную башню, вооружен стрелковым оружием, то он может стрелять, как если бы находился на верху башни, т.е. практически на уровне стен.
Цели, находящиеся на стене, будут считаться находящимися в оборонительной позиции против огня ведущегося с осадной башни.
- Отряд с тараном не может бить тараном и штурмовать одновременно в один ход.
- Отряд пехоты, несущий мантилет, двигается один раз за командную фазу и бросает его, если атакует/идет на штурм. Он также бросает мантилет, будучи отброшен стрельбой более чем на 10 см. Отряд, несущий мантилет, считается находящимся в оборонительной позиции.
- Участок стены 40 мм может быть снабжен котлами с кипящим маслом, которое может выливаться на головы штурмующим с помощью лестниц/крюков таким же образом, как стрельба по атакующим (параллельно ей). Масло также может использоваться против тарана - до того, как он начинает бить.
Бросьте D6 и уточните результат. Все нанесенные хиты переносятся в первый раунд боя.

D6	Результат
1-2	Нет эффекта
3-4	1 удар
5-6	D3 ударов. Если враг теряет базу, штурм не производится. Отряд автоматически разбит и вынужден бежать на 1 см за каждый полученный хит.



20. КОРАБЛИ И ЛОДКИ

- Суда могут двигаться сами по себе один раз за командную фазу. Приказы не требуются.
- Мелкие лодки действуют отрядами по три. Одна такая лодка может перевозить одну пехотную базу. Корабль считается одним отрядом и может перевозить одну базу за каждые 2 см своей длины.
- Суда не могут двигаться по непроходимой для них воде, исключая мелкие лодки, которые могут попытаться преодолеть пороги. За каждую такую лодку бросьте D6. На шестерку она и ее груз уничтожены.
- Максимальная дистанция передвижения:**

Мелкие лодки	15см
Гребные галеры	20см
Парусные суда	15см
Движение по течению	+ 5см
Движение против течения	- 5см
Движение под парусом по ветру	+ 10см
- Направление ветра устанавливается случайным образом в начале игры. Парусные суда не могут двигаться против ветра, дующего им во фронтальный 90-градусный сектор. Парусные суда,двигающиеся по ветру, дующего им в тыльный 90-градусный сектор, добавляют 10 см к своей дистанции движения.
- Отряд может погрузиться в лодки или корабль, просто придя с ними в контакт. Отряд может выгрузиться, получив соответствующий приказ, или осуществляя атаку противника по собственной инициативе. Все отряды на борту корабля находятся в нестройной формации. Отряд не может погрузиться и выгрузиться за один и тот же ход.
- Корабли могут получать повреждения только от пушек/каменетов — точно так же, как стены, башни и т.п. Хиты наносятся таким же образом, и тесты проходятся после стрельбы каждого отряда. Используется следующая таблица. Бросьте куб за каждый хит, возьмите максимальный показатель и определите результат.

D6 Результат

1-2 Нет эффекта

3-6 Поврежден

7+ Потоплен — все отряды на борту уничтожены.

K броску добавляется +1, если корабль уже был поврежден.

ПРИМЕРЫ ИГРЫ

1. КОМАНДНАЯ ФАЗА

Сейчас ход игрока за Империю, и его армия расставлена, как показано ниже. Имперские отряды выделены темно-серым цветом.

Имперская армия развернута широким фронтом и состоит из трех блоков — блок пехоты на правом фланге, смешанный блок пехоты, кавалерии и артиллерии в центре и флагелланты с кавалерией слева.

Игрок начинает ход, отдавая приказы своим Волшебником, который имеет низкий радиус командования (20 см) и поэтому поставлен заранее впереди левого блока, - для того, чтобы отдавать приказы более эффективно. Он отдает один приказ обоим отрядам как бригаде, бросая 2D6 и выкидывая 5, что достаточно хорошо при его показателе командования 7. Вся бригада движется вперед, но игроку нужно быть осторожным в том плане, чтобы ни один отряд не ушел далее 20 см от Волшебника (остался в радиусе его командования и не получил дополнительный штраф), поскольку он собирается отдать еще один приказ. Ко второму приказу этой бригаде уже есть штраф -1 за успешно отданный приказ. Игрок выбрасывает 6, что достаточно для движения бригады (7-1=6). Игрок выдвигает бригаду вперед за пределы радиуса действия командования Волшебника и объявляет, что Волшебник закончил отдавать приказы.

После этого игрок переходит к своему Герою. Герой отдает единый приказ блоку пехоты, находящемуся прямо за ним, как бригаде, но выбрасывает 9 при своем показателе командования 8. Приказ провален, Герой более не отдает приказов в этот ход, блок пехоты не получает больше приказов в этот ход и стоит на месте.

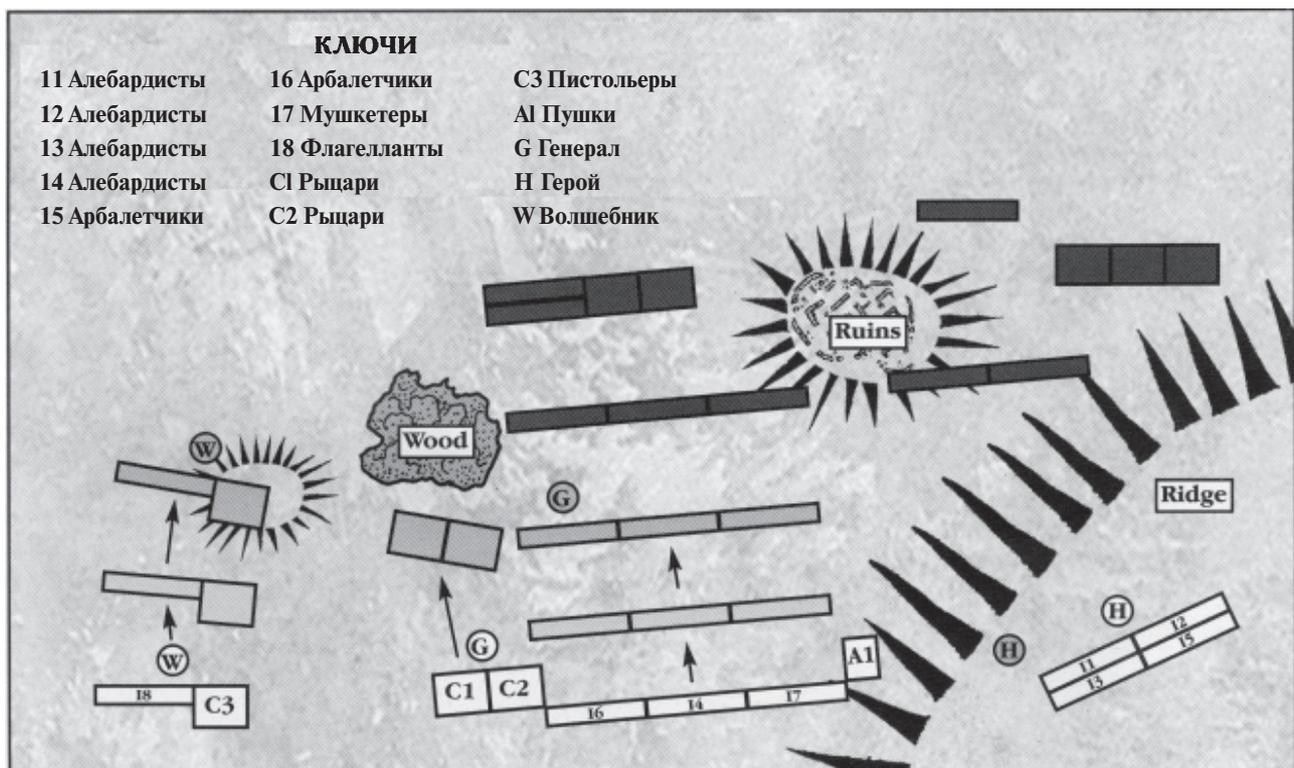
Теперь игрок переходит к своему Генералу.

Генерал объявляет два отряда рыцарей бригадой и отдает им приказ. Ему требуется выбросить 9 и менее — он выб-

расывает на кубках 7. Бригада успешно движется вперед. На данной стадии игрок не хочет продвигать свою кавалерию вперед без должной поддержки и предпочитает держать ее вне вражеской дистанции атаки по инициативе (20 см). Поэтому он ограничивается единственным приказом и переходит к пехоте, отдавая приказ трем центральным пехотным отрядам, объединенным в бригаду. Наиболее удаленный от него отряд находится менее чем в 40 см, поэтому штраф к приказу составит только -1. При броске кубов выпадает 8, и бригада успешно движется вперед (Показатель командования Генерала — 9). Игрок решает отдать следующий приказ данной бригаде, поскольку хочет поставить пехоту впереди кавалерии и вывести своих стрелков на дистанцию стрельбы. Наиболее удаленный от Генерала отряд снова находится менее чем в 40 см, но штраф к приказу суммарно составит уже -2 (еще -1 за второй приказ). Требуется 7, Генерал выбрасывает 4. Бригада может двигаться и встает впереди кавалерии, но вне вражеской дистанции атаки по инициативе. Игрок решает прекратить движение пехоты и попытаться насколько возможно сконцентрировать огонь на ближайших вражеских отрядах.

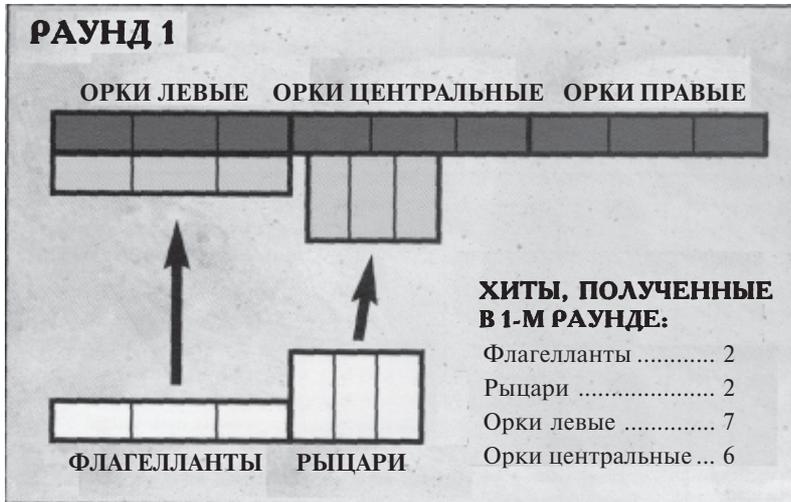
Генерал отдает приказ пушечной батарее. Это не обязательно, т.к. пушки уже находятся на дистанции стрельбы, но игрок хочет подвести их к выбранной цели поближе. При расстоянии от Генерала до пушек свыше 40 см штраф составляет -2, означая, что для успешного приказа требуется 7, но Генерал выбрасывает 10, и его приказ уносится ветром. Командная фаза закончена - во-первых, потому что не осталось отрядов, которые можно двигать, а во-вторых, потому что проваленный Генералом приказ автоматически завершает командную фазу.

В конце командной фазы игрок за Империю двигает Волшебника и Генерала вперед к своим отрядам, и передвигает Героя немного в центр, чтобы тот мог в случае необходимости контролировать артиллерию и центральный блок пехоты.



2. БОЕВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Сейчас ход игрока за Империю. Отряд Рыцарей и отряд Флагеллантов стоят как показано на рисунке и видят три отряда Орков (далее - левый, центральный и правый). Оба имперских отряда находятся в пределах 20 см от противника и поэтому могут атаковать ближайший отряд по инициативе (в случае Флагеллантов – обязаны атаковать). Флагелланты двигаются и располагаются напротив самого левого отряда Орков, а Рыцари – напротив центрального. Поскольку Флагелланты и центральные Орки соприкасаются базами на угол, все четыре отряда завязаны в единое боевое столкновение.

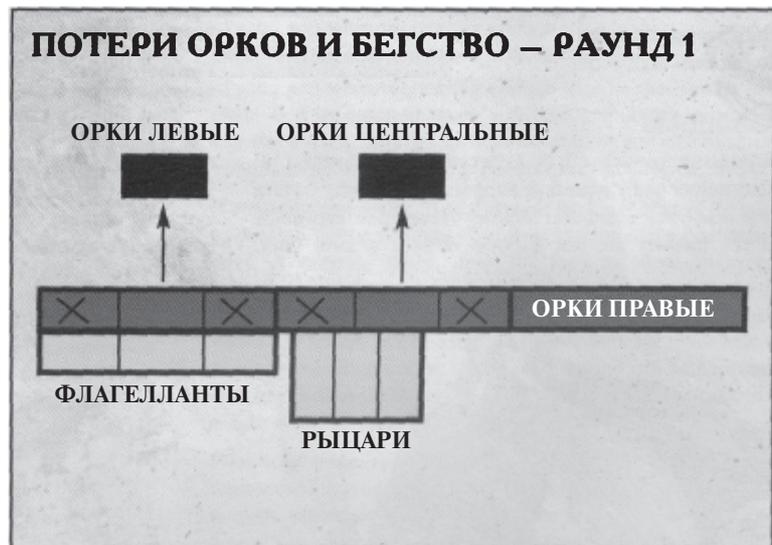


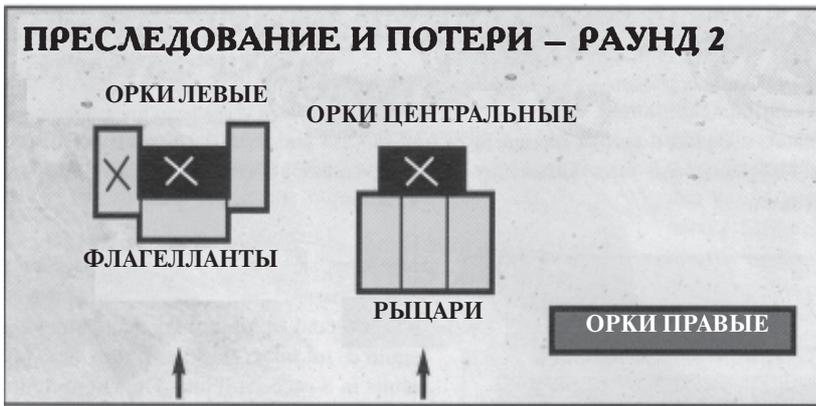
Флагелланты бьют левых Орков. У Флагеллантов базовые 5 атак в ближнем бою, +1 за атаку в открытой местности - итого 6 атак с базы, суммарно 18. Попадая на 4+, Флагелланты наносят 8 хитов. Орки делают броски на защиту брони (по 6-кам), и в итоге получают 7 хитов. В ответ бьют три базы Орков по 4 атаки с каждой, итого 12, попадая на 4+. По результатам броска кубов нанесены два хита. Поскольку у Флагеллантов нет брони, они эти два хита и получили.

Рыцари бьют по центральному Оркам. У Рыцарей три базовых атаки, +1 за атаку в открытой местности - итого 4 атаки с базы, суммарно 12. У Орков две базы участвуют в бою, 4 атаки с каждой, итого 8. После атак и спасбросков Рыцари получили 2 хита, а Орки – 6.

У Орков есть одна база поддержки, добавляющая единицу к их результату боя. Итого у Империи - 13, у Орков – 5. Орки разбиты и должны бежать. Дистанция бегства есть разница в результатах боя (8), поделенная на количество отрядов, участвовавших в боевом столкновении с проигравшей стороны. В данном случае в столкновении участвовали два отряда Орков (правые Орки не участвовали, т.к. ни одна из их баз не касалась противника). Левые и центральные Орки должны бежать на 4 см.

Потери Орков убираются (3 хита достаточно чтобы убрать базу), недостаточные хиты записываются или помечаются, и отряды Орков двигаются назад как показано на рисунке. Флагелланты и Рыцари преследуют противников и встают в позицию для следующего раунда боя. Имперские базы не убираются, т.к. ни одному отряду не нанесено достаточного количества хитов, но недостаточные хиты также помечаются и переносятся в следующий раунд.





Обе Орочьи базы убираются, что означает автоматическую победу Империи в обоих боях. Флагелланты потеряли одну базу, и на них висит один недостаточный хит. Рыцари не потеряли ни одной базы, но на них висит два хита. Флагелланты обязаны по возможности делать бросок вперед, но поскольку в пределах 20 см нет видимых отрядов противника, оба отряда Империи могут выбирать стоять на месте или совершить отход. Игрок выбирает стоять на месте обоими отрядами, поскольку бросок вперед делать некуда (правый отряд Орков находится вне поля зрения обоих отрядов), а отход может привести Рыцарей во фронт правым Оркам, которые смогут атаковать их в ход противника. В конце фазы боя все недостаточные хиты на имперских отрядах обнуляются, а сами отряды могут перестроиться.

КОММЕНТАРИЙ

В реальности для боевых столкновений могут оказаться решающими такие обстоятельства как то, что отряды неудачно расположены, или отсутствует поддержка. Атакующая в открытой местности кавалерия просто стопчет пехоту, не имеющую поддержки в виде второй шеренги.

Бой теперь разваливается на два отдельных столкновения. Флагелланты бьют левых Орков. У Флагеллантов 5 атак с базы +1 за преследование +1 за каждые 3 см, пройденные при преследовании, суммарно по 7 атак с базы, итого 21. После бросков на попадание и спасбросков Оркам нанесены 10 хитов. Последняя Орочья база в левом отряде уничтожена, но до этого она наносит свои 4 атаки и снимает 2 хита с Флагеллантов.

Рыцари бьют центральных Орков. Рыцари наносят 4 хита, а Орки не наносят ни одного.



Пехота, находящаяся выше противника по склону холма (или на самой вершине), считается как за укрытием, что означает, что бонусы за атаку в открытой местности не считаются, а попадания идут на 5+.

С другой стороны, порой стоит бросить пехоту на открытую местность, чтобы спровоцировать противника на атаку без поддержки. Данная акция оставит его лучшие отряды в одиночестве за вашими боевыми линиями, и возможно в таком положении, что вы сможете разгромить его своими резервами. Растягивать собственные силы таким образом особенно характерно это для новичков.



ЛАНДШАФТНЫЕ ЗАМЕТКИ

ХОЛМЫ, ГОРЫ И ПРОЧИЕ ВЫСОТЫ

Холмы и горы на поле битвы могут быть представлены несколькими методами, которые вы можете увидеть на фотографиях в разделе *To Arms*' стр. 97 *Книги Правил Warmaster*. Идеальное поле битвы имеет трехмерный разноуровневый ландшафт со всеми склонами, возвышенностями и низменностями, как в реальности. Хотя достаточно часто игроки довольствуются в качестве холмов контурами, вырезанными из куска пенопласта или подобного материала.

И хотя это достаточно хороший метод представления холмов на поле, при нем возникает проблема, связанная с игровыми терминами и правилами, поскольку все же предполагает некий уровень абстрагирования от реальности — настоящий ландшафт не может представлять собой плоскую равнину с отдельными платформами, поднятыми на одну и ту же высоту. В зависимости от того, как смоделированы холмы, необходимы различные методы разрешения ситуаций, когда одни базы оказываются выше, чем другие. Поскольку игроки обычно делают свой собственный пейзаж, меня всегда интересовали методы, по которым они определяли соответствие смоделированного ландшафта реальности.

Если ваши участки ландшафта имеют четкие контуры, обычно нет проблемы в определении того, какие войсковые базы стоят выше других — правило WYSIWYG.

Иногда база стоит так, что один ее край или угол выше других краев или углов этой же самой базы. Там где возникают сомнения насчет относительной высоты расположения различных баз, одна база считается находящейся выше другой, если ни одна ее часть не расположена ниже, чем произвольная часть другой базы, а хотя бы одна часть находится выше. На практике это означает, что противники, стоящие вдоль склона холма, находятся на одной и той же высоте, а отряды расположенные параллельно границам холма находятся выше, чем противник, атакующий снизу.

Если ваши холмы состоят из одного плоского куска пенопласта или чего-то подобного однородной толщины, то для данного плоского холма можно считать, что самое высокое его место — середина, а склоны равномерно снижаются к краю. Соответственно, база стоящая в центре холма будет выше прочих баз на этом холме, а баз стоящая на полпути к краю, будет выше, чем база стоящая на краю холма.

Если все ваши холмы состоят из таких кусков, лучше предположить, что все они имеют равную высоту относительно друг друга, и база, стоящая на вершине одного холма, находится выше, чем база, стоящая на полпути к краю другого холма. Помните центры холмов заранее, чтобы вы могли всегда точно знать, где они находятся.

Некоторые игроки делают многоуровневые холмы, приклеивая меньший лист материала сверху на больший и т.д. Таким образом, получается слабая имитация холма, на которой каждому уровню соответствует фиксированная высота. Т.е. трехуровневый холм выше, чем двухуровневый и т.д. Как и с одноуровневым холмом, центр данного холма считается самой высокой его точкой, а склоны равномерно сходятся к основанию. Очевидно, база находящаяся на вершине трехуровневого холма будет выше, чем база на вершине двухуровневого.

При строительстве многоуровневых холмов стоит оставлять между границами уровней расстояние, достаточное чтобы там могла поместиться как минимум одна база (т.е. 40 мм). Однако, если вы хотите смоделировать крутой склон, который является проходимым только для пехоты, то вы можете это сделать, сократив расстояние между границами уровней до 20 мм, а если вы хотите сделать непроходимый склон, то еще уменьшите это расстояние, так чтобы разместить здесь базу стало невозможно. Таким образом, вы можете обратить использование абстрактной модели холма к своему преимуществу, поскольку становится ясно, какие отряды могут двигаться на данный холм и через него, а какие нет.

ДОРОГИ, МОСТЫ И ТРОПЫ

В масштабах Warmaster'a дороги, мосты и тропы будут выглядеть неестественно, если вы сделаете их достаточно широкими, чтобы поставить поперек них пехотную базу. В действительности не может быть такого, чтобы третья часть полка (несколько сотен людей) могла построиться поперек дороги, поэтому лучше сделать эти данные участки ландшафта шириной 20 мм — достаточно, чтобы пропустить кавалерийскую базу, либо пехотную базу боком.

К сожалению, пехотные базы, двигающиеся боком по таким дорогам, выглядят довольно неестественно.

Существует также дополнительная проблема с узкими тропами, ушельями и т.п., — атакующие отряды, строго говоря, должны ввести в контакт с противником передний край базы. В подобных случаях пехоте разрешается атаковать «вбок» (хотя она будет получать штраф -1 к количеству атак в бою, если будет сражаться против фронта базы противника).

На практике это происходит крайне редко, за исключением случаев, когда сами игроки преднамеренно создают подобные ситуации, либо в случае прохождения пехоты по мосту или между зданиями.

Если игроки пожелают, они могут сделать пехотные базы для использования в подобных ситуациях (хотя вообще пехотные базы имеют фронт 40 мм и бок 20 мм). В любом случае подобные базы будут считаться стандартными пехотными базами и не получат никаких преимуществ, за исключением наглядности.

ЛЕС, РУИНЫ, ДЕРЕВНИ И ПРОЧИЙ ПЛОТНЫЙ ЛАНДШАФТ

Плотный ландшафт, или труднопроходимая местность — это то, что угодно, признанное игроками в качестве такового, независимо естественного происхождения или нет. Вообще данные участки ландшафта могут состоять из деревьев или другой плотной растительности, руин, застроенной земли, рассеянных камней и валунов, или просто пересеченной и заросшей местности, которое не только препятствует движению, но также и скрывает отряды. Отряды, находящиеся в плотном ландшафте, имеют командный штраф -1, потому что они могут быть труднодоступны для гонцов, а сигналы флага или горна могут быть скрыты или приглушены окружающей их средой.

Лучший способ смоделировать данный вид ландшафта — это вырезать нужного размера базу из картона, ДВП или пластика (определив границы участка) и разместить на ней нужные элементы — здания, деревья, обломки и т.п., оставив при этом достаточно места для движения отрядов по данному участку. Такие участки ландшафта могут включать в себя дороги, тропы, переулки и т.д., проходимые для всех видов войск, но вся остальная часть подобного участка будет проходимой только для пехоты.

Неплохо оставить достаточно места вдоль краев данного участка, чтобы отряды могли там расположиться. Имейте в виду, что если вы сделаете неровный край, отряд, выстраивающийся вдоль него, должен будет принять нестройную формацию, что достаточно приемлемо в плотном ландшафте. В случае деревьев неплохо обозначить край участка низкой изгородью или стеной, за которой стоит оставить место для расположения обороняющихся войск. Лесные участки могут также быть ограничены кочками, подлеском или изгородями, которые применятся в средние века, чтобы не ограничить перемещения животных.

БОЛОТА, ТРЯСИНЫ, ВОДОЕМЫ И НИЗКИЕ ПРЕГРАДЫ

Они могут быть смоделированы аналогично плотному ландшафту и отличаются только тем, что они являются по существу плоскими. Отряды могут видеть сквозь них, даже если не могут через них двигаться.

Большие участки подобных видов ландшафта не делают игру захватывающей, поскольку сильно ограничивают движение, но могут быть полезны для очерчивания границ.

РЕКИ

Общее правило для рек — то, что, если они являются мелкими и проходимыми, то могут пересекаться конницей, пехотой и монстрами. Иначе они могут пересекаться без штрафов только пехотой. В последнем случае, река считается достаточно узкой, чтобы отряды могли переплыть ее или перейти вброд. В реальности реки бывают разные — узкие и быстрые, широкие и вялые, или огромные и многоводные. Игроки, желающие разнообразить игру различными типами рек — очень широкими или очень опасными, могут изобрести для этого подходящие правила, парочка примеров включена в сценарии «Сражение при Литтл Биг Бэш» и «Битва при Гримм-Он-Суар».

Конечно, реки выглядят лучше всего, если включены в трехмерный ландшафт поля битвы. Но вообще игрокам достаточно иметь отдельные участки 50–60 см длиной, из которых можно составить реки произвольной формы. Достаточно удобный путь моделирования мелких проходимых речек и ручьев состоит в том, чтобы использовать секции не более чем 40 мм шириной, в то время как большие реки могут быть представлены секциями шире, чем 40 мм.

ГЛОССАРИЙ ТЕРМИНОВ

ADVANCE (БРОСОК ВПЕРЕД)

Отряд, уничтоживший противника, может один раз двинуться, атакуя ближайший другой вражеский отряд.

ARMOUR/ARMOUR VALUE (БРОНЯ/ПОКАЗАТЕЛЬ БРОНИ)

Минимальное количество очков, вырощенное на D6, необходимое для защиты от удара. Если 0 - отряд не имеет брони.

ASSAULT (ШТУРМ)

Штурм укрепленной позиции пехотой, использующей лестницы, крюки или осадные башни, либо летающими отрядами или гигантами.

ATTACK/ATTACK VALUE (АТАКА В БЛИЖНЕМ БОЮ/ КОЛИЧЕСТВО ВЫСТРЕЛОВ/ ПОКАЗАТЕЛЬ АТАК)

Число кубов с базы, бросаемое на нанесение хитов в бою и/или при стрельбе.

ATTACK MODIFIERS (МОДИФИКАТОРЫ КОЛИЧЕСТВА АТАК)

Модификаторы, увеличивающие или уменьшающие Показатель атак в бою.

BLUNDER (ОШИБОЧНЫЙ ПРИКАЗ)

Результат командного броска Волшебника или Героя, равный 12.

BLUNDER CHART (ТАБЛИЦА ОШИБОК)

Используется для определения результата ошибочного приказа.

BRIGADE (БРИГАДА)

До четырех соприкасающихся отрядов, формируют бригаду, которой может быть отдан один приказ, принимаемый к исполнению всеми отрядами в бригаде.

BURST THROUGH (ПРОРЫВ)

Уклоняющийся отряд может прорваться через друзей, не участвующих в бою, вызывая при этом Деморализованность (*confusion*).

CHARACTER (ПЕРСОНАЖ)

Отдельная база, представляющая Генерала, Героя или Волшебника.

CHARGE (АТАКА)

Движение, приводящее отряд в соприкосновение с противником в командную фазу.

COMBAT ENGAGEMENT (БОЕВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ)

Отряды противников, вовлеченные в бой, - соприкасающиеся друг с другом, либо с другими сражающимися отрядами, - должны сражаться один или более раунд боя за ход.

COMBAT ROUND (РАУНД БОЯ)

Бой, оканчивающийся победой, ничьей или разгромом. Боевое столкновение может состоять из одного и более раундов боя.

COMMAND (ПОКАЗАТЕЛЬ КОМАНДОВАНИЯ)

Показатель Командования данного персонажа

COMMAND TEST (ОТДАЧА ПРИКАЗА)

Бросок 2D6 по показателю Командования персонажа с целью отдачи приказа.

COMMAND PENALTY (КОМАНДНЫЙ ШТРАФ)

Штраф, применяемый к показателю Командования персонажа при отдаче приказа.

CONFUSED UNIT (ДЕМОРАЛИЗОВАННЫЙ ОТРЯД)

Деморализованный отряд не может двигаться по инициативе ил по приказам в командную фазу и получает штраф к количеству атак в бою.

D6

Стандартное обозначение шестигранного куба с гранями, пронумерованными от 1 до 6.

DRIVE BACK (ОТБРОС)

Отряд может быть отброшен в результате стрельбы по нему. Отброшенные отряды могут стать деморализованными.

EVADE (УКЛОНЕНИЕ)

Отряд может по собственной инициативе уклониться от вражеского отряда в пределах 20 см.

FALL BACK (ОТХОД)

Отряд, победивший в раунде боя или сыгравший вничью, может отойти на расстояние до 3D6 см.

GENERAL (ГЕНЕРАЛ)

Отдельная база, представляющая игрока, как командующего армии.

HITS (ХИТЫ)

Число хитов, которое может выдержать одна база, прежде чем будет удалена в качестве потери.

HOME BACK (ВОЗВРАЩЕНИЕ)

Летающие отряды могут автоматически вернуться на 10xD6 см к дружественному персонажу в начале командной фазы.

INITIATIVE (ИНИЦИАТИВА)

Отряды в пределах 20 см от врага могут атаковать его или уклониться от него по собственной инициативе до того как начнут отдаваться приказы.

MAKE WAY (ОСВОБОДИТЬ ПУТЬ)

Отряд освобождает путь бегущему или отброшенному другому отряду, двигаясь вбок или назад на требуемое расстояние.

ORDERS (ПРИКАЗЫ)

Приказы отдаются отрядам на движение. Для того чтобы отдать приказ, персонаж должен бросить 2D6 и т.п. (см. Отдача Приказов).

PURSUIT COMBAT (ПРЕСЛЕДОВАНИЕ)

Второй или более раунд боя в одну фазу боя.

REFORMING (ПЕРЕСТРОЕНИЕ)

В конце фазы боя все выжившие отряды, которые сражались, могут перестроиться.

RETREAT (БЕГСТВО)

Отряд, который побежден в бою, должен бежать в конце раунда боя.

SUPPORT (ПОДДЕРЖКА)

Один отряд пехоты может поддерживать другой в бою, добавляя очки к его результату боя.

STAND ITS GROUND (СТОЯТЬ НА МЕСТЕ)

Отряд, выигравший бой, но удерживающий позицию, стоит на месте.

STAND (БАЗА)

Отдельная база, из которой состоят отряды.

TEA (ЧАЙ)

Горячий травяной настой. Для игры в Warmaster требуется несколько галлонов.

UNIT (ОТРЯД)

Подразделение войск, представленное одним или несколькими базами, которое движется и сражается как единое целое.

UNYIELDING FRIEND (ХРЕНОВЫЕ ДРУЗЬЯ)

Отряд, который не желает или не способен освободить путь для друга.

VICTORY POINTS (ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ)

Очки, начисляемые за уничтожение вражеских отрядов или захват целей / выполнение миссий в сражении. Игрок с большим количеством победных очков в конце игры - победитель.

WITHDRAW (ОТСТУПЛЕНИЕ)

Армия должна отступить, если ее Генерал погиб или если она потеряла 50% и более от количества своих отрядов. Когда одна сторона отступает, сражение закончено.

