

НЕОФУЦУАЛЬНОЕ
РУКОВОДСТВО
ДВА



A WADBAG PRODUCTION

February 2007

The Unofficial Guide to DBA

Неофициальное руководство DBA

A WADBAG Production © 2006 Washington Area De Bellis Antiquitatis Gamers.

Пересказ по-русски Леонида Бартецкого aka Бартус.

Версия, согласованная переводчиком с официальными правилами v2.2 2004.

Разрешение на копирование и распространение сего документа предоставлено для некоммерческих целей. Это руководство не было подтверждено или одобрено авторами или издателями DBA.

Содержание

Введение	3
Что нужно для игры?	4
Игровые масштабы	5
Масштаб фигурок.....	5
Масштаб ландшафта. Расстояния и перемещения	5
Элементы	6
Категории элементов.....	7
Типы элементов	7
Таблица элементов	8
Листы армий.....	9
Элементы местности	12
Расстановка местности	13
Таблица местности.....	14
Лагерь	14
Укрепления.....	15
Реки	16
Подготовка к игре.....	19
Расстановка местности	23
Последовательность игры.....	26
Тактическое движение.....	26
Дистанции перемещения	29
Перемещение отдельного элемента.....	32
Групповое движение.....	33
Движение через дружественные элементы.....	39
Зона контроля. Zone of Control.....	42
Боевое столкновение	45
Фронтальный, Фланговый и Тыловой контакт	45
Перестрелка.....	49
Рукопашная схватка	54
Определение результата схватки	60
Таблица результатов схватки	62
Примеры:.....	72
Победа и поражение	76
Печатные и On-Line Ресурсы.....	77
Приложения.....	79
Глоссарий.....	79
Тактическое движение – краткий обзор	83
Дистанции перемещения	83
Таблица результатов схватки.....	87

Введение

Насколько простыми могут быть правила настольной военной игры, чтобы проковать ваше внимание на долгое время?

Насколько быстрой может быть такая игра, чтобы вы успели получить за это короткое время массу удовольствия?

Можно ли обойтись небольшим количеством миниатюр на игровом столе, но при этом ощущать себя великим генералом и воителем?

Опыт многих и многих игроков в последние пятнадцать лет показывает, что существуют правила, которые могут быть очень просты, игры – занимать немного времени, а армии – небольшими и недорогими. Достаточно простые правила, чтобы новички смогли бы разобраться в них за пять минут – и чувствовать себя опытным игроком уже через две или три игры. При этом достаточно глубоко продуманными, чтобы поддерживать интерес игроков десятилетиями. Игры могут быть достаточно быстрыми, чтобы за вечер можно было бы разыграть два-три сражения. А армии достаточно небольшими, чтобы любой игрок мог легко подобрать себе подходящий контингент.

Правила De Bellis Antiquitatis (aka DBA) ворвались на сцену военных игр с миниатюрами в 1990 и с тех пор количество поклонников системы только возрастало. Идеи оказались свежими, игровая механика работала удовлетворительно – и система заняла свою нишу в мире варгеймов.

К сожалению, распространение DBA всегда было затруднено слишком зашифрованным стилем изложения правил, при явном недостатке простых рисунков и примеров. К тому же двусмысленность языка изложения приводила к тому, что распространенное толкование правил означало вовсе не то, что подразумевали создатели системы.

Предлагаемый неофициальный путеводитель по DBA создан в попытке разрешить обе эти проблемы. Во-первых, авторы надеются, что новички, решившиеся окунуться в DBA, смогут претворить в жизнь свое решение с меньшими затратами. До сих пор не было иного пути научиться сражению на игровом столе, как только садиться за этот стол и играть с более опытным противником, получая положенную дозу синяков и шишек. Создание понятного и доступного руководства не отменит этого замечательного способа, но значительно расширит доступность DBA.

Во-вторых, мы также надеемся изложить основные ставшие привычными положения о том, как в действительности протекает игровое сражение в DBA. Данный текст написан группой активных игроков, олицетворивших все игровое сообщество. Если наше руководство послужит на пользу многим игрокам мирового сообщества, мы будем считать свои задачи выполненными.

Хотя мы постарались проиллюстрировать правила большим количеством примеров, невозможно охватить все возможные ситуации, в которые может попасть игрок, и при этом сохранить разумный объем руководства. Но не все потеряно! В скором времени это руководство будет расширено до размеров Великой Большой Книги Примеров DBA. Эта Большая Книга будет иллюстрировать большую часть игровых ситуаций, более того, мы намерены организовать постоянное обсуждение и дополнение Книги.

Неофициальное Руководство DBA базируется на официальном своде правил DBA версии 2.2. Все цитаты аккуратно выписаны именно из этих правил. Большие сражения DBA, Гигантские сражения DBA и особенности кампаний не рассматриваются.

Что нужно для игры?

Итак, что же необходимо для начала игры?

Как минимум:

- Два игрока
 - Игровой стол
 - Подходящая армия для каждого игрока
 - Шестигранный кубик для каждого игрока
 - Линейка для измерения расстояний
 - Что-нибудь для обозначения холмов, рек, болот и т.п. – короче, местности
- Советчики-болельщики, чипсы-бутербродики и напитки – по вкусу.

Игровое поле

Игровое поле обычно представляет собой квадратную ровную поверхность, покрытую тканью, фетром или деревом. Все действия совершаются только на игровом поле. Стандартный размер игрового стола - 24" на 24" для 15-мм фигурок и 36" на 36" для 25-мм фигурок.

Армии

Каждая армия состоит из двенадцати элементов войск, возможно, включает лагерь и элемент обитателей лагеря. Один из двенадцати элементов должен быть обозначен как генеральский элемент.

Что такое элемент? Элемент – это базовый кирпичик вашей армии. Он представляет группу солдат или обитателей лагеря, которые двигались и сражались как единый отряд.

На игровом столе элемент представлен прямоугольной базой – подставкой с одной или несколькими фигурками или моделями на подставке.

Кубик

В DBA используется обычный шестигранный кубик, со значениями от 1 до 6.

Измерительные линейки

Вам потребуется освоить какой-либо способ измерения расстояний на игровом столе. Вы можете использовать для этой цели обычные школьные линейки или специальные игровые, выпускаемые специализированными фирмами. Все это барахло, включая маркеры зон контроля ZOC описывается ниже.

Элементы местности

Местность – она же ландшафт, она же терраин.

Поверхность игрового стола по определению чиста и трактуется как открытое пространство. Чтобы создать на столе что-нибудь ещё, вам придется выложить элементы ландшафта. Возможны следующие элементы:

- Лес (Woods)
- Укрепления (Built-Up Area - BUA)
- Пологий Холм (Gentle Hill)
- Крутой холм (Steep Hill)
- Болото (Marsh)
- Овраг Rough (не вполне точный перевод, но именно оврагов в этом списке не хватает – прим. перев.)
- Водный путь (Waterway)
- Река (River)
- Дорога (Road)

Вы можете обозначить эти препятствия просто кусочком ткани или бумаги (просто, но функционально), или тщательно собранной моделью, что, конечно, тешит глаз, но требует значительных усилий при сборке и при транспортировке. В конце концов, вы можете изобрести некий промежуточный вариант.

Хотя стандартное поле имеет размеры 24" на 24" для 15-мм фигурок, многие игры и турниры проводятся на столе 30" на 30". Такое увеличенное поле дает больше простора для фланговых маневров и снижает эффект "края земли". Единственное изменение в правилах для увеличенных размеров стола гласит, что глубина зоны развертывания войск увеличивается с 600 до 900 "шагов" (paces). Это позволяет армиям начинать сражение на те же 1200 шагах, что и на стандартном столе.

Игровые масштабы

Масштаб фигурок

Сражения DBA разыгрываются в двух основных масштабах. Первый – для 15-мм фигурок, второй – для 25-мм фигурок (известный ещё как 1/72 масштаб). Соответственно, различают два различных набора размеров подставок и масштаба ландшафта, но правила остаются одними и теми же.

Масштаб ландшафта. Расстояния и перемещения

Все дистанции измеряются в шагах или в базовой ширине подставки:

15-мм фигурки	25-мм фигурки
100 шагов (paces) = 1 дюйм	100 шагов (paces) = 40мм
1 ширина подставки = 40 мм	1 ширина подставки = 60 мм

Примечание. В наших играх мы исказили масштаб для 25-мм фигурок 100 шагов = 2 дюйма, для удобства применения стандартных линеек производства фирмы "Звезда".

Измерение расстояний

Игроки могут измерять расстояния в любой момент игры. Предварительные измерения перед стрельбой или движением разрешены.

Для того, чтобы измерять расстояния было быстрее и проще, многие игроки используют дополнительные средства:

Шаблон расстояний. Небольшой кусочек линейки длиной в 100 шагов.

Маркер зоны контроля ZOC. Прямоугольный кусочек дерева, пластика или металла шириной в стандартную ширину базы, для определения, попадает ли элемент в зону контроля другого элемента. Приделанная сверху ручка упрощает перенос сего инструмента над полем битвы.

Время и численность

Номинально каждый игровой ход в DBA соответствует приблизительно 15 минутам реального времени боя, а каждая фигурка соответствует примерно 250-300 воинам на поле боя.

Однако учтите, что DBA является игрой довольно высокого уровня абстракции. Лучше не вкладывать слишком значительный смысл в эти числа. В конце концов, любая армия DBA состоит из 12 элементов, без особой связи с численностью соответственной исторической армии. Так что лучше рассматривать игровой ход как просто игровой ход, а элемент как просто элемент.

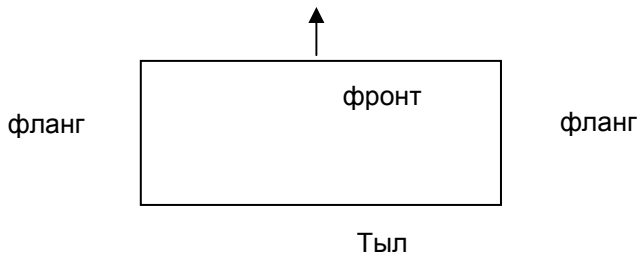
Маркер зоны контроля ZOC

DBA прекрасно работает для фигурок любого масштаба. Для простоты изложения текст ориентирован на фигурки 15-мм масштаба на 40-мм базах и на фигурки 25-мм масштаба на 60-мм базах. Но поскольку количество фигурок, установленных на подставку, не влияет на игровую механику, вы можете использовать миниатюры любого масштаба в любой из этих номинальных шкал. Так что если вам нравятся 10-мм фигурки на 60-мм базах или 6-мм фигурки на 40-мм базах, или любые другие комбинации – правила все равно останутся неизменными.

На практике 25-мм масштаб обычно используется во всех случаях приблизительно того же размера, как для 20-мм фигурок, так и для 28-мм и даже большего размера.

Элементы

Начнем с нескольких определений. Думаем, для вас не будет неожиданным, что любой элемент имеет фронтальную сторону, две боковые стороны и тыльную сторону.



У элемента также можно указать два фронтальных угла и два тыловых угла.

Для 15-мм масштаба стандартная ширина подставки составляет 40 мм. Для 25-мм масштаба стандартная ширина подставки составляет 60 мм. Глубина подставки зависит от типа и подтипа войск (см. таблицу ниже)

Категории элементов

Выделяют две основные категории элементов: Конные (Mounted) и Пешие (Foot).

Типы элементов

Существует двадцать один тип элементов (войск).

Слоны (Elephant - El.) Большие и неуклюжие. Опасны как для врагов, так и для своих.

Рыцари (Knight – Kn). Большие лошади. Куча брони. Уйма самомнения. Исторически не знают, что такое осторожность.

Тяжелые колесницы (Heavy Chariot – HCh). Рыцари на колесиках.

Кавалерия (Cavalry – Cv). Самые обычные и самые распространенные конные воины. Более осторожны, чем рыцари Kn, менее подвижны, чем легкая кавалерия Lh.

Легкие колесницы (Light Chariot – LCh). Кавалерия на колесиках.

Скифские серпоносные колесницы (Scythed Chariot – SCh). Причудливо-экзотические скифские мясорубки – порождение Аццкого Сотоны!

Верблюды (Camelry – Cam). Гадко пахнут и много плюются. И почему их никто не любит?

Легкая кавалерия (Light Horse – LH). Быстрые и проворные. "Порхать как бабочка, жалить как... бабочка".

Легкие верблюды (Light Camelry – LCm). "Порхать как бабочка, плевать как бабочка". Короче, бабочки, которые любят пески и пустыни.

Мечники (Blade – Bd). Хорошо вооруженные и хорошо бронированные, главные волкодавы в пешех войсках.

Копейщики (Spear – Sp). Большие щиты и длинные острые палки.

Пикинеры (Pike – Pk). Напоминают большого дикобраза в отвратительном настроении.

Лучники (Bow – Bw). Луки, арбалеты, длинные английские луки в невообразимых количествах en-masse.

Толпы (Warband – Wb). Тяжело в походе, легко в кабаке!

Ауксили (Auxilia – Aux). Чем хуже местность, тем лучше для нас!

Псилои (Psiloi – Ps). Ваши основные застрельщики. "Поймай меня, если сможешь".

Орды (Horde - Hd). Они не хотели сюда приходить. Они вообще ничего не хотят.

Артиллерия (Artillery – Art). Одни метали огромные камни, другие – огромные стрелы. В любом случае не стоит подставляться под выстрел.

Боевые повозки (War Wagon – WWg). Большие неторопливые дилижансы. Этакое крепости на колесиках.

Паланкин (Litter – Lt). Несите меня!

Обитатели лагеря (Camp Follower – CF). Бродяги и маркитантки. Короче, наши люди.

Подтипы элементов

Каждый элемент имеет один или несколько подтипов. Все подтипы одного типа войск имеют одинаковые характеристики, однако различаются количеством фигурок на подставке и глубиной этой самой подставки.

Например, 3Cv и 6Cv – это все кавалерия, в обоих случаях вы руководствуетесь правилами для кавалерии Cv. Единственное отличие в том, что 3Cv – это 3 всадника на подставке глубиной в 40 мм, а 6Cv – это 6 всадников на подставке глубиной в 80 мм. (Для 15-мм фигурок – 30 мм и 60 мм соответственно).

Таблица элементов

Категории	Типы войск	Подтипы	Глубина подставки (15-мм фигурки)	Глубина подставки (25-мм фигурки)
Конные	Слоны	EI	40mm	80mm
	Рыцари	3Kn, 4Kn	30mm	40mm
		6Kn	60mm	80mm
	Тяжелые колесницы	HCh	40mm	80mm
	Кавалерия	3Cv	30mm	40mm
		6Cv	60mm	80mm
	Легкие колесницы	LCh	40mm	80mm
	Серпоносные колесницы	SCh	40mm	80mm
	Верблюды	3Cm	30mm	40mm
	Легкая кавалерия	2LH	30mm	40mm
	*Легкие верблюды	2LCm	30mm	40mm
Пешие	Копейщики	4Sp	15mm	20mm
		3Sp	20mm	30mm
	Пикинеры	4Pk	15mm	20mm
	Мечники	4Bd	15mm	20mm
		3Bd	20mm	30mm
		6Bd	40mm	60mm
	Лучники	4Bw ¹	20mm	30mm
		8Bw ²	40mm	60mm
	Толпы	4Wb	15mm	20mm
		3Wb	20mm	30mm
		5Wb	30mm	40mm
	Орды	7Hd	30mm	40mm
	Ауксиллии	3Ax, 4Ax	20mm	30mm
	Псилои	2Ps	20mm	30mm
	Артиллерия	Art	40mm	80mm
	Боевые повозки	WWg	80mm	120mm
	Паланкин	Lit	80mm	120mm
Обитатели лагеря	CF	20mm ³	30mm ³	

Примечания:

1. Подтип 4Bw включает 4Bw, 4Lb, 4Cb, 3Bw, 3Lb и 3Cb.

2. Подтип 8Bw включает 8Bw, 8Lb, 8Cb и 6Bw.

3. Глубина подставки обитателей лагеря не имеет эффекта в игре, так что допускается некоторое отклонение от указанных чисел. Элемент обитателей лагеря может быть представлен фиксированной частью модели лагеря, а не отдельным элементом на подставке.

Номинальное количество фигурок на подставке указано в кодировке элемента. К примеру, 3Kn соответствует ровно 3 рыцарям на подставке, а 7Nd должны быть представлены семью всадниками. Впрочем, напрямую эти значения применимы только для 15-мм и 25-мм фигурок. При использовании миниатюр другого масштаба, измените числа соответственно.

Имейте в виду, что количество фигурок на подставке не влияет на ход игры.

Листы армий

В листах армий указано, какие именно типы элементов могут быть включены в состав той или иной армии. Они разрабатывались в стремлении к исторической достоверности, насколько это было возможно получить из представлений современной науки.

В дополнение к исторической достоверности, листы армий также используются для улучшения игрового баланса. С этой целью игрок ограничен в выборе армий. Вместо оптимального выбора из всех возможных вариантов, игроку (как и реальному историческому генералу) придется эффективно использовать предоставленные ему возможности.

Книга стандартных правил DBA сопровождается списком из 310 армий, представляющих воинское разнообразие от древних шумеров до бургундов позднего средневековья. Кроме того, существует несколько вариантов листов армий, представленных в Интернете. В этих дополнениях могут быть представлены как иные варианты уже имеющихся армий, так и восполнены возможные пробелы.

В игре дома или в местном клубе вы вольны выбрать любой лист армий из любого источника – из официальных правил, из Интернета или из собственного воображения. Организаторы турниров обычно заранее публикуют лист армии, на основании которого формируются турнирные армии, как правило, это листы из официальных правил.

Как читать листы армий

Листы армий DBA представлены в довольно сжатом формате, так что необходим некоторый опыт в чтении этих записей. О каждой армии приводится следующая информация:

Книга/Номер армии. Уникальный идентификатор армии. Соотносится с официальным листом армий DBA.

Название армии. Ну да, это очевидно.

Начальная и конечная дата. Приблизительно - год, с которого армию можно использовать, и год, после которого такой подбор войск вышел из моды.

Список врагов. Список армий, против которых данная армия исторически выступала на поле боя.

Список союзников. Список армий, которые могут участвовать как союзники в Больших битвах DBA. Союзники, разделенные словом "или" могут присутствовать в армии по выбору, но не оба сразу. Союзники, разделенные словом "и" могут присутствовать в армии только вместе или не присутствовать вовсе. Союзники, разделенные словами "и/или" могут присутствовать в армии как вместе, так и по отдельности.

Ссылка на источник. Отсылка к одной или нескольким известным книгам, из которой вы можете почерпнуть дополнительные сведения об этой армии. Официальные правила DBA содержат полную библиографию цитируемых источников.

Базовая топография. Привычная местность для действий этой армии, используется при расстановке местности.

Агрессивность. Основной показатель того, насколько данная армия предпочитала нападать на противника на чуждой ей территории. Используется для определения армии вторжения.

Типы допустимых элементов. Ключевая часть списка армий, в которой указано, какие именно типы элементов и в каком количестве могут быть использованы в данной армии. Как правило указывается, какие именно типы элементов могут быть выбраны в качестве генеральских.

Дополнительные списки

В некоторых листах армий приводится строго определенный набор элементов, в других наблюдаются вариации. Эти вариации позволяют более точно соотнести армию с определенным периодом, регионом или государством. Каждый дополнительный список содержит свои временные пределы, списки врагов и союзников.

Пример листа армий

Ниже приведена типичная запись из листа армий, которая содержит множество примеров, с чем вы можете повстречаться, формируя свою армию. Эта запись описывает армию гиксосской династии древнего Египта. Она включает две подзаписи, первая – на период 1645-1591BC, а вторая – на период 1590-1537BC. Вся запись упоминается в полном списке как I/17 Нуксос, в то же время подзаписи различаются как I/17a и I/17b.

Книга/Номер армии	Название армии	Нач. и кон. даты	Список врагов	Список союзников	Ссылка на источник
I/17.	Нуксос.	1645BC-1537BC.			
	Littoral.	Ag:2.	E = (a) I/2a, 6a, 7a, 15. (b) I/2a, 6a, 7a, 20b, 22a.	A = (a) 1/2ab. (b) I/2b.	Ref: AANE.
	(a)	1645-1591BC:	1xLCh (Gen), 4x3Bd, 1x4Ax, 4x3Ax, 2x2Ps.		
	(b)	1590-1537BC:	1xLCh (Gen), 3xLCh, 4x3Bd, 1x4Ax, 2x2Ps, 1x7Hd or 2Ps.		

Много информации изложено крайне просто – это книга и порядковый номер армии, название армии, начальная и конечная даты эпохи, базовая топография и агрессивность.

Список врагов и список союзников кажутся немного сложнее. Они разделены на подзаписи врагов или союзников специально для подзаписи “(a)” и отдельно врагов или союзников специально для подзаписи “(b)”.

Самая сложная часть касается списка допустимых типов войск. В этом списке перечислены условные сокращения, каждое из которых указывает количество элементов и их подтипы (см. обозначения подтипов в Таблице элементов на стр. 8). Количество и подтип разделены значком “x”. То есть запись 4x3Bd означает, что этот список включает 4 элемента мечников, каждый из которых является элементом типа 3Bd.

Запись, отмеченная обозначением “(Gen)” означает, что этот элемент может быть выбран в качестве генеральского. В примере, в обоих листах Гиксосов генералом должен быть элемент легкой колесницы LCh.

Иногда вы получаете несколько элементов на выбор. К примеру, запись 1x7Hd или 2Ps означает, что вы можете выбрать один элемент на свое усмотрение – то ли это будет семь всадников на большой подставке 7Hd, то ли два легких пращника 2Ps на маленькой подставке. Запись вида 2x7Hd или 2Ps дает вам возможность взять два элемента в любой комбинации из 7Hd и 2Ps. Вы можете взять два элемента псильев или один элемент псильев и один элемент орд – или два элемента орд – на свой вкус.

Другие типы записей в листах армий

Хотя такая запись и не указана в примере Гиксосской армии, она вполне может появиться. Речь идет о вариации подтипов. Например, запись вида 2x3/4Ax означает, что вы можете взять два элемента Ауксилиев в любой комбинации из 3Ax и 4Ax (разница, напомним, в количестве фигурок на подставке).

Встречаются и более сложные записи, которые описывают составные комбинации. Например, запись (2x6Cv + 2x2LH) или (2x4Bd + 2x2Ps) означает, что вы можете выбрать или два кавалерийских элемента 6Cv в комплекте с парой элементов легкой кавалерии 2LH – или же два элемента мечников 4Bd с поддержкой из двух элементов псильев 2Ps. В данном случае комбинировать пехоту и кавалерию нельзя.

Наконец, встречаются записи, которые описывают элементы, имеющие возможность спешиваться. Такие элементы описаны парой типов элементов, разделенных двойной косой линией “//”. Так, запись 4x3Kn//4Bd означает, что вы можете выбрать 4 элемента рыцарей 3Kn, которые могут спешиться и стать мечниками 4Bd.

Обратите внимание, несмотря на все богатство комбинаций, которое вы сможете встретить в листе армий, вы всегда будете ограничены общим количеством в 12 элементов.

Элементы местности

Чистое поле выглядит довольно скучно. Необходимы небольшие декорации, чтобы внести пикантность в ход истории. В DBA декорации представлены элементами местности. Существуют два основных типа местности: объемные элементы и линейные элементы. См. полный список возможных преград ниже.

Объемные элементы местности

Объемные элементы занимают определенную площадь на игровом столе, причем форма "пятна" может быть весьма произвольной. Простейшим примером может послужить небольшой лесок или болото на поле боя.

Формально объемный элемент должен удовлетворять следующим требованиям:

Укрепления BUA могут быть многоугольными или овальными, все остальные элементы должны быть приблизительно овальными.

Элемент должен быть как минимум в ширину базы в любом направлении.

В тоже время элемент местности должен вписываться в воображаемый прямоугольник, чья длина и ширина в сумме не превышает девяти базовых.

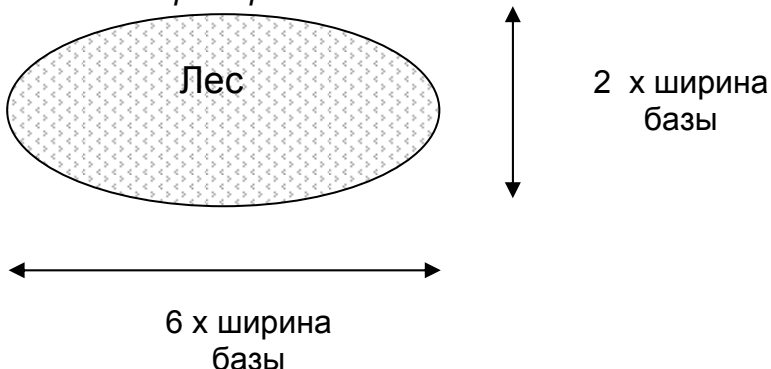
В этом примере мы используем болото овальной формы. Мы очертили вокруг болота воображаемый прямоугольник и измерили стороны.



Прямоугольник имеет размеры 5 базовых на 3 базовых. $5 + 3 = 8$ баз, так что такое болото соответствует правилам.

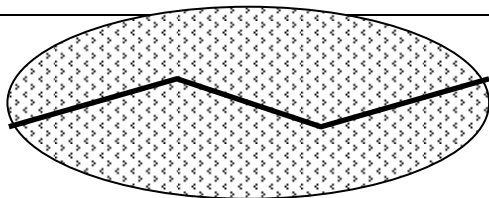
Для элементов леса, укреплений BUA, пологих холмов, крутых холмов, дюн и оазисов длина не может более чем вдвое превышать ширину.

В данном примере мы выставили лес длиной в 6 баз и шириной в 2 базы.



Поскольку длина (6) более, чем вдвое превышает ширину (2), этот лес не соответствует правилам. В то же время, если бы это был элемент болота или пересеченной местности, все было бы в порядке.

Пологие и крутые холмы, а также участки гряды должны пересекаться ломаной линией. Эта линия очень важна, поскольку именно она блокирует линию видимости.



Пологий холм с линией гряды

Если ломаная линия не обозначена явным образом на поверхности холма, игроки должны до начала игры условиться, как именно эта линия будет проходить.

Линейные элементы местности

Линейные элементы местности простираются от одного края игрового стола до другого.

Формально **водная преграда** (waterway – ww) должна удовлетворять следующим требованиям:

- Она должна быть шириной (поперек) от 200 до 600 шагов (paces).
- Как минимум половина её протяженности должна иметь ширину не более 400 шагов.

Формально **река** (river – rv) должна удовлетворять следующим требованиям:

- Она не может превышать одну базу по ширине
- Она не может быть длиннее, чем 1½ расстояния от её начала до её конца. Эти пределы ограничивают "извивы русла" реки.

Формально **дорога** (road – rd) должна удовлетворять следующим требованиям:

- Она не может превышать одну базу по ширине
- Она может извиваться только обходя объемные элементы местности

Расстановка местности

Элементы местности также ограничены в том, как они могут быть размещены на игровом столе. См. полное руководство по процедуре расстановки местности на стр. 23

Влияние местности

Каждый тип местности классифицируется как открытая местность (good going – GGo), пересеченная местность (bad going – BGo), непроходимая местность (impassable – imp) или специальная (special – spec). Обратите внимание: любая часть игрового поля, которая не содержит элементов местности, считается открытой местностью GGo.

Влияние различных элементов местности на течение боя рассмотрены в соответствующих разделах механики боя. К примеру, влияние местности на стрельбу рассмотрено в разделе Стрельба.

Дороги

Дороги влияют на скорость движения, включая:

- Движение по дороге (см. стр. 29)
- Пересечение рек (см. стр. 17)
- Второе и последующие перемещения (см. стр.37)

Во всех остальных случаях, включая стрельбу и рукопашную схватку, дорога рассматривается как основной тип местности.

Таблица местности

Категория	Тип местности	Terrain Type	Класс
Объемные Area	Лес	Woods	пересеченная местность BGo
	Укрепление	BUA	Специальный Spc (см. стр. 15)
	Пологий холм	Gentle Hill	Открытая местность GGo
	Крутой холм	Steep Hill	пересеченная местность BGo
	Болото	Marsh	пересеченная местность BGo
	Овраг	Rough	пересеченная местность BGo
	Дюны	Dunes	пересеченная местность BGo*
	Оазис	Oasis	пересеченная местность BGo*
Линейные Linear	Водный путь	Waterway	Непроходимая Imp
	Река	River	Специальный Spc (см. стр. 16)
	Дорога	Road	Специальный Spc (см. выше)

* Верблюды Cm и легкие верблюды LCm двигаются через дюны и оазисы как по открытой местности GGo.

Лагерь

Каждая армия должна иметь лагерь на поле боя, за исключением случаев, когда:

- Армия обороняется и выставляет укрепление BUA
- В армии присутствует более одной боевой повозки WWg.

Лагерь может быть занят одним и только одним элементом или не занят вовсе. Элемент в лагере может быть расположен в любом месте внутри границ лагеря, его точное положение не учитывается в игре. Элемент не может находиться частично в лагере, а частично вне лагеря.

Форма и размер лагеря

Лагерь может иметь любую форму. Однако он должен удовлетворять следующим требованиям к максимальному и минимальному размерам:

- Он должен быть достаточно большим, чтобы вместить боевой элемент или элемент обитателей лагеря.
- Он должен вписываться в воображаемый прямоугольник, чья сумма длины и ширины не превышает 4 базы.

Обитатели лагеря

Каждая армия, имеющая лагерь, может также выставить элемент обитателей лагеря, хотя и не обязана это делать. Обитатели лагеря не являются боевым элементом, не входят в число 12 элементов, составляющих армию. Если выставляете обитателей лагеря, в момент начала игры они должны находиться в лагере.

Обитатели лагеря не могут покидать лагерь в ходе тактического движения. Хотя они могут быть удалены из игры при уничтожении в бою или уступить место дружественному элементу, введенному в лагерь.

Обитатели лагеря не обязательно должны быть представлены отдельным элементом. Многие игроки приклеивают их к модели лагеря, создавая цельный панорамный элемент.

При необходимости можно вообще не выставлять фигурки в лагере. Пока игроки не создадут противоположной ситуации, такой пустой лагерь считается занятым элементом обитателей лагеря.

Модель лагеря

В действительности нет определенных требований к внешнему виду лагеря, да это и не важно в игре. Многие игроки создают очаровательные модели фортификаций с палисадниками и башенками. Другие расставляют палатки и бивачные костры. На другом конце любители положить бумажный лист с надписью "Лагерь" или что-нибудь подобное, что попадет под руку.

Укрепления

Укрепления (Built-Up Areas a.k.a. BUA) – элемент местности, который представляет фортифицированное творение рук человеческих, например, городские укрепления. Требования к размерам и размещению укреплений изложены на страницах 8 и 16.

Укрепление BUA может быть занято одним и только одним элементом, или быть не занято вовсе. Элемент, занявший укрепление, может быть размещен в любом месте в границах укрепления, точное положение элемента внутри укрепления не имеет значения в игре. Элемент не может находиться частично в укреплении, а частично вне него.

Если укрепление не занято боевым элементом, считается, что он населен обитателями-обывателями. Обыватели не представляются реальной моделью. Обыватели изначально лояльны к игроку, чьи войска оккупируют укрепление.

Гарнизон в укреплении

Обыватели всегда находятся в укреплении BUA. Элемент пеших войск может занять укрепление при следующих обстоятельствах:

- Элемент помещен в укрепление BUA во время фазы расстановки войск
- Элемент переместился в незанятое укрепление BUA (обыватели не в счет), которое контролируется дружественной армией
- Элемент закончил разграбление укрепления BUA.

Атака укрепления

Обыватели считаются уничтоженными при следующих обстоятельствах:

- Дружественный элемент, занимавший укрепление, был уничтожен в рукопашной

- Обыватели были уничтожены стрелковым огнем или в рукопашной схватке.

Если элемент, занимавший укрепление, был уничтожен стрелковым огнем, обыватели не считаются уничтоженными и продолжают занимать укрепление.

Если обыватели вынуждены сдаться под артиллерийским огнем, они немедленно становятся лояльными к противнику. Одновременно противник получает контроль над укреплением BUA.

Разграбление укрепления

Если элемент входит в укрепление BUA, не контролируемое дружественной армией, он немедленно приступает к разграблению укрепления. Элемент, увлеченно занимающийся грабежом, подвержен следующим эффектам:

- Даже если элемент полностью находится в пределах границ укрепления, он ещё не считается занявшим здание
- Элемент не может стрелять
- Элемент не может быть обстрелянным.

Если игрок выбросит 5 или 6 при определении количества PIP в любой последующий ход, элемент заканчивает заниматься грабежом и немедленно переходит в нормальное состояние. Считается, что элемент с этого момента занимает укрепление.

Многим игрокам нравится играть с использованием укреплений, и они часто предлагают интересные возможности для моделирования. Однако в правилах наилучшим образом изложены битвы на открытой, слегка пересеченной местности. По этим причинам другие многие игроки стараются избегать игры с использованием укреплений при любой возможности

Реки

Реки в DBA представлены средними водными преградами, которые оставляют возможность преодоления себя. К примеру, река Граник в мае 334 ВС, во время встречи Македонской и Персидской сборных, являлась, по мнению персов, серьезным препятствием. В ожидании македонян персы выстроились на северном берегу. Однако войска Александра с разгону преодолели реку и при этом сохранили достаточно сил, чтобы развить атаку. (Ну, хорошо, хорошо. Происходило ли все так на самом деле или нет – зависит от того, насколько вы в это верите. Но все разговоры и приблизительно не пояснят вам, что такое реки, как этот замечательный пример)

Мы привели этот достаточно удачный пример, чтобы охарактеризовать речные правила. Реки можно пересекать, однако сложность сего маневра остается неизвестной, пока вы не предпримете попытку форсировать водную преграду.

По-настоящему большие реки, такие, как Нил или Рейн, считаются водными путями и полагаются непроходимыми.

См. стр. 13 по поводу размеров и формы рек, а также стр. 23 по поводу правил размещения рек на игровом столе.

Открытая местность или пересеченная?

Технически реки не принадлежат ни к открытой местности, ни к пересеченной. Однако, поскольку в правилах не указано ни одного обычного эффекта пересеченной местности, действующего на реках, вы можете спокойно считать реки открытой местностью – с учетом специальных условий, описанных в данном разделе.

Пересечение дороги

Элемент, пересекающий реку во время движения по дороге, игнорирует все эффекты пересечения реки ("находится на мосту").

Сложность пересечения реки

Сложность пересечения рек не известна в начале игры. Когда элемент впервые пытается пересечь реку, выполняя тактическое движение, или же вынуждены войти в реку во время отступления, игрок должен бросить кубик для определения сложности форсирования. Элемент, передвигающийся по дороге, не должен проходить этот тест

Бросок	Сложность	Difficulty
1, 2	Мелкая река	Paltry
3, 4 или 5	Обычная река	Ordinary
6	Бурная река	Difficult

Ограничение перемещений

Как только элемент вступает в реку, он может двигаться только прямо вперед или прямо назад, пока полностью не выйдет из реки. Однако, если элемент входит в реку и при этом находится в зоне контроля ZOC вражеского элемента, он может двигаться лицом к противнику и входить с ним в контакт.

Мелкие реки

Мелкие реки могут быть, в общем, игнорированы. Они не замедляют движения, они не мешают группам пересекать водную гладь, они не влияют на исход рукопашной схватки. Однако, элементы, пересекающие мелкую реку, должны выполнять ограничения на перемещения, описанные выше.

Обычные реки

Обычные реки влияют как на движение, так и на ход рукопашной. Элементы не могут пересекать обычные реки, используя групповое движение. Элементы могут пересекать обычные реки только по одиночке или в колонне.

Элемент, чей фронт начинает перемещение или входит в реку во время движения как одиночного элемента, может переместиться только на 100 шагов.

Если фронт первого элемента в колонне начинает перемещение или входит в реку во время движения колонны, вся колонна может переместиться только на 100 шагов. Как только фронт первого элемента колонны выходит из воды, вся колонна может двигаться со своей обычной скоростью.

Элемент, защищающий берег обычной реки, получает +1 тактический фактор в рукопашной.

Бурные реки

Бурные реки отличаются повышенной сложностью пересечения и влияют как на движение, так и на ход рукопашной. Элементы не могут пересекать бурные реки,

используя групповое движение. Элементы могут пересекать бурные реки только по одиночке или в колонне.

Каждый элемент, предпринимающий попытку форсировать реку, должен бросить кубик для определения вероятности успеха. Значение 3 или более говорит о том, что элемент нормально форсировал преграду. 1 или 2 говорит о том, что элемент должен остановиться на берегу (при отступлении элемент считается уничтоженным). 1 или 2 также означают, что ни один другой элемент не может пересечь реку по всей протяженности реки до конца игрового хода, за исключением случаев движения по дороге.

Элементы, которые уже вошли в реку, не должны бросать кубик для определения успеха и не останавливаются, если другой элемент выбросит 1 или 2.

Элемент, чей фронт начинает перемещение или входит в бурную реку во время движения как одиночного элемента, может переместиться только на 100 шагов.

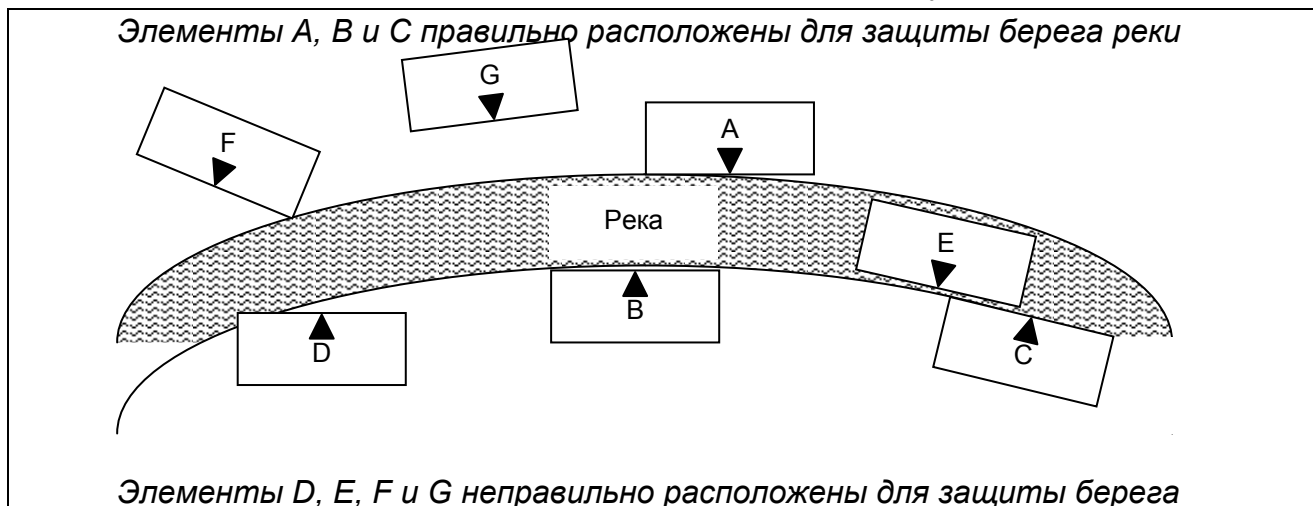
Если фронт первого элемента в колонне начинает перемещение или входит в реку во время движения колонны, вся колонна может переместиться только на 100 шагов. Как только фронт первого элемента колонны выходит из воды, вся колонна может двигаться со своей обычной скоростью. Однако игрок по-прежнему должен бросать кубик для определения индивидуальной возможности каждого элемента пересечь реку (бросьте кубик для каждого элемента в момент, когда элемент впервые подойдет к берегу реки). Если любой элемент колонны останавливается, то останавливается вся колонна.

Элемент, защищающий берег бурной реки, получает +1 тактический фактор в рукопашной.

Защита берега

Элемент считается защищающим берег реки при выполнении следующих условий:

- Ни одна часть элемента не находится в реке
- Элемент находится в непосредственном фронтальном контакте с берегом реки или оба передних угла подставки элемента находятся в контакте с берегом реки.
- Элемент не находится на дороге, которая пересекает реку.



Замечание: реки могут существенно замедлить ход игры. Если вся река после проверки окажется обычной или бурной – армии задержатся в пути или вообще не смогут встретиться. Поэтому рекомендуется не злоупотреблять водными преградами.

Подготовка к игре

До начала игры вам необходимо потратить некоторое время на подготовку. Для этого необходимо выполнить шесть действий:

1. Выбрать армии
2. Броском кубика определить армию вторжения
3. Расставить местность
4. Броском кубика определить ориентацию игрового стола
5. Выставить лагерь
6. Расставить армию

Выбор армии

Прежде всего вам и вашему оппоненту придется выбрать армию, которую вы выведете на поле боя. Т.е. выбрать и указать противнику ту запись в списке армий, которой вы будете руководствоваться. Играя дома или в своем местном клубе, вы можете сделать сей процесс весьма неформальным, опираясь в основном на то, какой армией вы располагаете в действительности – и какую подходящую армию сможет выставить ваш противник.

Затем вам нужно выбрать 12 элементов разных типов войск из упомянутого выше списка. Один из этих элементов должен быть отмечен как генеральский. В неформальной обстановке назначение генерала обычно происходит после того, как вы узнаете, какую именно армию выставит ваш противник, однако это должно произойти до броска кубика для определения армии вторжения.

В большинстве турниров вы указываете армию и комбинацию войск (12 элементов), которые вы собираетесь использовать, ещё до начала турнира. Изменения состава армий в ходе турнира запрещены. Однако, это положение может варьироваться, так что проконсультируйтесь у организаторов турнира.

Бросок кубика для определения армии вторжения

Для каждой армии в листе армий указан уровень агрессивности, это число от 0 до 4. Для определения армии вторжения каждый игрок бросает кубик и прибавляет к выпавшему числу уровень агрессивности своей армии. Игрок, получивший в результате суммирования большее значение, объявляется агрессором (нападающей стороной). Игрок, получивший в результате суммирования меньшее значение, объявляется защитником (обороняющейся стороной). Ничейный результат перебрасывается.

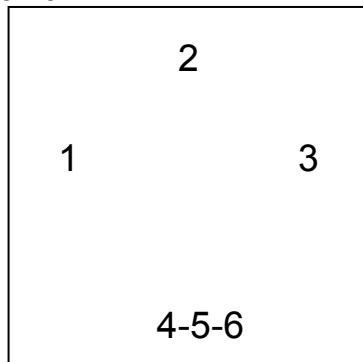
Обратите внимание, что термины "агрессор" и "защитник" используются только в стратегическом, но не в тактическом смысле. Они важны при расстановке перед игрой и в определении очередности. На ход дальнейшей игры они не оказывают никакого влияния. (Ничто не мешает обороняющейся армии понестись в лихую атаку, а армии вторжения – окопаться на исходных позициях).

Расстановка местности

Обороняющаяся сторона расставляет элементы местности в соответствии с правилами (см. стр. 19).

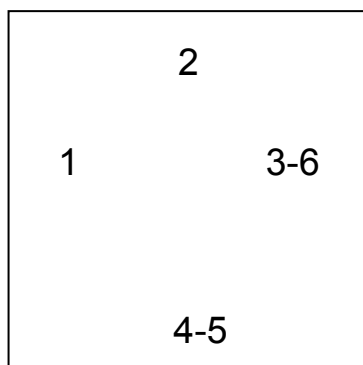
Бросок кубика для определения расположения игрового стола

После расстановки местности игрок-агрессор (армия вторжения) обозначает три стороны стола цифрами 1, 2 и 3, отводя оставшейся стороне стола 4-5-6. Бросок кубика определяет сторону расстановки агрессора (**базовая сторона**), на противоположной стороне будет расставлять свои войска защитник. Возможно, при этом вам придется повернуть стол или переставить стулья, так чтобы оба игрока сидели со своей стороны игрового поля.



Пример расположения чисел по сторонам игрового стола

В старой версии правил (и в варианте DBA online) сторонам назначались числа 1, 2, 3, 4, после чего агрессор назначал двум любым смежным сторонам дополнительно числа 5 и 6



Пример расположения чисел по сторонам игрового стола (версия DBA 1.2)

Размещение лагеря

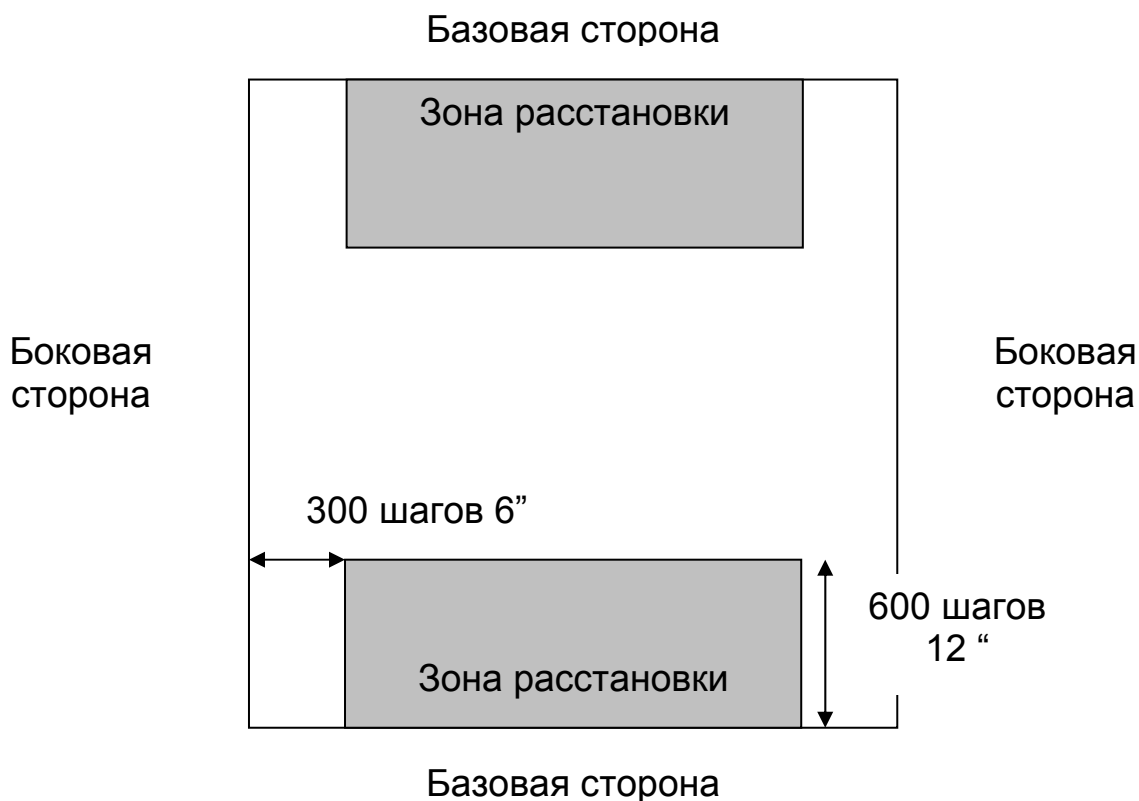
Первым выставляет свой лагерь на игровое поле защитник. Вторым выставляет свой лагерь на игровое поле агрессор. Лагерь обязательно должен касаться одной из своих сторон базового края стола данной армии. Исключение: если вдоль базовой стороны стола проходит водный путь (Waterway), лагерь должен касаться водного пути. Армия не выставляет лагерь, если игрок выставляет укрепление BUA или если в армии имеется более одной боевой повозки WWg. Лагеря обязательно должны находиться на открытой местности GGo.

Расстановка армии

Наконец, игроки выставляют свои армии на игровой стол в следующем порядке:

1. Защитник выставляет свою армию
2. Нападающий выставляет свою армию
3. Защитник может поменять местами до двух пар элементов.

Элементы должны быть выставлены в пределах 600 шагов от своей базовой стороны. Исключение: если вдоль базовой стороны стола проходит водный путь (Waterway), то элементы должны быть выставлены в пределах 600 шагов от водного пути. Элементы должны быть выставлены не менее, чем в 300 шагах от боковых сторон. Область, в которую можно выставить войска при стартовой расстановке, именуется в дальнейшем зоной расстановки.



Если базовая топография армии является Прибрежной (Littoral) и на поле боя установлен водный путь (Waterway) – любым игроком, то данная армия имеет право на высадку с кораблей. Эта армия может зарезервировать от 0 до 4 элементов для высадки. Эти элементы не размещаются на игровом столе при начальной расстановке, но высаживаются с кораблей как часть первого хода игрока.

Обитатели лагеря, если таковые используются в игре, должны быть выставлены при начальной расстановке в лагере. Если же Обитатели лагеря не используются, то вы можете поставить какие-либо фигурки в лагерь, а можете оставить лагерь незанятым. Правило касательно зоны расстановки в 300 шагов от края, действует на элемент, расположенный в лагере.

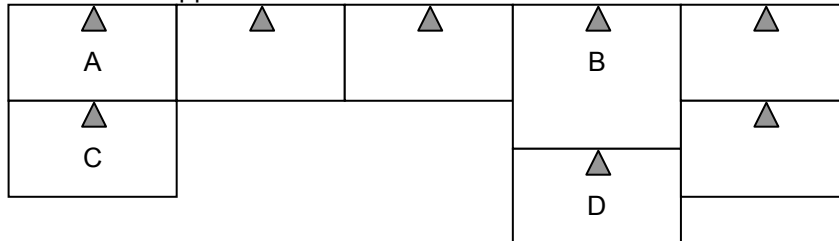
Если армия выставляет укрепление BUA, один элемент может быть выставлен в укрепление для защиты. Правило касательно зоны расстановки в 300 шагов от края, действует на элемент, расположенный в укреплении.

Элементы, которые могут спешиваться, должны быть выставлены в конном варианте.

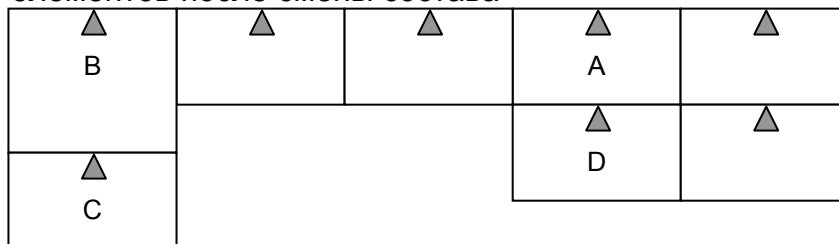
Обмен двух элементов состоит в том, что выбираете два элемента своей армии и меняете их стартовые позиции местами. Элементы должны быть расположены таким образом, чтобы фронтальные стороны обоих элементов после обмена находились точно в той же позиции, что и до обмена. Если обмениваемые элементы имеют разную глубину подставки, элементы вокруг (сзади) обмениваемых

должны быть соответственно смещены, для создания свободного пространства или наоборот, придвинуты вплотную, чтобы восстановить плотное построение, если это необходимо. Элементы, которые назначены для высадки с кораблей, не могут быть обменены. Обратите внимание: обороняющийся не обязан выполнять обмен элементов. Он может обменять ноль, одну или две пары элементов по своему выбору.

Положение элементов до смены состава



Положение элементов после смены состава



Элементы A и B поменялись местами. Элемент C перемещен назад, освобождая место для элемента B. Элемент D перемещен вперед, чтобы выбрать свободное пространство и войти в контакт с элементом A.

Расстановка местности

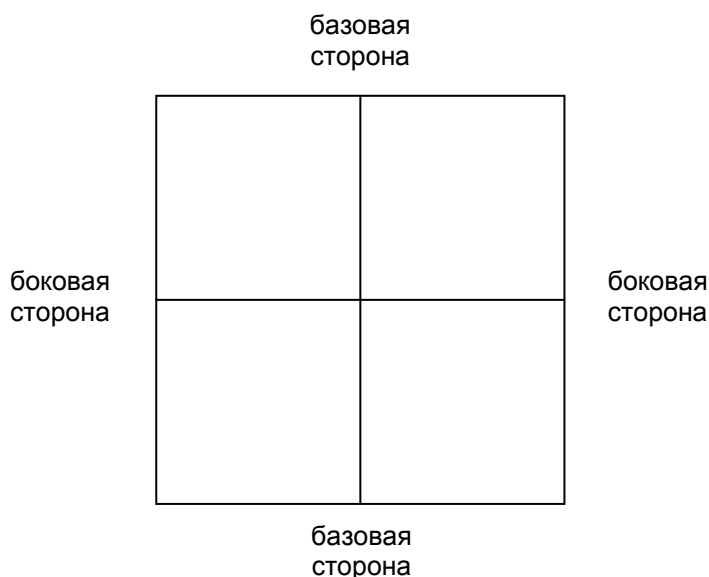
Базовая топография

Для каждой армии в списке армий указана её базовая топография, т.е. такой тип местности, который является основным в домашнем регионе для этой армии. Конечно, в этом есть определенная доля обобщения, особенно для таких армий, базовый регион которых охватывал значительную географическую область.

Базовая топография определяет, какой тип местности может быть выставлен защитником при расстановке местности на игровом столе. См. таблицу ниже, для определения обязательных и необязательных типов местности для каждой топографии.

Четверти игрового стола

С целью упорядочения процесса расстановки местности игровой поле делится на четыре одинаковых четверти. Четверти ограничены двумя линиями, каждая из которых перпендикулярна противоположным сторонам игрового стола.



Правила расстановки местности

Выставленный элемент местности должен удовлетворять следующим требованиям:

- На игровом столе должны присутствовать один или два обязательных элемента местности.
- На игровом столе должны присутствовать два или три необязательных элемента местности.
- Как минимум три четверти игрового стола должны включать хотя бы часть элементов местности
- Как минимум две четверти игрового стола должны включать хотя бы часть водного пути, реку или элемент пересеченной местности BGo.

- На игровом столе может присутствовать не более одного водного пути. Аналогично, не более одной реки, оазиса, укрепления BUA. Одну реку и один оазис - можно.

- На игровом столе может присутствовать не более двух других элементов местности.

- Объемные элементы местности должны быть разграничены пространством шириной как минимум в одну подставку.

Кроме того, укрепления BUA, водные пути, реки и дороги имеют дополнительные ограничения в расположении.

- Все укрепления BUA должны быть на расстоянии не более 900 шагов от двух сторон. Это смещает установку укрепления в угол, хотя и не обязательно вплотную к краю земли.

- Если защитник выставляет укрепление BUA и одну или две дороги, то как минимум одна дорога должна проходить в контакте или через укрепление.

- Водный путь, река или дорога должны быть направлены от одной стороны игрового поля до другой и могут пересекать только две из четвертей.

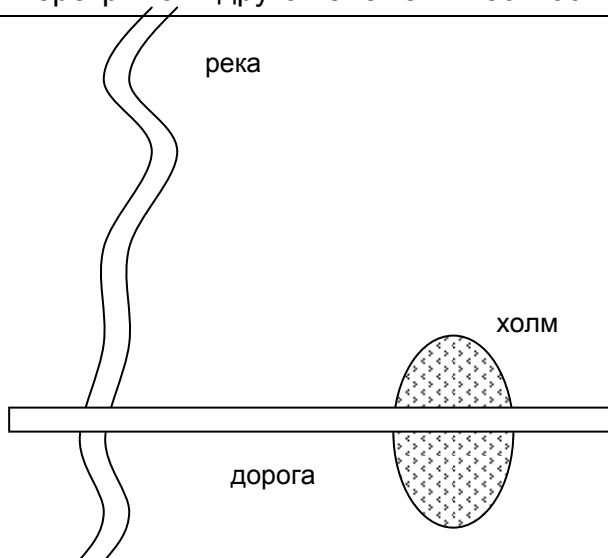
- Водный путь должен быть расположен вплотную к краю земли и простирается на расстояние от 200 до 600 шагов вдоль одной из сторон игрового поля.

- Река должна быть помещена как минимум на расстоянии 600 шагов от двух параллельных сторон игрового поля.

Ну и конечно же все элементы местности должны удовлетворять требованиям к форме и размерам – см. стр. 12.

Перекрытие элементов местности

Дорога может проходить сквозь любой другой элемент местности. Дорога может пересекать реку. Во всех остальных случаях ни один элемент местности не может перекрывать другой элемент местности.



Пример расстановки местности, дорога пересекает реку и проходит через холм.

Базовая топография	Обязательная местность	Необязательная местность
Пахотная	укрепление BUA, дорога*	река, крутой холм, пологий холм, лес, водный путь
Лесная	лес	река, болото, пологий холм
Холмистая	крутой холм	река, лес, укрепление BUA, дорога
Степная	пологий холм	река, овраг, укрепление BUA
Пустынная	овраг	дюна, крутой холм, оазис, укрепление BUA
Тропическая	лес	река, болото, овраг, укрепление BUA, дорога
Прибрежная	водный путь	одно из двух: крутой холм или болото, одно из двух: лес или дюна, укрепление BUA, река

* Что-то одно – дорога или укрепление, или и то и другое вместе должно быть использовано в качестве обязательных элементов местности.

Последовательность игры

Теперь, когда вы подготовились к игре, можете непосредственно приступить к сражению. Игра проходит в последовательных ходах игроков, агрессор – предводитель армии вторжения начинает первым. В каждый игровой ход каждый игрок выполняет действия в следующей последовательности:

1. Фаза определения пунктов действия PIP
2. Фаза тактических перемещений
3. Фаза перестрелки на расстоянии
4. Фаза рукопашных схваток

Игроки выполняют свои игровые хода по очереди до тех пор, пока один из игроков не одержит победы.

1. Фаза определения пунктов действия PIP

Активный игрок начинает свой ход броском кубика для определения пунктов действия (Player Initiative Points или PIP).

В ходе фазы тактических перемещений игрок должен потратить полученные пункты действия PIP, из расчета один пункт (порой больше) на перемещение отдельного элемента или группы элементов. Таким образом отображаются ограниченные возможности командования и управления войсковыми соединениями допороховой эпохи. Очевидно, использование групп элементов, в которых отряды действуют слаженно предпочтительнее, чем набор отрядов-индивидуалистов.

2. Фаза тактических перемещений

Тактические перемещения – это самовластное передвижение активным игроком своих элементов. Детально тактическое перемещение описано ниже.

3. Фаза перестрелки на расстоянии

Во время фазы перестрелки обе армии получают возможность популять в своего противника. Свойство вести стрелковый огонь относится только к лучникам Ww, Боевым повозкам WWg и артиллерии Art. Детально стрельба описана на стр. 49.

4. Фаза рукопашных схваток

Во время фазы рукопашных схваток элементы, которые находятся во фронтальном контакте с другими вражескими элементами, начинают рукопашную схватку. Детально порядок рукопашной схватки описан на стр. 54.

Тактическое движение

Те элементы, которых вы не приклеили к игровому столу, могут перемещаться время от времени. Натравите своих рыцарей на врага! Организуйте глубокий фланговый маневр легкой кавалерии. Вовремя отзовите своих псилоев-застрельщиков, чтобы избежать напрасного истребления.

Во время фазы тактических перемещений активный игрок передвигает свои элементы. Эти действия находятся целиком на совести игрока, и он не обязан двигать хотя бы один элемент и может выбрать сам, который из его элементов будет перемещаться и в какую сторону. Этим такое движение отличается от перемещений в результате рукопашных схваток или перестрелок, когда игрок обязан двигать именно этот элемент и именно в этом управлении.

Тактическое перемещение включает в себя движение в контакт с противником, отдельного атакующего перемещения в правилах нет.

В большинстве случаев элемент может выполнить только одно тактическое перемещение за игровой ход. Исключения из этого правила описаны на стр. 37.

Существует четыре типа тактических перемещений:

Перемещение отдельного элемента. Такое движение позволяет переместить только один элемент, зато его можно перемещать практически по любой траектории.

Групповое движение. Такое движение позволяет перемещать сразу несколько элементов, но с существенными ограничениями в маневренности.

Движение колонны. Это специальный вид группового движения для элементов, специально выстроенных колонной.

Высадка на берег. Это специальный вид тактического движения, которое предпринимается в первый игровой ход.

Каждый из этих видов описан в отдельном разделе.

Пункты действий PIP

В каждую фазу тактического движения отдельный элемент или группа элементов требует от игрока затрат как минимум одного пункта PIP.

Игрок не может потратить больше пунктов PIP, чем выпало на кубике. Игрок не обязан тратить полностью все свои пункты PIP или вообще хотя бы один пункт. Пункты PIP не могут быть сохранены на следующий игровой ход. Пункты PIP, не использованные в данный игровой ход, теряются.

Некоторые виды движения требуют затрат одного или нескольких дополнительных пунктов PIP. Дополнительные пункты PIP не требуются в первый игровой ход. В последующие игровые ходы дополнительные пункты PIP требуются в следующих случаях:

Категория 1. + 1 PIP при следующих условиях:

Движение отдельного элемента или группы элементов включает перемещение слонов EI, орды Hd, боевые повозки WWg или артиллерии Art.

Движение отдельного элемента или группы элементов включает спешивание одного или нескольких элементов.

Движение отдельного элемента или группы элементов включает вход в укрепление BUA, выход из укрепления или проход через укрепление одного или нескольких элементов.

Категория 2. + 1 PIP при следующих условиях:

Если перемещаемый элемент или все перемещаемые в группе элементы находятся вне командной дистанции генерала.

Генерал был уничтожен

Категория 3. +1 PIP при следующих условиях:

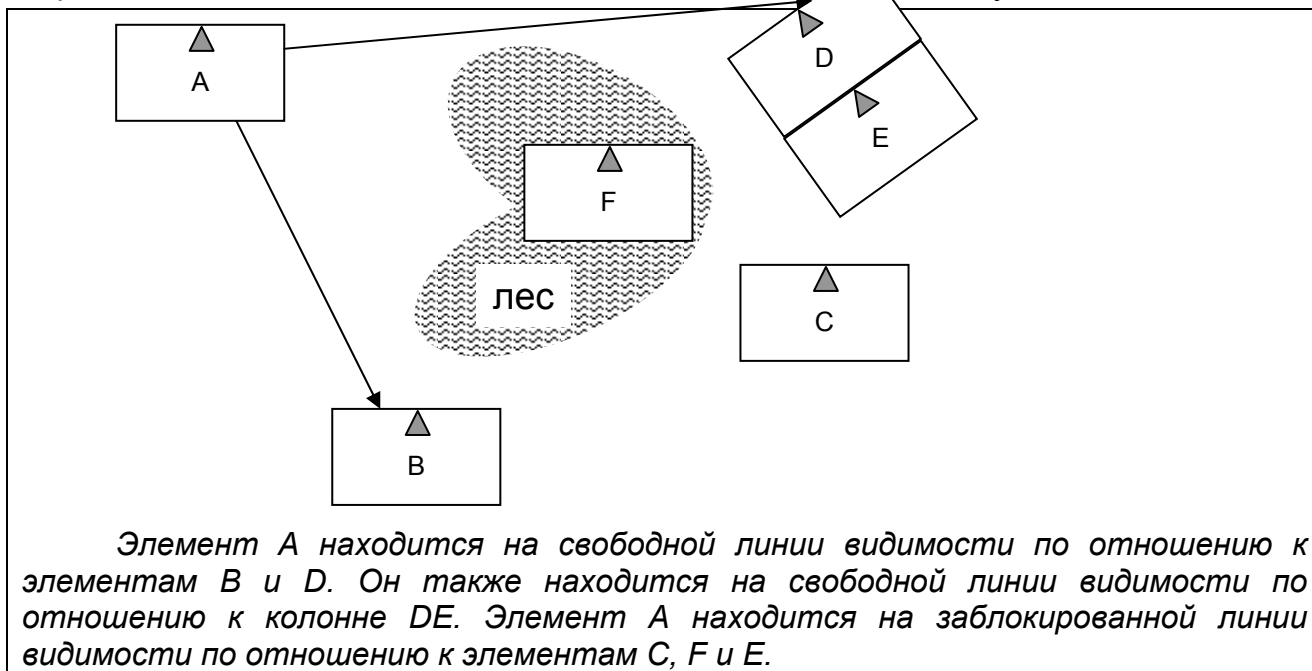
Генеральский элемент находится в укреплении BUA, лагере, лесу, оазисе или болоте. Не относится к перемещению самого генеральского элемента.

Применяется только один пункт из каждой категории. Например, если группа, включающая слонов, орды и спешивающихся рыцарей, все эти случаи относятся к категории 1, поэтому требуют только 1 дополнительный пункт PIP, в сумме – 2 пункта PIP.

Командная дистанция

Командная дистанция определяется в 1200 шагов (24"), если на линии видимости между любой частью генеральского элемента и любой частью перемещаемого элемента или группы нет помех. Если на линии видимости есть помехи, дистанция сокращается до 600 шагов (12").

Линия видимости блокируется хребтом холма, краем укрепления, лагеря, леса, оазиса или дюны. Линия видимости также считается блокированной, если перемещаемый элемент полностью входит в лес, оазис или дюну.



Элемент А находится на свободной линии видимости по отношению к элементам В и D. Он также находится на свободной линии видимости по отношению к колонне DE. Элемент А находится на заблокированной линии видимости по отношению к элементам С, F и E.

Измерение командной дистанции проводится между двумя ближайшими точками от генеральского элемента до перемещаемого элемента.

Дистанции перемещения

Каждый тип элементов имеет определенную максимальную дистанцию, которую он может пройти по открытой местности GGo, по пересеченной местности BGo или по дороге. Считается, что элемент движется по дороге, если все его движение полностью от начала и до конца выполнялось по дороге. Считается, что элемент движется по пересеченной местности BGo, если он движется не по дороге и если в любой точке во время движения любая часть элемента входила в область пересеченной местности. В противном случае считается, что элемент двигался по открытой местности.

Максимальные дистанции в зависимости от типа элемента приведены в таблице (приведен пересчет в дюймы для 25-мм фигурок):

Тип элементов	Открытая местность GGo (шагов дюймов)	Пересеченная местность BGo (шагов дюймов)
Слоны E1 Рыцари Kp Тяжелый колесницы HCh	300 6"	200 4"
Кавалерия Cv Легкие колесницы LCh Серпоносные колесницы SCh Верблюды Cm	400 8"	200 4"
Легкие кавалерия LH Легкие верблюды LCm	500 10"	200 4"
Копейщики Sp Пикинеры Pk Мечники Vd Лучники Wb Толпы Wb Орды Hd	200 4"	200 4"
Ауксиллии Ax Псилои Ps	300 6"	300 6"
Артиллерия Art Боевые повозки WWg Паланкин Lt	200 4"	None
Обитатели лагеря CF	None	None

Все виды войск могут передвигаться по дороге на максимальную дистанцию в 400 шагов (8") – во время специфического движения по дороге.

Артиллерия Art, Боевые повозки WWg и Паланкин Lt не могут двигаться по пересеченной местности.

Верблюды Cm и легкие верблюды LCm двигаются через оазис или по дюнам как по открытой местности при тактическом движении.

Элементы, пересекающие реку, уменьшают максимальную дистанцию движения – см. стр. 17.

Обитатели лагеря не могут выполнять тактическое движение.

В общем-то, бесполезный факт №1

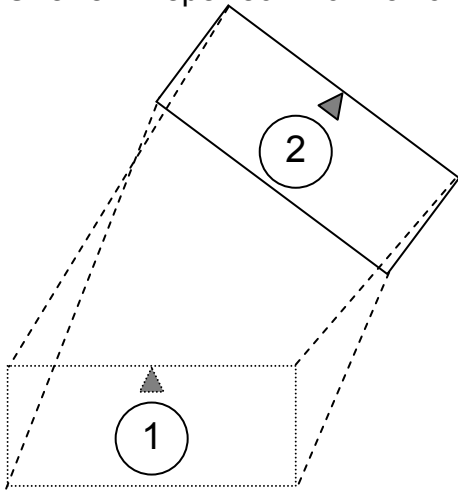
Армия DBA, которая требует наименьшего количества фигурок – это армия ранних ливийцев (I/7c), которая требует всего лишь 22 фигурки пехотинцев-псилов и 1 модель колесницы (1xLCh, 11x2Ps).

Технология измерения дистанций

Пройденная дистанция определяется для угла подставки, который прошел максимальное расстояние. Измеряется дистанция от начальной позиции угла подставки до конечной позиции.

Пример измерения пройденной дистанции.

Элемент переместился из положения 1 в положение 2.



Левый передний угол	– 200 шагов
Правый передний угол	- 135 шагов
Левый задний угол	– 195 шагов
Правый задний угол	- 120 шагов

Допустим, что это элемент копейщиков Sp, максимальная дистанция для которого определена в 200 шагов. Наибольшее расстояние, пройденное одним из углов подставки, составляет именно 200 шагов (левый передний угол). Таким образом данное перемещение допустимо.

Движение по пересеченной местности BGo

Элемент не может осуществить часть своего как по открытой местности, а часть пути – как по пересеченной местности. Если элемент во время движения входит в область пересеченной местности, в любой момент движения, то все полное движение рассматривается как движение по пересеченной местности, в соответствии с указанной в таблице максимальной дистанцией.

Таким образом, может случиться ситуация, когда элемент может подойти вплотную к области пересеченной местности, но не может вступить в эту область. К примеру, элемент легкой кавалерии LH находится за 300 шагов от леса, он может подойти к лесу вплотную, но не может войти в лес за одно тактическое движение в этот же ход. Пока элемент находится на открытой местности, он может переместиться на любое расстояние вплоть до 500 шагов, но по пересеченной местности максимальная дистанция составит только 200 шагов, что не позволит кавалерии доскакать до леса.

Артиллерия Art, боевые повозки WWg и паланкин Lt могут пересекать область пересеченной местности или входить в такую область во время тактического движения, только если этот элемент движется по дороге. Если такой элемент заканчивает перемещение в позиции на пересеченной местности, но не может при этом выполнить все условия движения по дороге, такое перемещение элементу не разрешается. Единственное исключение из этого правила – когда элемент артиллерии вынужден отступить (recoil) на пересеченную местность.

В общем-то, бесполезный факт №2

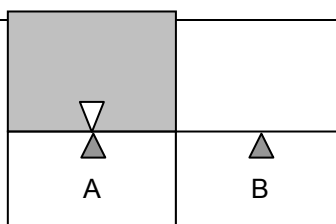
Самая большая армия DBA по количеству фигурок на столе может быть собрана из Средневековых французов, которые в одном из вариантов (IV/64b) требуют 19 элементов, включая 6 элементов спешенных рыцарей (а их лошадки выставляются сзади), 5x5Wb и 2x7Hd, что в сумме составит 116 фигурок (считая лошадок за отдельные фигурки).

Захлопывание калитки

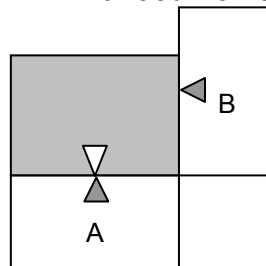
Впрочем, существует ситуация, когда элемент может пройти больше положенной дистанции за одно движение. Такая ситуация может сложиться, когда элемент перемещается из положения поддержки охватом фланга в положение флангового боевого контакта с вражеским элементом. Такое перемещение называют "захлопнуть калитку". Если точно измерить пройденное расстояние, оно превысит 200 шагов, так что формально такое движение неприменимо для тяжелой пехоты.

Однако любой элемент может "захлопнуть калитку" в качестве отдельного тактического перемещения, даже если при этом один из углов подставки превысит допустимую дистанцию. Этот элемент не может предпринимать никаких иных действий при перемещении.

Элемент может "захлопнуть калитку" без измерения пройденного расстояния только если дружественный элемент находится в боевом контакте с "захлопываемым" вражеским элементом.



Начальное положение. Элемент В находится в позиции поддержки элемента



Конечное положение. Элемент В перемещается в позицию атаки вражеского элемента с фланга.

Перемещение отдельного элемента

При перемещении отдельного элемента вы можете двигать один и только один элемент, зато вы получаете определенную гибкость в том, как вы будете двигать этот элемент. Вы не должны беспокоиться относительно поворотов или ориентации элемента в пространстве или ещё о чем-нибудь подобном. Вы лишь переставляете свой элемент туда, куда вам угодно.

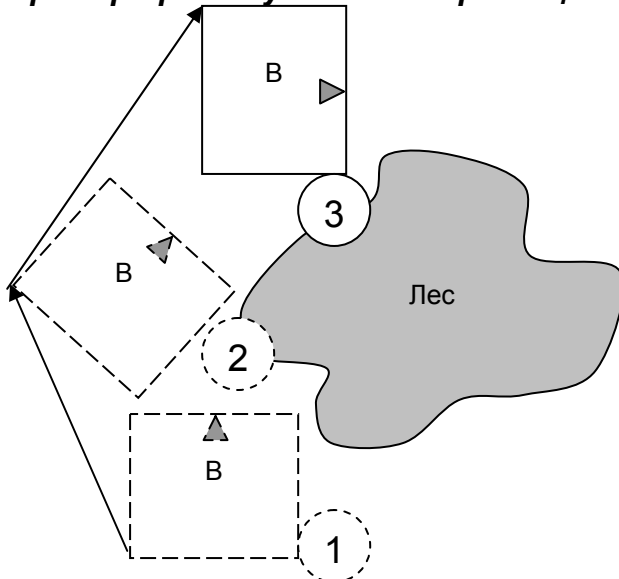
Кончено же, это не вся правда. Существуют и несколько ограничений этого перемещения.

Элемент не может превысить максимально допустимую дистанцию. Если элемент начинает движение в чужой зоне контроля ZOC или входит в чужую зону контроля ZOC, он ограничен в движении (см. стр. 44). Элемент не может пройти в просвет, более узкий, чем ведущая сторона подставки.

В дополнение укажем ситуации, когда движение отдельного элемента должно рассматриваться как серия промежуточных перемещений:

- Если более одного угла подставки элемента проходит через дружественный элемент, и в правилах нет прямого указания, что такое движение через дружественный элемент можно осуществить.
- Если любой угол подставки элемента должен пройти через вражеский элемент.
- Если любой угол подставки элемента должен пройти через зону контроля ZOC, которую элемент намерен обойти.
- Если любой угол подставки элемента должен пройти через непроходимую местность.
- Если любой угол подставки элемента должен пройти через пересеченную местность BGo, которую элемент намерен обойти.

Пример промежуточных перемещений



Предположим, что В – элемент легкой кавалерии, который перемещается из позиции 1 в позицию 3. При этом общая длина пути, которую сможет пройти элемент, не должна превышать 500 шагов. Однако элемент не сможет переместиться из позиции 1 в позицию 3 по прямой, так как при этом правый передний угол подставки должен будет пройти через лес, что ограничит

перемещение 200 шагами. Поэтому движение разделяется на два составляющих перемещения: во время первого из них, из позиции 1 в позицию 2 левый задний угол пройдет 260 шагов, а за второе составляющее перемещение из позиции 2 в позицию 3 тот же левый задний угол подставки пройдет ещё 240 шагов. В сумме 240 и 260 составят именно 500 шагов.

Дистанции в каждом промежуточном перемещении суммируются, составляя совокупную дистанцию. Вы можете осуществить любое количество промежуточных перемещений, лишь бы их сумма не превышала максимально разрешенную для данного типа элемента дистанцию.

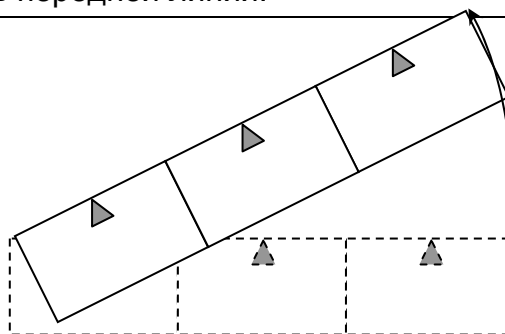
Групповое движение

Игра будет протекать достаточно медленно, если вы будете применять только перемещение отдельных элементов. К счастью, вы можете перемещать группы элементов. Однако, в отличие от перемещения отдельных элементов, количество допустимых маневров в группе существенно ограничено. Фактически, группы могут только двигаться прямо вперед или осуществлять поворот забеганием "правое (левое) плечо вперед" вокруг одного из передних углов.

Два или более элементов могут осуществить групповое движение, если выполняются следующие условия:

- Ни один элемент в группе не может превысить максимально разрешенную дистанцию для данного типа элементов.
- Элементы должны начинать и заканчивать движение в групповом контакте (см. ниже)
- Элементы к группе не могут менять свою позицию относительно других элементов этой же группы.
- Группа может двигаться прямо вперед, поворачивать или комбинировать эти виды движений, включая несколько поворотов.
- Группа может сместиться на расстояние до половины ширины подставки непосредственно влево или вправо для выравнивания положения по отношению к вражескому элементу, но только если этот вражеский элемент находится в зоне шириной в одну подставку хотя бы от одного элемента группы.
- Элементы группы не могут начинать групповое движение на пересеченной местности BGo или входить на пересеченную местность в любой точке траектории движения.

Поворот осуществляется вокруг внешнего переднего угла крайнего левого или крайнего правого элемента в передней линии.

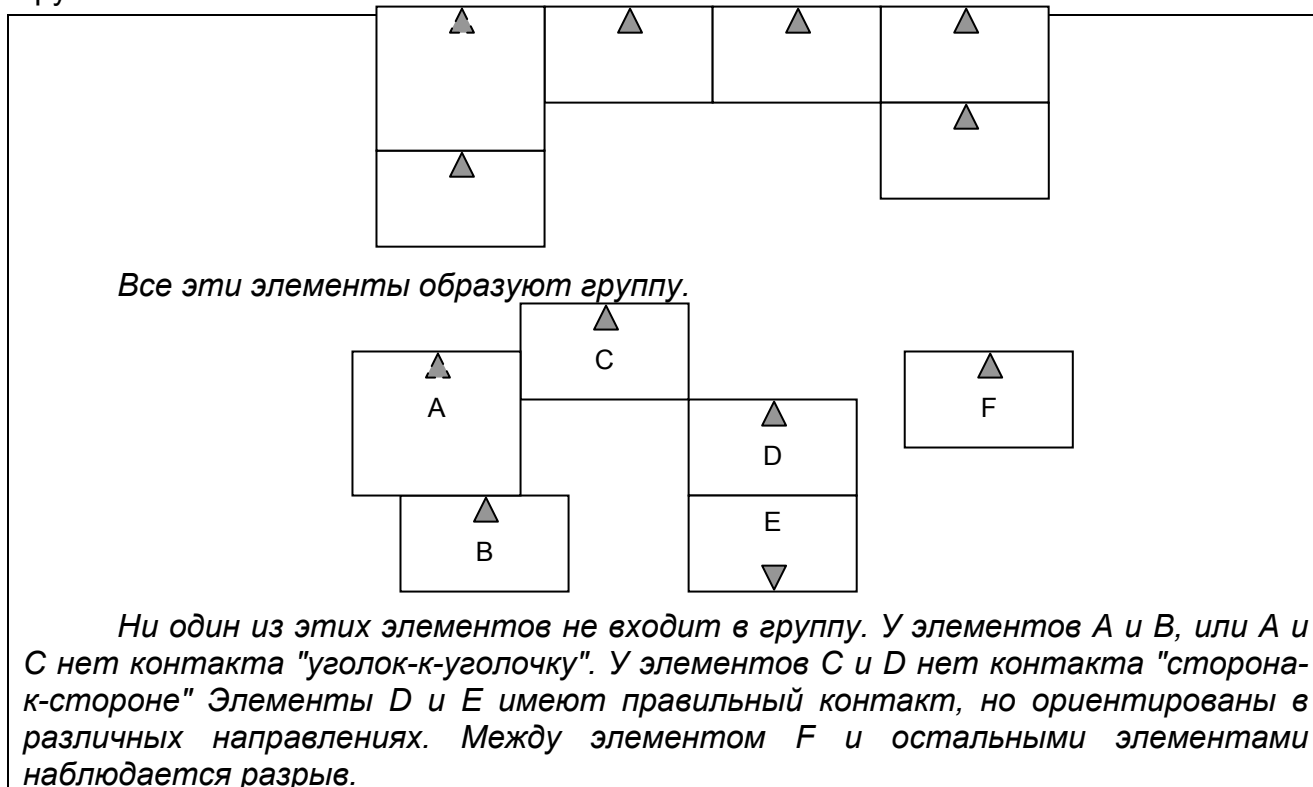


Пример поворота группы вокруг переднего левого угла.

Групповой контакт

Два или более элементов считаются находящимися в контакте в группе, если выполняются все нижеперечисленные условия:

- Все элементы группы должны быть ориентированы в одном и том же направлении
- Каждый элемент должен находиться в контакте "сторона-к-стороне" и "уголок-к-уголочку" с как минимум одним другим элементом в группе.
- Группа должна быть непрерывной, не может быть разрывов между членами группы.



Уменьшение ширины фронта

Группа может уменьшить ширину фронта в построении, чтобы пройти через просвет. Группа не может уменьшить ширину фронта более, чем минимально необходимо для прохода через просвет.

При уменьшении ширины фронта в построении элементы, которые умещаются в просвет, обязаны выполнить обычное групповое движение. Элементы, которые не умещаются в просвет, выстраиваются в очередь позади остальных элементов.

Все элементы обязаны начинать движение в групповом контакте. Ни один элемент не может пройти больше максимально допустимой дистанции.

Просвет определяется как пространство между двумя...

Элементами (дружественными или вражескими)

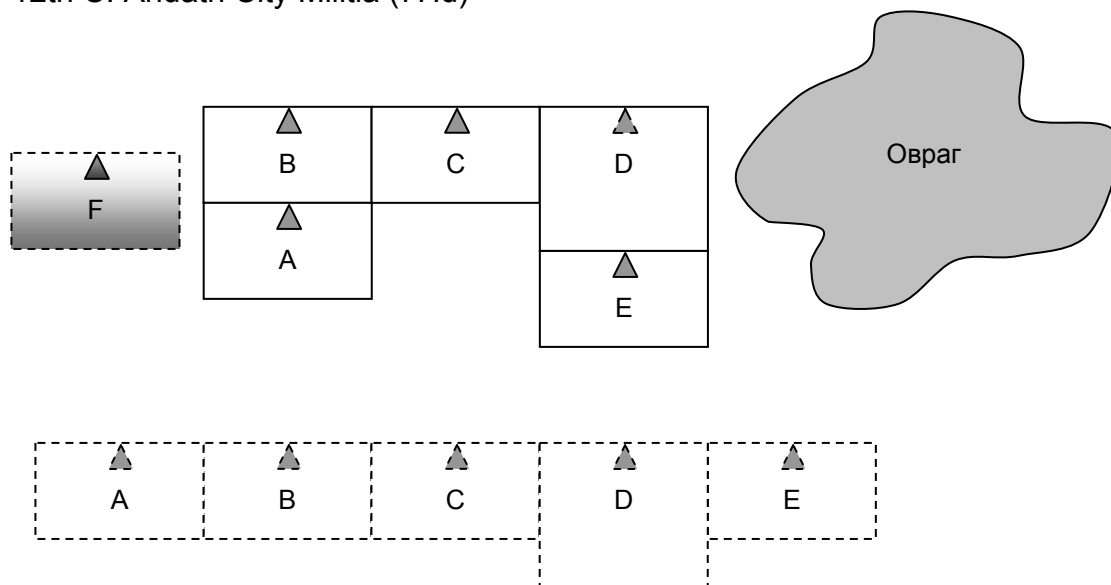
Лагерем

Укреплением ВУА

Элементом местности

Стороной игрового поля

Просвет должен быть как минимум в ширину подставки.
12th C. Ahdath City Militia (7Hd)

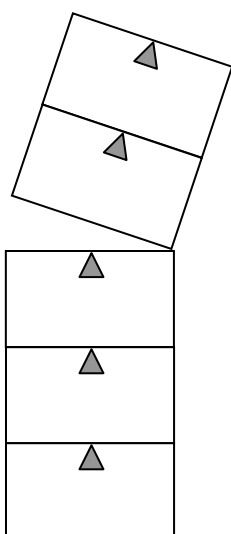


Группа элементов A, B, C, D и E должна пройти через просвет между элементом F и оврагом. Элементы B, C и D проходят прямо вперед, не задерживаясь, в обычном порядке. Элементы A и E не помещаются в просвет, потому выстраиваются сзади. Обратите внимание: элемент F при этом не двигается.

Движение в колонне

Два или более элементов могут выполнить движение в колонне, учитывая следующие особенности:

- Элементы должны находиться в контакте в колонне
- Элементы в колонне не могут менять свое положение относительно других элементов в этой колонне
- Элементы в колонне не могут превысить при движении максимально допустимой дистанции



• Колонна может двигаться прямо вперед, или же передний элемент может повернуть вокруг переднего угла вместе с остальными элементами, которые восстанавливают свое положение в колонне, или же комбинация этих двух перемещений. Колонна может закончить свое движение с одним или несколькими изломами, получившимися вследствие такого поворота.

Поворот может осуществляться вокруг любого переднего угла ведущего элемента.

На Рисунке. Излом в колонне вследствие поворота ведущего элемента.

Контакт в колонне

Два или более элементов считаются находящимися в контакте в колонне, если выполняются все нижеприведенные условия:

- Элементы должны быть выстроены в колонну шириной в один элемент.
- Каждый элемент должен соблюдать условия контакта: "фронтальная сторона-к-тыльной стороне" и "уголок-к-уголочку" по отношению к следующему элементу в колонне ИЛИ "фронтальная сторона-к-тыльной стороне" по отношению к следующему элементу в колонне при повороте или движении по дороге.
- Колонна должна быть непрерывной, не должно быть промежутков, разделяющих некоторых участников колонны.

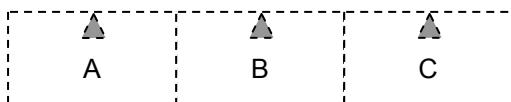
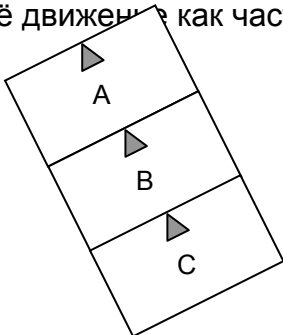
Правила DBA рассматривают движение колонны как групповое движение с учетом специальных дополнений. Поскольку эти дополнения очень четко определяют отличия движения колонны, мы решили выделить этот тип перемещения как отдельный тип движения. Нам кажется это более удобным для понимания, но ни в коем случае не изменяет течения игры.

Формирование колонны

Элементы, которые начинают своё движение в групповом контакте, могут сформировать колонну для движения в колонне. Это движение подобно перемещению для уменьшения ширины фронта при прохождении просвета, но с ограничением ширины колонны в один элемент. Такое движение может быть выполнено в любой момент, вовсе не обязательно строго перед препятствием.

Для создания колонны определите один элемент в качестве ведущего элемента (переднего элемента в колонне). Этот элемент возглавит формирование колонны и её дальнейшее движение, состоящее из движения прямо вперед, поворотов захождением "левое/правое плечо вперед" и их комбинаций. Все остальные элементы, которые начинали движение в групповом контакте с ведущим элементом, могут перемещаться совершенно свободно позади ведущего элемента, выстраиваясь при этом в колонну. Ограничения следующие:

- Ни один элемент при этом не может пройти более максимальной дистанции
- Ни один элемент не может смещаться назад для присоединения к колонне.
- Все элементы, которые участвуют к движению колонны, должны заканчивать своё движение как часть колонны шириной в один элемент.



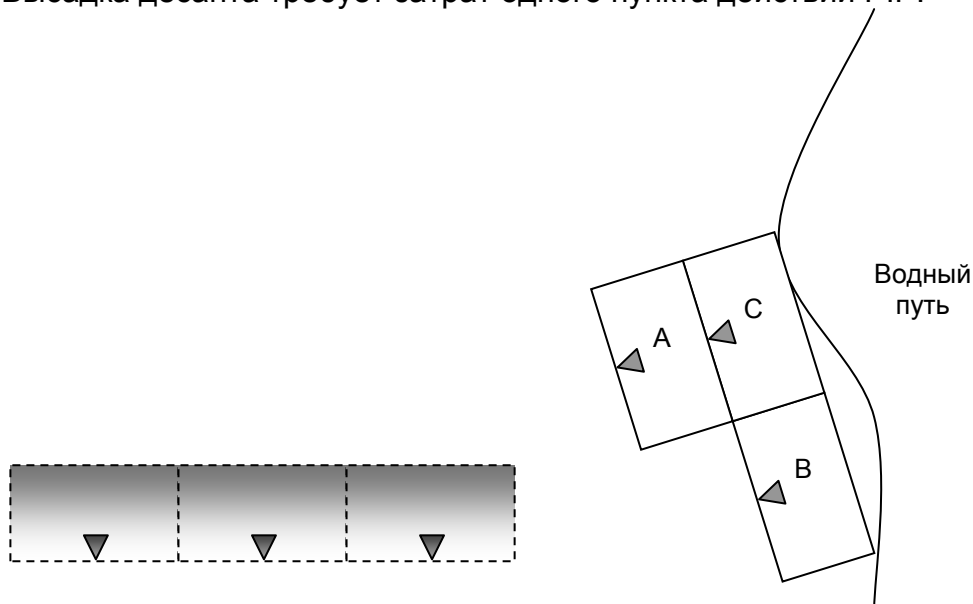
Элементы А, В и С – легкая кавалерия, которая начинает движение в групповом контакте. Элемент А выбран как ведущий элемент. Элементы В и С выстраиваются позади. Ни один элемент не прошел дистанции, большей положенной.

Высадка с кораблей

Игрок, заранее оставивший несколько элементов в качестве десанта на кораблях, может в свой первый ход высадить любое их количество на поле боя. Элементы должны быть выставлены в групповом контакте (см. стр. 34). Если выставляется только один элемент, он должен быть в контакте со стороной игрового поля или водного пути. Если выставляется несколько элементов, по крайней мере два из них должны быть в контакте со стороной игрового поля или водного пути.

Игрок может решить не высаживать весь десант с кораблей или вообще оставить все элементы на кораблях. В этом случае элементы, оставшиеся на кораблях, не принимают участие в дальнейшем сражении, однако они не считаются уничтоженными элементами.

Высадка десанта требует затрат одного пункта действий PIP.



Элементы А, В и С высажены на берег с применением правила высадки с кораблей в первый ход игрока. Элементы В и С помещены в контакте с краем водного пути.

Второе и последующие перемещения

В большинстве случаев элементы могут выполнить одно тактическое перемещение в игровой ход. Однако в определенных обстоятельствах элементы могут двигаться дважды и даже более.

Элементы могут выполнить второе и последующие тактические перемещения будучи как отдельным элементом, так и в составе группы или колонны. Некоторые элементы могут выполнить второе или последующее перемещение даже после высадки с кораблей на берег.

Каждое второе или и последующие тактические перемещения требуют затрат пунктов действия PIP (см. стр. 26)

Тип элемента	Количество тактических перемещений	Условия
Псилои Ps	Неограниченно	Только в первый игровой ход
Толпа Wb Серпоносная колесница SCh	1 дополнительное движение	Элемент должен закончить свое второе движение: <ul style="list-style-type: none"> • Во фронтальном, фланговом или тыловом контакте с вражеским элементом или • В правильном положении для оказания тыловой поддержки в рукопашной или • В правильном положении для оказания поддержки охватом фланга в рукопашной
Легкая кавалерия LH Легкие верблюды LCm	Неограниченно	Не могут начинать движение, выполнять движение или оканчивать движение на расстоянии меньшем, чем ширина подставки от вражеского элемента, оккупированного противником лагеря или укрепления во время второго или последующих перемещений
Все	Неограниченно	Второе и последующие перемещения должны выполняться по дороге и не могут оканчиваться в контакте с противником, оккупированными противником лагерем или укреплением.

Спешивание

В некоторых случаях в листе армий указывается, что определенный элемент может спешиваться. Спешивание отыгрывается простой сменой элемента с элемента конного типа на элемент пешего типа. Этим реконструируется тот факт, что воины оставляли своих лошадей и шли в бой пешком.

В листе армий спешиваемые элементы обозначены кодами двух элементов, разделенными двумя косыми чертами "/". Например, запись 4x3Kn//4Bd означает, что вы можете взять четыре элемента рыцарей 3Kn, которые могут спешиться и стать мечниками 4Bd.

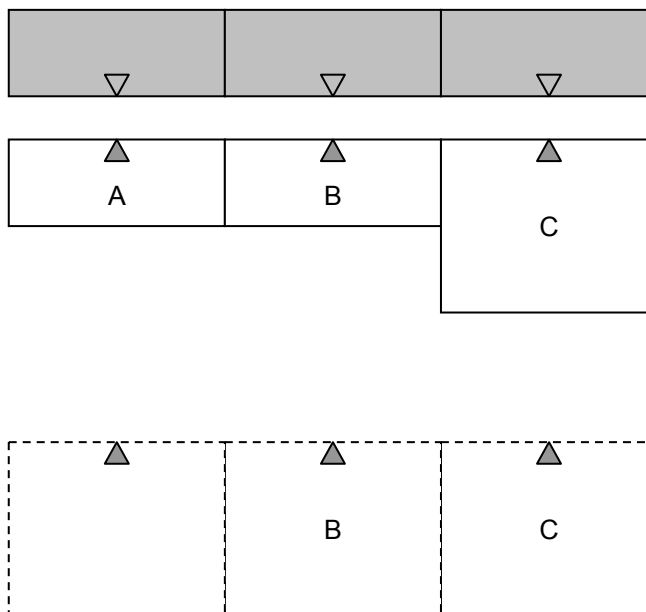
Все спешиваемые элементы должны начинать игру как элементы конного типа.

Элемент может осуществить спешивание как часть тактического движения, в том числе движения одиночного элемента, группового движения, движения колонны или высадки на берег. Любое количество элементов может быть спешено как часть движения. Для спешивания просто замените конные элементы их пешими аналогами и выполните оставшееся перемещение как обычно.

Если спешивание является частью группового движения или движения колонны, а акт спешивания создает промежуток в группе или колонне, переместите остальные элементы вперед, чтобы закрыть промежуток. Такое перемещение не учитывается при определении движения элемента.

Ни спешиваемый элемент, ни любой другой элемент, который движется вместе с спешиваемым элементом, не может оканчивать свое перемещение в контакте с вражеским элементом, оккупированными вражеским лагерем или укреплением.

Как только элемент спешивается, он не может уже вернуться в сёдла в ходе данной игры.

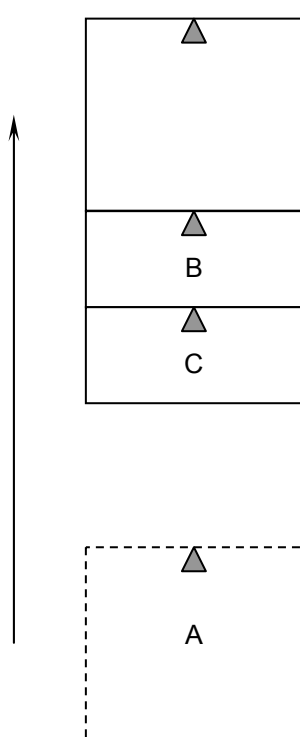


Элементы А и В – рыцари, которые спешиваются в мечников (2x3Kn//4Bd), а С – элемент кавалерии. Обнаружив три элемента лучников Bw, игрок решает спешить рыцарей.

Как часть группового движения элементы А и В спешиваются, затем все группа двигается вперед. Поскольку нет иных оснований на растрату пунктов действия PIP, это движение будет стоить 2 пункта PIP (стандартный 1 пункт плюс 1 пункт за спешивание).

Движение через дружественные элементы

Проход через дружественный элемент



Элемент может пройти через один или несколько дружественных элементов во время своего тактического движения или осуществляя эквивалент тактического движения при бегстве, при выполнении следующих условий:

- Каждый встреченный элемент ориентирован в том же или в противоположном направлении, что и перемещающийся элемент
- Имеется свободное пространство непосредственно позади самого дальнего элемента, достаточно большое, чтобы там поместился перемещающийся элемент И перемещающийся элемент может переместиться на достаточное расстояние, чтобы достичь этого пространства.
- Конные элементы могут пройти через псилоев ps, а псилои могут пройти через любой дружественный элемент. Остальные элементы не могут проходить через дружественные элементы.

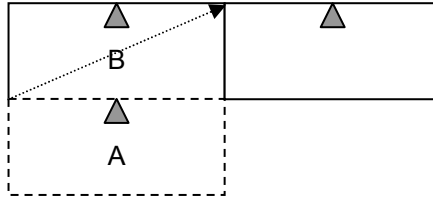
Элементы не могут проходить через вражеские элементы.

Элементы могут проходить через дружественные элементы при отступлении *recoiling* (см. стр. 65).

Срезание углов

Это кажется немного надуманным, но элемент также может пройти через дружественный элемент, если он "срезает угол". Это может произойти, если вы прочертите линию между стартовой и конечной позициями каждого угла перемещающегося элемента и при этом только одна из этих линий будет проходить через дружественный элемент – такое движение считается разрешенным. В отличие от описанного выше полного движения через дружественный элемент, срезание углов разрешено для всех типов элементов.

Чаще всего такое движение используется, когда нужно переместить элемент из положения непосредственно за дружественным элементом в положение непосредственно рядом с дружественным элементом.



Элемент А (копейщики Sp) срезает угол элемента В. При этом только левый передний угол пересекает элемент В, так что такое движение разрешено.

В общем-то, бесполезный факт №3

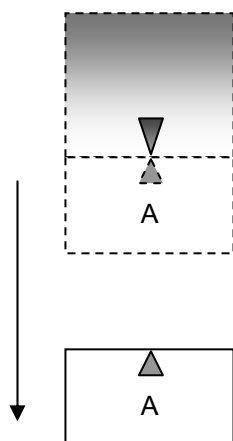
Самая быстрая и самая мобильная армия DBA, - это Киммерийцы, Скифы или ранние Ху (I/43a), Аланы (II/58), Гунны (II/80d) и Эмиши (Emishi, III/6). Каждая из этих армий состоит из 12 элементов легкой кавалерии, в том числе генеральского элемента.

Разрыв фронтального контакта

Элемент, который находится во фронтальном контакте с вражеским элементом, или с противником в лагере или в укреплении, может двигаться только для выхода из этого контакта (разрыва контакта). Разрыв контакта всегда является движением отдельного элемента. Для разрыва элемент должен выполнить следующие требования:

- Он может двигаться только прямо назад. Никаких смен направления не допускается
- Он не может сменить ориентацию в пространстве
- Он обязан пройти как минимум 200 шагов
- Он не может начинать движение, если имеется вражеский элемент в контакте на фланге или в тылу.
- Он не может заканчивать движение в контакте с вражеским элементом или с противником в лагере или в укреплении.

Если элемент осуществляет разрыв контакта с Рыцарями Kp, Серпоносными колесницами SCh, Толпами Wb или ордами Hd, элемент, от которого осуществлен отрыв, немедленно вступает в преследование. Такое движение противника рассматривается как движение вследствие схватки и не требует затрат PIP (см. стр. 65).



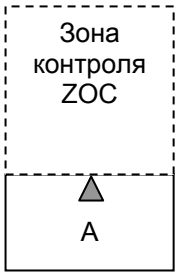
Элемент А (мечники Bd) осуществляют отрыв от вражеского элемента, отступая на 200 шагов (4") прямо назад.

Поскольку элемент, находящийся во фронтальном контакте с вражеским элементом, оккупированным противником лагерем или укреплением, может двигаться только для осуществления отрыва от противника, то если элемент, находящийся в подобной позиции не может выполнить такое движение вследствие описанных ограничений, - этот элемент не может выполнить тактическое движение вообще.

Зона контроля. Zone of Control

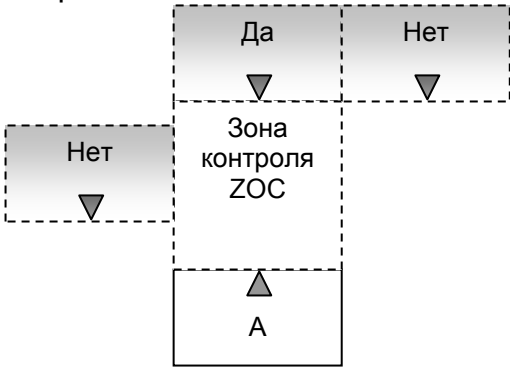
Каждый элемент очерчивает зону контроля (zone of control - ZOC), которая ограничивает перемещение вражеских элементов.

Определение зоны контроля ZOC



Зона контроля ZOC простирается на глубину, равную ширине подставки (квадрат) непосредственно перед фронтальной стороной элемента – или до точки, в которой зона блокируется другим элементом, в зависимости от того, которое из расстояний меньше. Обратите внимание, что элемент, который блокирует зону контроля ZOC, сам находится внутри зоны контроля ZOC.

Если нет блокирования, зона контроля включает края очерчиваемой области. Другими словами, если элемент находится в точности на расстоянии одной ширины подставки, считается, что он находится в зоне контроля. Зона контроля не включает боковые стороны или передние углы очерченной области.

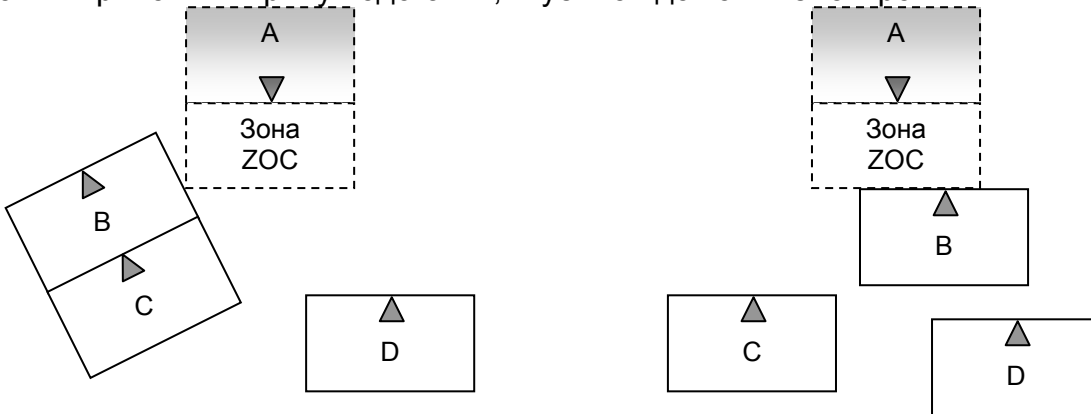


Входит ли данный элемент в зону контроля элемента А?

Блокирование зоны контроля ZOC

Вы можете определить, блокирована зона контроля ZOC или нет, используя метод "раскатывания коврика". Представьте, что вы раскатываете коврик, начиная от передней стороны подставки. Как только ваш воображаемый коврик натолкнется на любую точку препятствия – другого элемента, расширение зоны контроля останавливается.

Зона контроля ZOC определяется подобным способом. Она простирается от передней подставки элемента до ближайшей точки другого элемента, оккупированного лагеря или укрепления BUA, очерчивая строго прямоугольную область шириной в ширину подставки, глубиной до точки блокировки.



Элемент В в обоих случаях находится в зоне контроля элемента А.

Элементы С и D в обоих случаях находятся вне зоны контроля элемента А.

Начало тактического движения в зоне контроля вражеского элемента

Элемент, который начинает тактическое движение в зоне контроля одного или нескольких вражеских элементов, может двигаться только с учетом указанных ограничений:

Элемент может **отступить**, выполняя следующие условия:

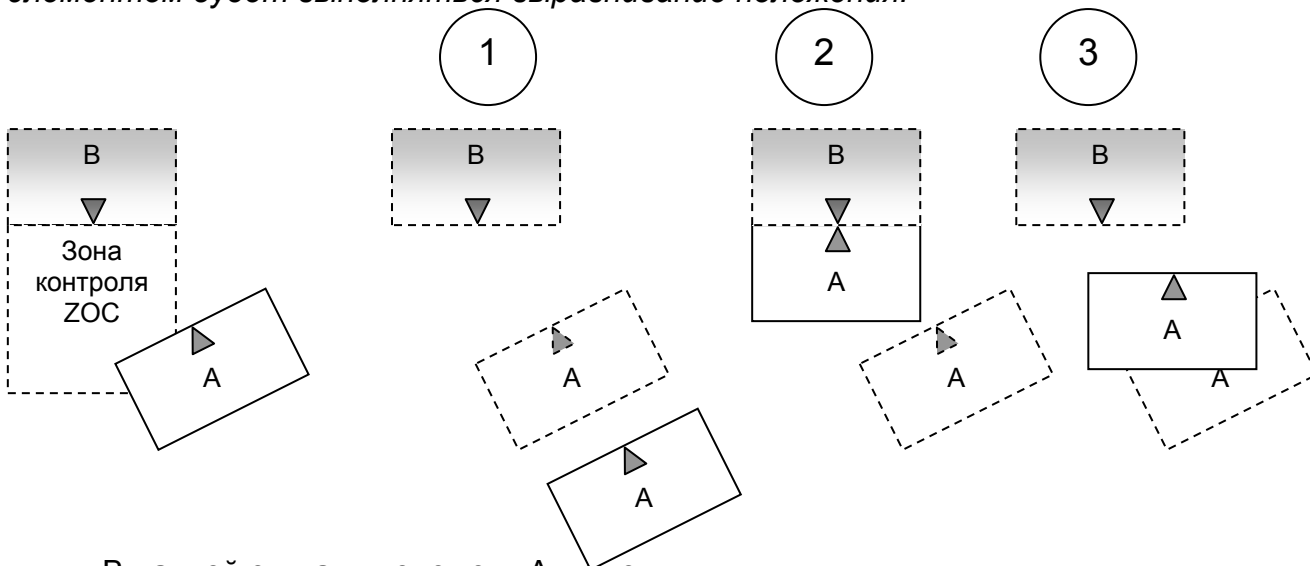
- Он может двигаться только прямо назад. Смены движения не разрешены
- Он не может изменить ориентацию в пространстве

ИЛИ Элемент может **переместиться вперед**, входя во фронтальный контакт с любым из контролирующих вражеских элементов.

ИЛИ Элемент может **выровнять положение** своей фронтальной стороны относительно любого из контролирующих вражеских элементов, выполняя следующие условия:

- Ни в одной точке во время движения передний угол элемента не может удалиться от соответствующих передних углов вражеского элемента
- Ни в одной точке во время движения передний угол элемента не может удалиться от воображаемой линии, проведенной через соответствующие углы вражеского элемента
- Ни в одной точке во время движения угол между фронтальными сторонами элемента и соответствующего вражеского элемента не может увеличиваться.

Контролирующим вражеским элементом называют тот элемент, в чьей зоне контроля начинает своё движение элемент активного игрока. В это понятие не входят элементы, в чью зону контроля элемент активного игрока может войти во время движения. Элемент, начинающий своё движение в зоне контроля двух или более вражеских элементов, может выбрать, с каким элементом будет выполняться выравнивание положения.



В данной ситуации элемент А может:

1. Отступить прямо назад
2. Войти во фронтальный контакт с элементом В
3. Выровнять положение фронтальной стороны относительно элемента В.

Вторжение во вражескую зону контроля ZOC во время тактического движения

Элемент, который на момент начала движения находился вне зоны контроля вражеского элемента, но во время перемещения входит в зону контроля вражеского элемента, также ограничен в своём движении.

Элемент может двигаться абсолютно свободно до момента касания вражеской зоны контроля. После чего:

Элемент может продолжить движение и войти во фронтальный контакт с любым вражеским контролирующим элементом

ИЛИ Элемент может продолжить движение для выравнивания своей фронтальной стороны относительно любого вражеского контролирующего элемента, как это описывалось в предыдущем пункте.

Контролирующим вражеским элементом называют тот элемент, в чью зону контроля элемент активного игрока войдет ранее. В это понятие не входят вражеские элементы, в чью зону контроля элемент активного игрока может войти, продолжая движения. Элемент, вошедший в зону контроля сразу двух или более вражеских элементов одновременно, может выбрать, с каким элементом будет выполняться фронтальный контакт или выравнивание положения.

Боевое столкновение

Фронтальный, Фланговый и Тыловой контакт

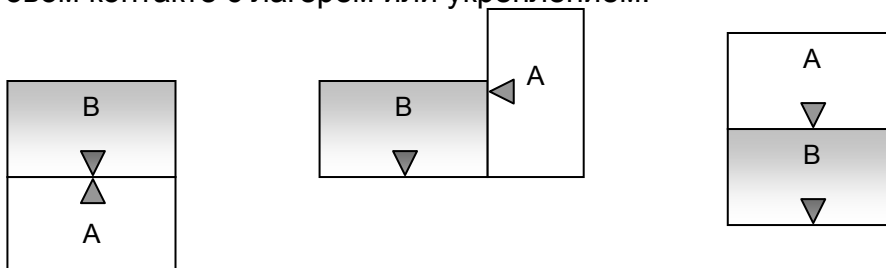
Когда мы используем термины "фронтальный контакт", "фланговый контакт" или "тыловой контакт", мы подразумеваем следующее:

Фронтальный контакт. Элемент находится во фронтальном контакте с вражеским элементом, если оба элемента находятся в обоюдном контакте фронтальными сторонами "сторона-к-стороне" и "уголочек-к-уголочку". Элемент находится во фронтальном контакте с оккупированным противником лагерем или укреплением BUA, если фронтальная сторона элемента находится в контакте со стороной лагеря или укрепления.

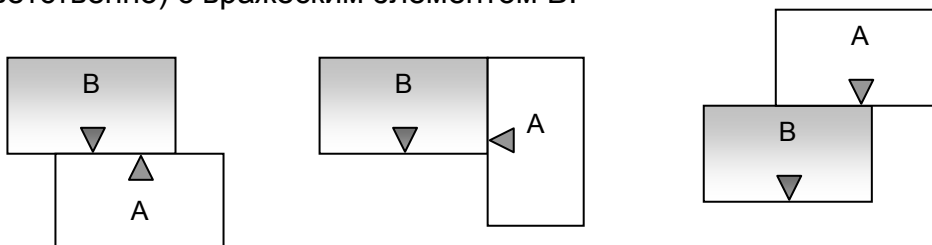
Контакт с боевой повозкой WWg или паланкином Lt являет собой отдельный случай. См. стр. 58.

Фланговый контакт. Элемент находится во фланговом контакте с вражеским элементом, если его фронтальная сторона находится в контакте с боковой стороной вражеского элемента И при этом оба элемента находятся в обоюдном контакте углами "левый уголок-к-левому уголку" или "правый уголок-к-правому уголку". Элемент не может находиться во фланговом контакте с лагерем или укреплением.

Тыловой контакт. Элемент находится в тыловом контакте с вражеским элементом, если его фронтальная сторона находится в контакте с тыльной стороной вражеского элемента И при этом оба элемента находятся в обоюдном контакте углами "передний уголок-к-заднему уголку". Элемент не может находиться во фланговом контакте с лагерем или укреплением.



Элемент А находится в правильном фронтальном, боковом, тыловом контакте (соответственно) с вражеским элементом В.



Элемент А не находится с вражеским элементом В в правильном фронтальном контакте, поскольку нет контакта "уголочек к уголочку";

Элемент А не находится с вражеским элементом В в правильном боковом контакте, поскольку нет контакта передними углами;

Элемент А не находится с вражеским элементом В в правильном тыловом контакте, поскольку нет контакта "передний уголок-к-заднему уголку".

Движение с целью контакта

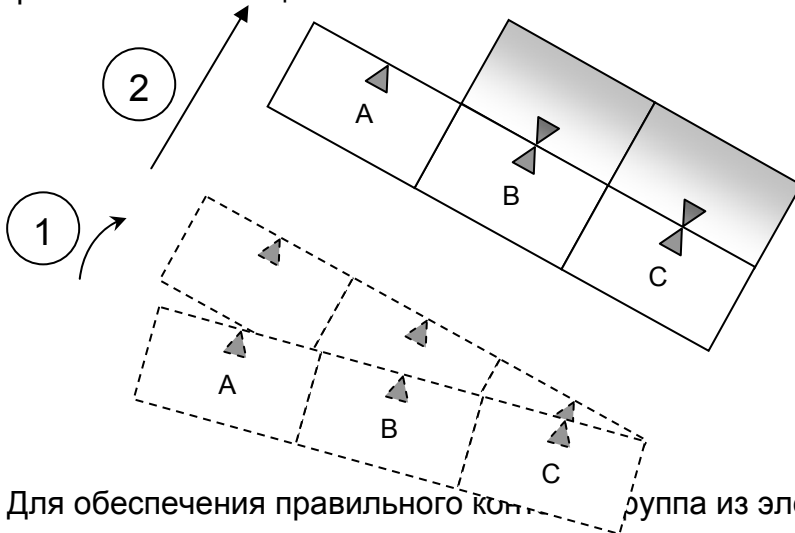
Элементы артиллерии Art, боевые повозки WWg и паланкин Lt не могут двигаться с целью входа в боевой контакт с вражеским элементом или оккупированным противником лагерем или строением. Это ограничение включает все виды контактов, в том числе угловой контакт. Таким образом указанные элементы не могут входить в позицию охвата фланга.

Остальные типы элементов могут входить в боевой контакт с вражеским элементом или оккупированным противником лагерем или строением, если произойдет хотя бы одно из следующих событий:

- Движущийся элемент заканчивает своё перемещение во фронтальном, фланговом или тыловом контакте с вражеским элементом или оккупированным противником лагерем или строением

- Движущийся элемент заканчивает своё тактическое перемещение в позиции для выполнения охвата фланга в рукопашной.

Для того, чтобы завершить движение с целью контакта в правильном положении, движущийся элемент или группа обязаны выполнить маневрирования для выравнивания позиции.



Для обеспечения правильного контакта группа из элементов А, В и С должна:

1. Повернуться захождением так, чтобы выровнять фронтальные стороны
2. Двигаться прямо вперед до вхождения в контакт

Помните, что группа может сместиться в сторону, непосредственно влево или вправо, на расстояние до половины ширины подставки, чтобы совместить положение подставок "уголочек-к-уголочку". (см. стр. 33) Это перемещение облегчает выравнивание в области контакта.

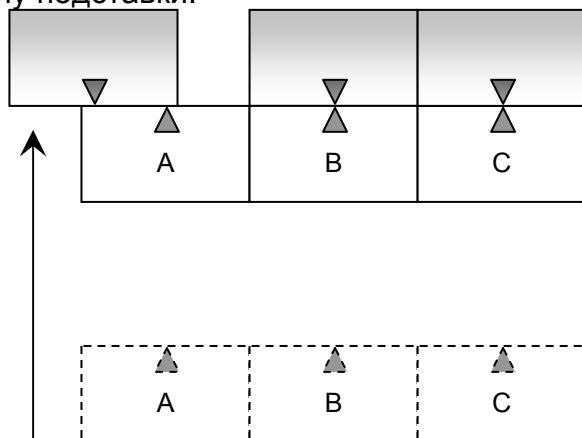
Опять же, контакт с боевыми повозками или паланкином – отдельный случай, который и описывается отдельно.

Нестандартный контакт

В обычных условиях элемент не может войти в контакт с противником, не выполнив описанные выше условия. Однако, критерии боевого контакта могут быть расширены в следующих нестандартных ситуациях:

- Элемент, создавший нестандартный контакт, двигался как часть группы.
- При этом один или несколько элементов группы создает правильный боевой контакт с вражеским элементом, как это было описано выше.

- Имеется просвет между вражескими элементами размером менее, чем в ширину подставки.



Если бы элемент A перемещался как отдельный элемент, такой контакт был бы невозможен. Однако если элемент A перемещается как часть группы, такое положение считается допустимым.

Это исключение удерживает игрока от создания просветов между его элементами в читерской попытке простыми средствами затруднить противнику боевое столкновение.

Выравнивание фронта в контакте с группой

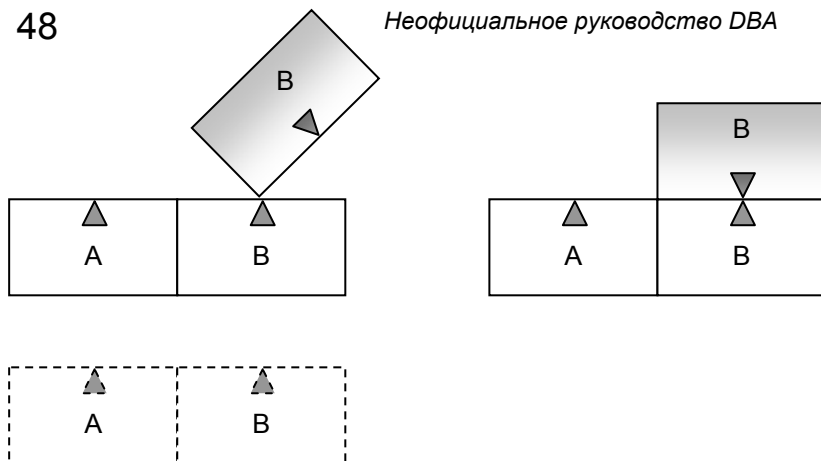
Элементы легкой кавалерии LH, легких верблюдов LC или псилоев Ps, которые вступают в контакт с вражеским элементом, обязаны выровнять фронт с вражеским элементом в следующих случаях:

- Вражеский элемент двигался как часть группы или колонны или как часть десанта с кораблей в составе двух или более элементов.
- Элемент, с которым вражеское соединение вступает в контакт, не находится в группе с дружественными элементами.
- Имеется достаточно свободного пространства, чтобы элемент мог повернуться и выровнять фронт.

Если любая часть псилоев находится на пересеченной местности BGo, они не выравнивают фронт.

Для выравнивания фронта элемент немедленно поворачивается лицом к контактирующему элементу, заканчивая поворот в положении фронтального контакта. Если два или более вражеских элементов одновременно входят в контакт, поворачивающийся элемент имеет право выбора, с кем ему выравнивать фронт.

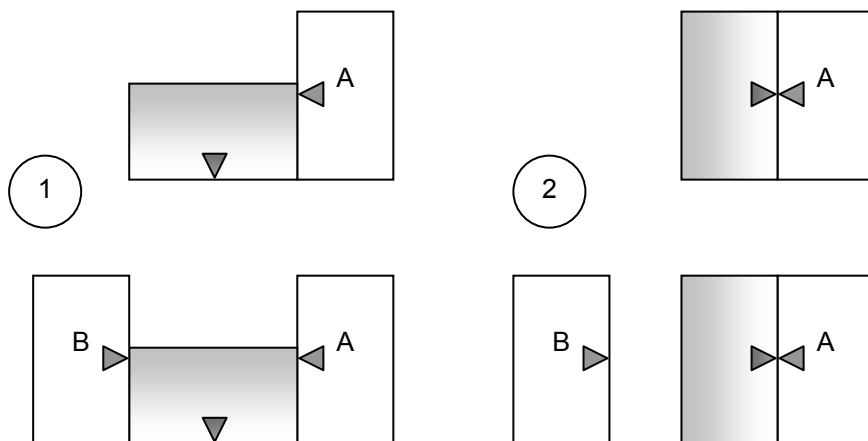
Элементы в движущейся группе, колонне или при высадке с кораблей могут игнорировать зону контроля ZOC элемента, который должен выровнять фронт с этими элементами. Такое пренебрежение объясняется тем фактом, что поворачивающийся элемент обязан выровнять свой фронт, принося в жертву требования зоны контроля.



Элементы А и В являются элементами легкой кавалерии ЛН, которые начинают свое движение в групповом контакте. Они перемещаются прямо вперед и входят в контакт с противником – также элементом легкой кавалерии. Вражеский элемент обязан немедленно развернуться и выровнять свой фронт в правильный фронтальный контакт.

Поворот фронтом к противнику

В конце фазы тактического движения любой элемент, который находится во фланговом или в тыловом контакте с противником, однако не имеет вражеского элемента во фронтальном контакте, немедленно разворачивается лицом к врагу, заканчивая ход в правильном фронтальном контакте. Если есть несколько вражеских элементов во фланговом или в тыловом контакте, элемент разворачивается к тому элементу противника, который раньше вступил в боевой контакт.



Во время фазы тактического движения элемент А вошел во фланговый контакт с вражеским элементом. В конце фазы тактического движения вражеский элемент обязан развернуться фронтом к элементу А.

Во втором случае к вражескому элементу сначала переместился элемент А, затем элемент В. Вражеский элемент разворачивается фронтом к элементу А, как к вступившему в бой ранее.

Перестрелка

В DBA стрельба на расстоянии подразумевает перестрелку на значительных расстояниях, для достаточно больших масс лучников, боевых повозок или артиллерии. Все виды перестрелок на достаточно близком расстоянии включаются непосредственно в рукопашную схватку.

Определение результата перестрелки

Определение результатов проводится по одному и тому же алгоритму, как для перестрелки на дистанции, так и для рукопашного боя. Детальные пошаговые инструкции изложены на стр. 60

Специфические правила, касающиеся именно стрельбы, изложены в этом разделе.

Стрельба на дистанции разрешена только для **лучников Bw** (и аналогичных элементов – арбалетчиков Cb, английских лучников Lb), **боевых повозок WWg** и **артиллерии Art**:

Лучники Bw и **боевые повозки WWg** стреляют как в ход игрока, так и в ход противника. **Артиллерия Art**, как правило, стреляет только в свой ход и только в том случае, если она не выполняла тактического перемещения. Впрочем, если артиллерия обстреляна в ход противника, она может сразу же открыть ответный огонь.

Каждый элемент имеет максимальную дистанцию стрельбы

Тип элемента	Максимальная дистанция	Для 25-мм фигурок
Лучники Bw	200 шагов	4"
Боевые повозки WWg	200 шагов	4"
Артиллерия Art	500 шагов	10"

Активный игрок определяет порядок, в котором будут определяться результаты отдельных перестрелок, выбирая из элементов, которые могут обстрелять противника, но ещё не стреляли в этот ход. Каждая перестрелка рассматривается отдельно, результаты перестрелок осуществляются сразу же, до начала определения следующей перестрелки.

Если элемент находился в верной позиции для стрельбы в начале фазы стрельбы, но условия изменились, и вражеский элемент выбыл из сектора обстрела до того, как этот элемент осуществил стрельбу, этот элемент не может стрелять в этот тур. Соответственно, если элемент находился в позиции, не дающей возможности на обстрел противника, но в течении хода в результате другой перестрелки вражеский элемент попал в сектор обстрела, то такой элемент может быть выбран для организации перестрелки.

Элемент не может стрелять более одного раза за ход.

Элемент не может быть обстрелян более одного раза за ход. Однако до трех элементов могут комбинировать свои усилия против элемента, в этом случае второй и третий стрелки поддерживают основной обстреливающий элемент.

Если два или более элементов стреляют по одной и той же цели, основным стрелком обязательно назначается ближайший к цели элемент. Именно боевой фактор основного стрелка учитывается при определении результатов перестрелки.

Элементы, которые находятся в верной позиции для стрельбы, обязаны открыть стрельбу в течении фазы стрельбы (элемент не может пропустить фазу стрельбы). Элементы, которые находятся во взаимно верной позиции стрельбы, обязаны обстреливать друг друга.

Элемент, который обстреливает противника, в то время как противник не может открыть ответный огонь по любой причине, игнорирует негативные последствия для себя.

Позиция, верная для стрельбы

Перестрелка ведется на пространстве между стреляющей стороной стреляющего элемента и обстреливаемой стороной подставки цели. Для лучников Bw и артиллерии Art стреляющей стороной может быть только фронтальная сторона. Для боевых повозок WWg любая сторона подставки может открыть огонь. Любая сторона подставки вражеского элемента может быть указана в качестве цели.

Элемент считается находящимся в верной для стрельбы позиции, если:

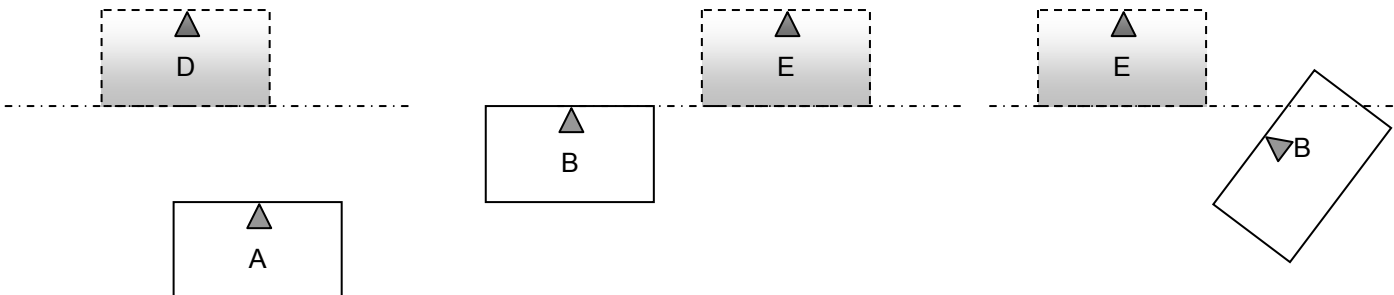
- Хотя бы часть обстреливаемой стороны подставки вражеского элемента находится в секторе обстрела.
- Расстояние от любой части стреляющей стороны стреляющего элемента до любой части обстреливаемой стороны вражеского элемента меньше или равно максимальной дистанции стрельбы для данного элемента.
- Зона стрельбы от стреляющей стороны до обстреливаемой стороны не заблокирована.
- Ни стреляющий элемент, ни обстреливаемый элемент не находятся во фронтальном, фланговом или тыловом контакте с противником.
- Ни стреляющий элемент, ни обстреливаемый элемент не находятся в позиции охвата фланга вражеского элемента
- Цель не находится в позиции тыловой поддержки дружественного элемента.

Обстрел тыльной стороны

Стрельба в тыл элемента исторически была самой разрушительной. Элемент, получивший залп в тыльную часть, рискует получить в результате вместо отступления – полное уничтожение! Таким образом очень важным становится знать, в каких условиях элемент считается обстрелянным сзади.

Элемент считается обстрелянным исключительно с тыла, если выполняются следующие условия:

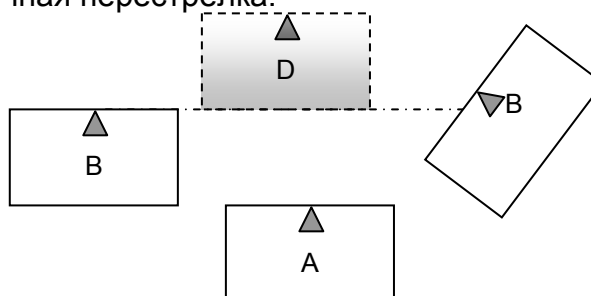
- Стреляющий элемент находится полностью позади воображаемой линии, прочерченной вдоль задней стороны элемента-цели.
- Элемент может стрелять по тыльной стороне мишени (нет помех, верное расстояние и т.д.).



Элемент А может стрелять исключительно в тыл элементу D. Элемент В может стрелять по элементу Е, но он не находится в положении стрельбы исключительно в тыл. Элемент С может стрелять по элементу F, но он не находится в положении стрельбы исключительно в тыл.

Комбинированная стрельба

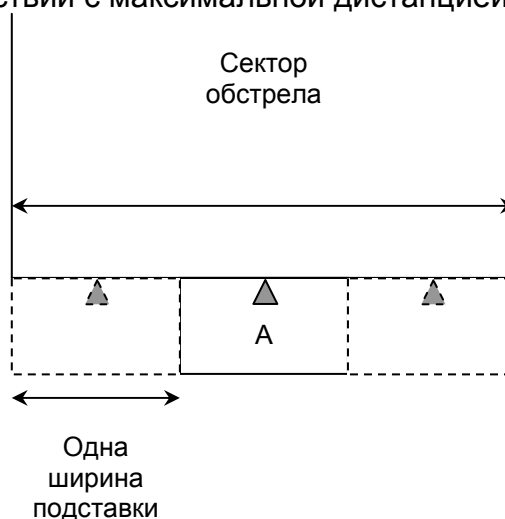
Ситуация становится более запутанной, если у вас несколько элементов, обстреливающих жертву. Если основной стреляющий элемент получает поддержку от одного или нескольких дружественных элементов, то все стреляющие элементы обязаны находиться в условиях обстрела исключительно с тыла. В противном случае это всего лишь обычная перестрелка.



Если элемент А – основной стреляющий элемент, а В и С оказывают поддержку элементу А, то стрельба не может рассматриваться как обстрел исключительно с тыла.

Сектор обстрела (Arc of Fire)

Для лучников и артиллерийских элементов сектор обстрела – прямоугольник, расположенный непосредственно перед фронтальной стороной подставки и простирающийся на одну ширину подставки в боковом направлении. Глубина прямоугольника – в соответствии с максимальной дистанцией стрельбы.

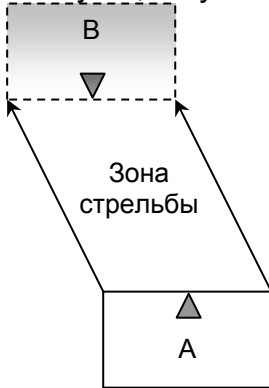


Для боевых повозок сектор обстрела охватывает все 360° вокруг элемента.

Для лучников и артиллерийских элементов, обороняющих лагерь или укрепление ВУА, сектор обстрела охватывает все 360° вокруг лагеря или укрепления.

Блокирование линии прицеливания

Линия прицеливания от стреляющего элемента до цели описывается двумя непересекающимися прямыми от угла подставки стреляющего элемента до соответствующего угла подставки цели, а также пространством между прямыми.



Если на пути к цели (на пересечении линий или внутри пространства между ними) находится любая часть любого элемента, в том числе стреляющего или обстреливаемого элемента, линия прицеливания считается блокированной. Элемент, чьи стороны расположены вдоль одной из этих воображаемых прямых, не блокирует линию прицеливания.

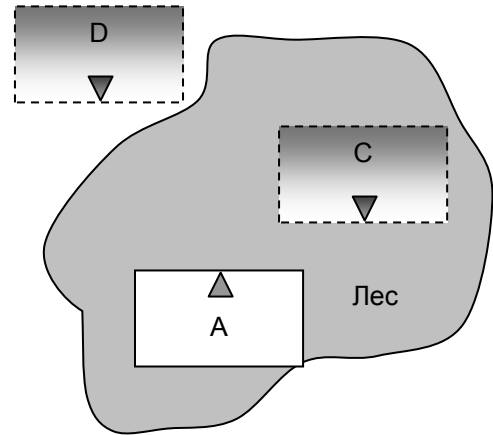
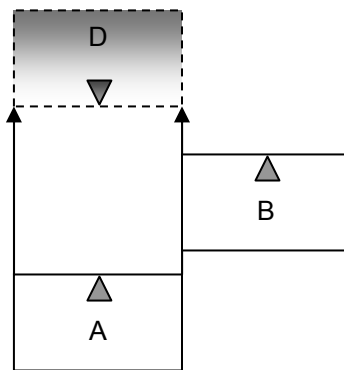
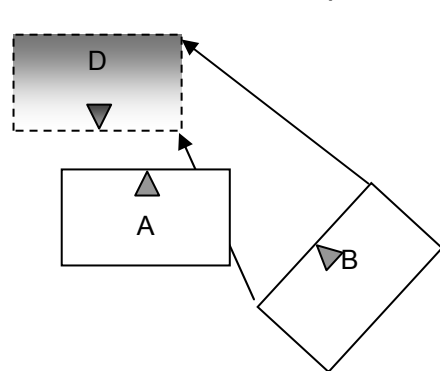
Линия прицеливания также считается блокированной в любом из описанных ситуаций:

Элемент цели находится полностью в лесу или в оазисе

Стреляющий элемент находится полностью в лесу или в оазисе

По всей ширине зона прицеливания блокируется гребнем пологого или крутого холма

По всей ширине зона прицеливания блокируется лесом или оазисом



Элемент А блокирует зону стрельбы для элемента В

Элемент В не блокирует зону стрельбы для элемента А.

Элемент А не может стрелять ни по элементу С, ни по элементу D.

Мини-ЧаВо насчет перестрелок

Q: Почему моя легкая кавалерия не имеет права стрелять?!?

A: Возможно, новичков несколько смущает тот факт, что правила, связывающие типичные виды войск и возможности перестрелки, оказываются несколько запутанными. Особенно когда фигурки на подставках экипированы луками, дротиками, другим стрелковым оружием – но не имеют права стрелять на дистанции. К примеру, фигурки легкой кавалерии часто изображаются с луками в руках, но по правилам им стрельба не положена, хотя их самих можно обстреливать сколько угодно. В правилах DBA легкая кавалерия может атаковать только в рукопашной схватке. Объяснить это можно с той точки зрения, что стрельба с лошади являлась составной частью атаки легкой кавалерии и не рассматривается как отдельный перестрелковый компонент.

Q: В чем разница между лучниками (3Ww или 4Ww), длинными луками (3Lb или 4Lb) и арбалетчиками (3Cb или 4Cb)?

A: Эти типы элементов суть одно и то же в DBA. Одинаковая максимальная дистанция стрельбы, одинаковые боевые факторы. Единственная разница между ними – в фигурках, которые устанавливаются на подставку. И более того, вам предоставляется полная свобода в выборе миниатюр. Если в листе армий указаны лучники 3Ww, но вы чувствуете, что арбалетчики в данном сражении были бы более историчны – доверьтесь своей интуиции и выставьте арбалетчиков.

Q: Ну а в чем разница между лучниками 4Ww и лучниками 8Ww?

A: Окромя разницы в глубине подставок, никакой другой между ними нет, это один и тот же тип войск в DBA. Одинаковая максимальная дистанция стрельбы, одинаковые боевые факторы. Большая глубина подставки у 8Ww сказывается на их перемещении, отступлении и т.п., но не на их стрельбе.

Рукопашная схватка

В DBA рукопашная схватка представляет собой все варианты нанесения противнику урона на достаточно близкой дистанции. Застрельщики забрасывают противника булыжниками из пращи и мечут стрелы в упор, конные лучники галопируют, устраивают карусель, ускользя и отстреливаясь, пехота бросает свои пилумы и франсиски в качестве прелюдии к резне на мечах. Ну и, конечно, классический рукопашный бой на подручных средствах защиты и нападения.

Результат схватки

Определение результата схватки происходит по сходной процедуре – как в перестрелке, так и в рукопашной схватке. См. стр. 60 для получения детальных пошаговых инструкций.

Специфические отличия рукопашной схватки описаны в этом разделе.

Все пары элементов во взаимном фронтальном контакте на начало фазы рукопашного боя, участвуют в боевых разборках в ходе этой фазы. Активный игрок определяет, в каком порядке будут разыграны попарные схватки. Для каждой такой схватки определяется результат, осуществляются все последствия – уничтожения или отступления, лишь после окончания которых игроки приступают к рассмотрению следующей схватки.

Если элемент, который находился в допустимом положении для рукопашной схватки на начало фазы рукопашного боя, уничтожен в результате другой схватки до того, как была рассмотрена именно его схватка, участие данного элемента в сражении не рассматривается, ни в каких разборках уничтоженный элемент не участвует.

Если пара элементов не находились во взаимном фронтальном контакте на начало фазы рукопашного боя, но пришли в таковое положение в течении этой фазы, вследствие отступления или по иной причине, они не участвуют в рукопашной схватке в течении этого хода.

Превосходство в высоте

Элемент считается имеющим превосходство по высоте над противником, если хотя бы часть его фронтальной стороны находится на пологом или крутом холме И при этом часть его фронтальной стороны находится выше, чем вся фронтальная сторона вражеского элемента.

Охват фланга

Элемент считается охватывающим фланг противника в угловом контакте, если выполняются следующие условия:

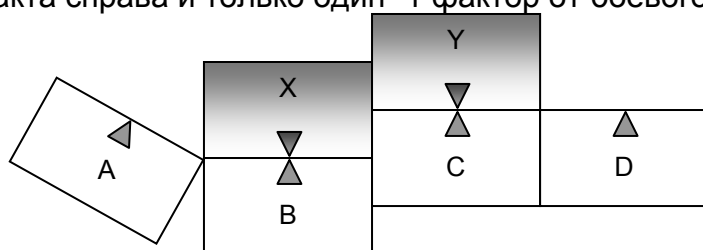
- Элементы находятся в обоюдном контакте "левый уголок-к-левому уголку" или "правый уголок-к-правому уголку".
- Дружественный элемент находится во фронтальном контакте с данным вражеским элементом
- Элемент не находится во фронтальном контакте с другим вражеским элементом.

Элемент считается охватывающим фланг противника в контакте боковой стороной, если выполняются следующие условия:

- Элементы находятся в обоюдном контакте "боковая сторона-к-боковой стороне".
- Дружественный элемент находится во фронтальном контакте с данным вражеским элементом
- Охватывающий элемент может находиться в боевом фронтальном контакте со своим противником (а может и нет)

Элемент не может охватывать фланг лагеря или укрепления ВУА. Лагерь или укрепление не могут охватывать фланг элемента.

Элемент может получить только один -1 фактор от охвата фланга или флангового контакта слева, только один -1 фактор от охвата фланга или флангового контакта справа и только один -1 фактор от боевого контакта с тыла.



А охватывает фланг X. D охватывает фланг Y.

В находится во фронтальном контакте с X. С находится во фронтальном контакте с Y. С охватывает фланг X так же, как X охватывает фланг С.

Тыловая поддержка

Пикинеры Pk, толпы Wb и копейщики Sp могут оказывать тыловую поддержку соратникам своего же типа при следующих условиях:

- Комбинация поддерживаемого элемента, поддерживающего элемента и вражеского элемента явным образом описана в таблице Тыловой поддержки.

Ауксулия
▼ ▲
Wb A
▲
Wb B

- Поддерживающий элемент расположен непосредственно позади поддерживаемого элемента и ориентирован в том же направлении.

- Ни поддерживаемый элемент, ни поддерживающий элемент не находятся на пересеченной местности BGo.

На рисунке толпа Wb B оказывает тыловую поддержку толпе Wb A против ауксулии

Псилои Ps могут оказывать тыловую поддержку при менее строгих условиях:

- Комбинация поддерживаемого элемента, поддерживающего элемента и вражеского элемента явным образом описана в таблице Тыловой поддержки.

- Элемент Псилов Ps расположен непосредственно позади поддерживаемого элемента и ориентирован в том же направлении.

ИЛИ

- Элемент Псилов Ps расположен непосредственно позади элемента, который является элементом того же типа, что и поддерживаемый элемент, и находится в контакте боковой стороной и передним углом с поддерживаемым элементом.

Псилои могут поддерживать более одного элемента в один игровой ход. Поддерживаемый элемент псильев перемещается или уничтожается в результате схватки только с элементом, находящимся непосредственно перед псильями.

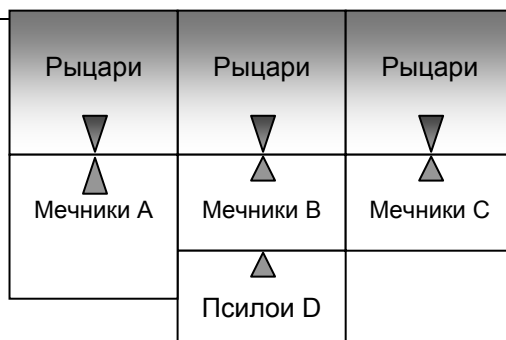
Факторы тыловой поддержки

Элемент, оказывающий поддержку	Поддерживаемый элемент	Противник	Фактор
Пикинеры Pk	Пикинеры Pk	Слоны EI, Рыцари Kп, Копейщики Sp, Пикинеры Pk, Мечники Bd, Толпы Wb, Орды Hd, Ауксии Ax, Артиллерия Art, Боевые повозки WWg, Паланкин Lt или Обитатели лагеря CF	+3
Толпы Wb	Толпы Wb	Слоны EI, Рыцари Kп, Копейщики Sp, Пикинеры Pk, Мечники Bd, Толпы Wb, Орды Hd, Ауксии Ax, Артиллерия Art, Боевые повозки WWg, Паланкин Lt или Обитатели лагеря CF	+1
Копейщики Sp	Копейщики Sp	Рыцари Kп или копейщики Sp	+1
Псилои Ps	Копейщики Sp Мечники Bd Ауксии Ax	Конные войска, толпы Wb, укрепление BUA или лагерь	+1

Во всех случаях подтипы и глубина подставки элементов не имеют значения, лишь бы тип элемента была подходящим. К примеру, толпа 5Wb может поддерживать толпу 3Wb и наоборот. Аналогично, элемент псильев непосредственно позади мечников 4Bd может поддерживать мечников 3Bd, которые находятся в контакте стороной и передним углом с мечниками 4Bd.

Если элемент уничтожен, но при этом получал тыловую поддержку от элемента непосредственно позади, то поддерживаемый элемент также уничтожается. За единственным исключением: поддерживаемый элемент пикинеров Pk не уничтожается.

Элемент, который может оказывать тыловую поддержку, обязан оказывать тыловую поддержку.



Псилои D оказывают тыловую поддержку всем мечникам – A, B и C. Обратите внимание, что неблагоприятный результат схватки против мечников A или C никак не скажется на судьбе псильев D.

Обратите внимание: Пикинеры Pk, толпы Wb и копейщики Sp не могут оказывать тыловую поддержку, если любой из двух элементов находится на пересеченной местности BGo. Однако это требование не распространяется на псилоев. Псилои могут оказывать тыловую поддержку, даже если один или оба элемента находятся на пересеченной местности BGo. Эта немаловажная деталь зачастую упускается даже опытными игроками.

Атака лагеря

Элемент, который находится во фронтальном контакте с лагерем, занятым противником, может участвовать в рукопашной схватке. Только один элемент может атаковать лагерь в течение одного хода во время фазы рукопашного боя.

Элемент не может охватывать фланг лагеря, а лагерь не может охватывать фланг элемента. Однако, элемент, атакующий укрепление, может получать тыловую поддержку в определенных ситуациях (см. выше)

Если элемент, обороняющий лагерь, уничтожен, атакующий элемент немедленно занимает лагерь (однако не считается гарнизоном лагеря – см. стр. 14). Элемент, оказывавший тыловую поддержку, остается в этом случае на месте.

Атака укрепления ВUA

Элемент, который находится во фронтальном контакте с укреплением, занятым противником, может участвовать в рукопашной схватке. Одновременно до трех элементов могут атаковать укрепление в течение отдельной фазы рукопашного боя. Каждая из этих атак рассматривается отдельно. В случае, если оборонявшийся в укреплении элемент уничтожен, все оставшиеся атаки отменяются.

Если элемент, обороняющий укрепление, уничтожен, атакующий элемент немедленно занимает укрепления (однако не считается гарнизоном укрепления – см. стр. 15). Элемент, оказывавший тыловую поддержку, остается в этом случае на месте.

Боевые повозки WWg в рукопашной схватке

Паланкины Lt ведут себя так же, как и боевые повозки WWg, за исключением стрелковых свойств – паланкины не могут стрелять. В остальном все правила этого раздела могут быть применены как для паланкинов Lt, так и для боевых повозок WWg.

По сравнению с остальными типами элементов, боевые повозки WWg обладают существенными отличиями. Повозки состоят не из пехотинцев или конников – они представляют собой передвижное укрепление из повозок и укрывшихся за ними солдат. Такое построение будет очень медленным и тяжеловесным, но получает возможность вести эффективный огонь сразу во всех направлениях. Такая возможность отражена в специальных правилах для боевых повозок WWg.

Кроме того, элемент боевых повозок WWg обладает максимальной глубиной подставки в игре. Его боковая сторона вдвое длиннее ширины подставки. Такая особенность также требует дополнительных пояснений.

Первое специальное правило гласит, что боевые повозки всегда определяют сторону подставки, первой вступившую в боевой контакт как фронтальную сторону в рукопашной схватке. Это правило не ограничивает направления движения повозки – для перемещения фронтальной стороной остается прежняя сторона, элемент не теряет своей ориентации. Однако, та сторона подставки, которая первой коснется

вражеского элемента, будет считаться фронтальной стороной во всех смыслах, относящихся к рукопашной схватке.

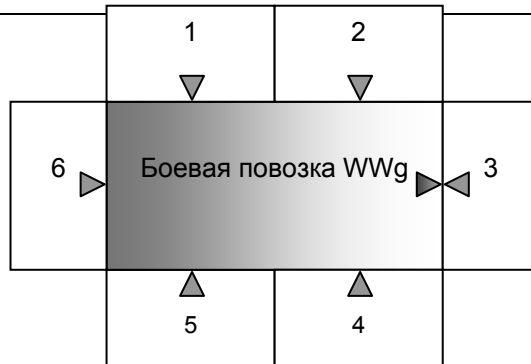
В общем-то, бесполезный факт №4

Из 310 армий, описанных в DBA, только четыре имеют элемент-паланкины. Это Ранние египтяне (I/2a), Mound Builder Американцы (IV/10), Чанка (IV/70) и Инки (IV/81). Во всех этих армиях элемент-паланкин считается генеральским. Это, конечно, не должно являться таким уж сюрпризом. Вы, наверное, довольно важная персона, чтобы рассекать на паланкине по полю боя.

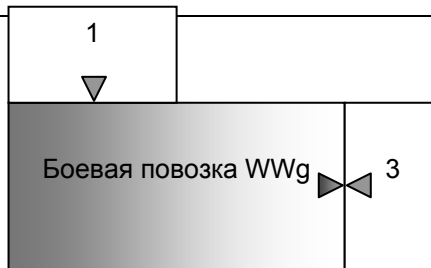
Боевой контакт с боевыми повозками WWg

Считается, что боевые повозки имеют шесть верных боевых позиций, т.е. шесть мест, в которых вражеский элемент может разместиться в положении верного боевого контакта – по одной вдоль каждой из коротких сторон и по две вдоль каждой из длинных сторон.

Однако это определение не является постоянным. Если элемент, первым вступивший с повозкой в боевой контакт, не находится более в контакте, переопределите фронтальную сторону, принимая во внимание вражеский элемент, следующим вступивший в боевой контакт



Элемент, находящийся в одной из этих шести позиций, считается находящимся в верном фронтальном, фланговом или тыловом контакте – в зависимости от того, какая сторона боевой повозки первой вошла в боевой контакт с противником.

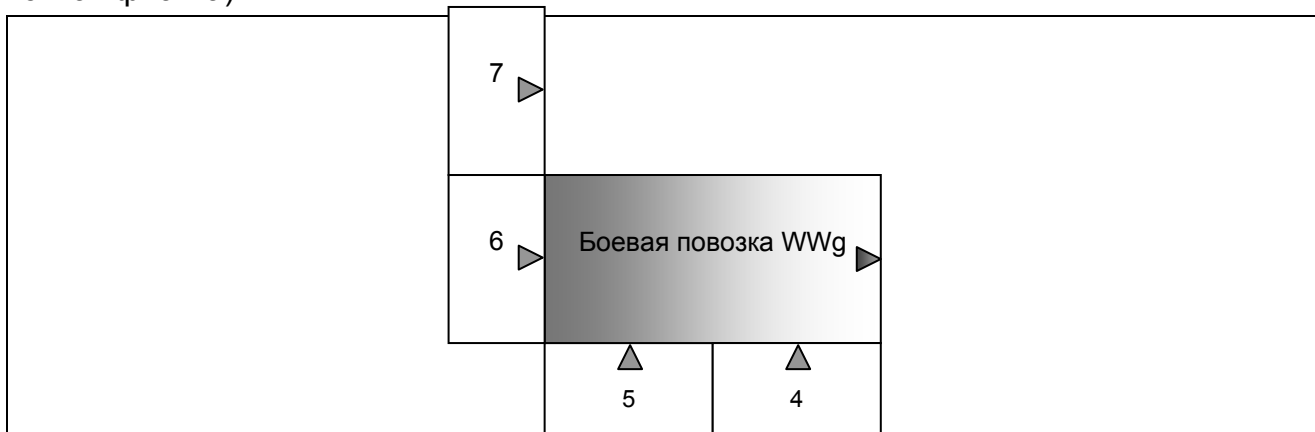


Если боевая повозка вошла в контакт сначала с элементом 1, а лишь затем с элементом 3, то считается, что повозка находится во фронтальном контакте с элементом 1 и во фланговом контакте с элементом 3.

Поскольку одновременно два элемента могут находиться в боевом контакте с длинной стороной подставки боевой повозки, считается, что одновременно два элемента находятся в положении фронтального контакта (или тылового контакта).

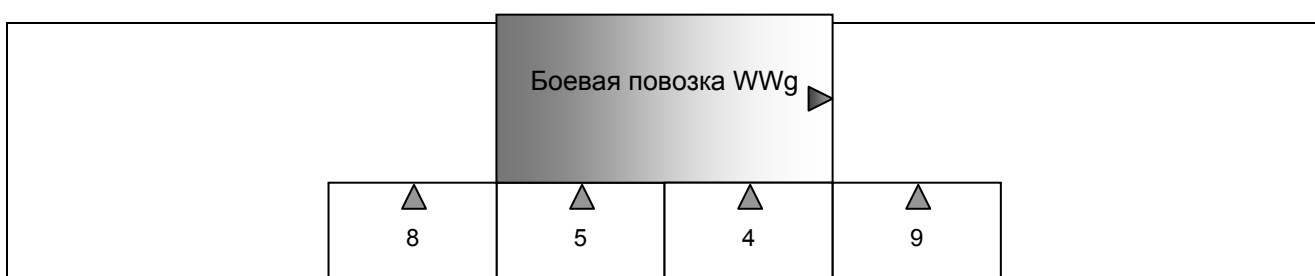
Рукопашная схватка

Если в качестве фронтальной стороны в рукопашном бою определена одна из коротких сторон, то большая часть правил рукопашного боя может быть применена без каких-либо изменений. Единственное изменение состоит в том, что сразу два элемента могут находиться во фланговом контакте с каждой стороны повозки. Повозка все равно получает не более -1 за каждый фланг (фланговый контакт или охват фланга).



Элемент 6 первым вступил с боевой повозкой в боевой контакт, так что номинально задняя часть повозки считается передней стороной в рукопашной схватке. Поскольку элемент 6 был первым – он и считается атакующим элементом. Боевая повозка получает -1 за охват фланга элементом 7 справа и -1 за удар во фланг слева (все равно, элементом 5 или 4).

Если в качестве фронтальной стороны в рукопашном бою определена одна из длинных сторон, то создается необычная ситуация, когда сразу два элемента могут находиться во фронтальном боевом контакте с повозкой. В этом случае игрок-хозяин повозки определяет, какой из элементов противника считается атакующим элементом, тогда как второй элемент игнорируется вовсе, и даже не добавляет бонус за охват фланга.



Элементы 4 и 5 первыми вступили в боевой контакт, поэтому правая сторона повозки определяется как фронтальная сторона в рукопашной схватке. Любой из элементов 4 или 5 могут быть выбраны в качестве атакующего элемента, тогда как второй элемент игнорируется. В данной ситуации боевая повозка получит -1 за охват фланга справа, от элемента 9, и -1 за охват фланга слева, от элемента 8.

Если элемент, сражающийся с боевой повозкой, отступает, бежит или уничтожается, все элементы, находящиеся в правильном контакте с боевой повозкой, обязаны отступить.

Правила поведения боевых повозок на игровом столе не продуманы до конца и порой приводят к неоднозначным ситуациям. Например, два элемента в контакте с одной стороны – но только один из них реально сражается. К счастью, только если вы не ярый сторонник гуситов, вам не придется часто обращаться к этому разделу правил. В конце концов, на не-турнирных битвах вы вполне можете использовать ваши собственные модификации правил *homerule*.

Определение результата схватки

Результат схватки определяется по одинаковому алгоритму, как в случае перестрелки на расстоянии, так и в случае рукопашной схватки:

1. Определяем боевые, тактические и поддерживающие факторы для двух элементов, участвующих в отдельной схватке

2. Бросаем кубик для каждого элемента

3. Складываем значения все факторов – боевых, тактических, поддержки, а также результат броска кубика, получаем в итоге боевой результат для каждого из двух элементов

4. Сравниваем оба боевых результата. Большой побеждает, меньший определяет последствия схватки в соответствии с таблицей результатов схватки.

Все боевые, тактические и поддерживающие факторы перечислены на стр. 61, а таблица результатов приведена на стр. 62.

Кроме того, эти же самые таблицы приведены в конце руководства ещё раз, в разделе краткого изложения основных правил.

Примеры перестрелки и рукопашных приведены на стр. 72 и 73.

Небольшой тактический совет: выбросить шестерку никогда не помешает!

Считается хорошим тоном, когда атакующий игрок объявляет вслух суммы боевых, тактических, факторов поддержки при указании очередной схватки, подлежащей рассмотрению. Например: "Мои рыцари против твоих копейщиков. У моих генерал, плюс один, у твоих поддержка псилоев, плюс один тебе, моя кавалерия поддерживает охватом флангов – у тебя минус один. Итого четыре против четырех". Такой расчет вслух особенно полезен в игре новичков.

Все боевые, тактические и поддерживающие факторы определяются одновременно, основываясь на текущей диспозиции элементов. Это означает, что результат одной схватки часто зависит от результатов предыдущих схваток, откуда плавно вытекает важность определения последовательности, в которой будут разыграны схватки. Напомним, право выбора последовательности схваток принадлежит активному игроку, которому следует проявлять в этом случае полководческую предусмотрительность.

Боевые факторы

Элемент	Element	Vs. Пешие	Vs. Конные
Слоны	El - Elephant	+4	+5
Рыцари	Kn - Knight	+3	+4
Кавалерия	Cv - Cavalry	+3	+3
Серпоносные колесницы	SCh - Scythed Chariot	+4	+4
Верблюды	Cam - Camelry	+2	+4
Легкая кавалерия	LH - Light Horse	+2	+2
Легкие верблюды	LCm - Light Camelry		
Копейщики	Sp - Spear	+4	+4
Пикинеры	Pk - Pike	+3	+4
Мечники	Bd - Blade	+5	+3
Лучники	Bw - Bow	+2	+4
Толпы	Wb - Warband	+3	+2
Орды	Hd - Horde		
Ауксиллии	Aux - Auxilia		
Псилои	Ps - Psiloi	+2	+2
Артиллерия	Art - Artillery (перестрелка)	+4	+4
Артиллерия	Art - Artillery (рукопашная)	+2	+2
Боевые повозки	WWg - War Wagon	+3	+4
Паланкин	Lt - Litter		
Обитатели лагеря	CF - Camp Follower Dnz - Denizens	+1	+1

Тактические факторы в рукопашной

Элемент	Ситуация	Фактор
Пешие	Находятся в укреплении BUA	+3
Пешие	Находятся в собственном лагере	+2
Любые	Генеральский элемент	+1
Любые	Находятся выше на холме или защищают берег средней или большой реки	+1
Любые	За каждый вражеский элемент, выполнивший охват фланга или находящийся в боевом контакте с флангом или тылом	-1
Конные	Находящиеся на пересеченной местности BGo ИЛИ Вступившие в рукопашную с вражеским элементом, который находится на пересеченной местности BGo ИЛИ Вступившие в рукопашную с вражеским элементом, который находится в укреплении BUA *	-2
Копейщики Sp Пикинеры Pk Мечники Bd Орды Hd Артиллерия Art	Находящиеся на пересеченной местности BGo	-2

* Слоны El в рукопашной схватке с противником, который находится в укреплении BUA, не получают -2 тактический фактор.

Тактические факторы в перестрелке

Элемент	Ситуация	Фактор
Пешие	Находятся в укреплении ВUA под обстрелом	+3
Пешие	Находятся в собственном лагере под обстрелом	+2
Любые	Генеральский элемент под обстрелом	+1
Любые	За каждый вражеский элемент, оказывающий стрелковую поддержку стрелкам противника	-1

Факторы тыловой поддержки

Элемент, оказывающий поддержку	Поддерживаемый элемент	Противник	Фактор
Пикинеры Pk	Пикинеры Pk	Слоны EI, Рыцари Kn, Копейщики Sp, Пикинеры Pk, Мечники Bd, Толпы Wb, Орды Hd, Ауксиллии Ax, Артиллерия Art, Боевые повозки WWg, Паланкин Lt или Обитатели лагеря CF	+3
Толпы Wb	Толпы Wb	Слоны EI, Рыцари Kn, Копейщики Sp, Пикинеры Pk, Мечники Bd, Толпы Wb, Орды Hd, Ауксиллии Ax, Артиллерия Art, Боевые повозки WWg, Паланкин Lt или Обитатели лагеря CF	+1
Копейщики Sp	Копейщики Sp	Рыцари Kn или копейщики Sp	+1
Псилои Ps	Копейщики Sp Мечники Bd Ауксиллии Ax	Конные войска, толпы Wb, укрепление ВUA или лагерь	+1

Таблица результатов схватки

РАВЕНСТВО (EQUAL). Если боевой результат элемента (кубик + все факторы) равен боевому результату противника:

Тип элемента	Ситуация	Результат
Серпоносная колесница SC	vs. All	Уничтожается
Все остальные	vs. All	Ничего

МЕНЬШЕ (BEATEN): Если боевой результат элемента (кубик + все факторы) меньше, чем результат противника, но больше, чем половина результата противника.

Тип элемента	Ситуация	Результат
Слоны E1	vs. псилов Ps, ауксии Ax, легкой кавалерии LH или легких верблюдов LC vs. Артиллерии Art под обстрелом В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Отступает
Рыцари Kp Тяжелые колесницы HCh	vs. слонов E1, серпоносных колесниц SCh, легкой кавалерии LH или легких верблюдов LC vs. лучников Ww, с которыми колесницы вошли во фронтальный боевой контакт в этот ход На пересеченной местности BGo В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Уничтожается Отступает
Кавалерия Cv Легкие колесницы LCh Верблюды Cm	vs. серпоносных колесниц SCh На пересеченной местности BGo В остальных случаях	Бежит Бежит Отступает
Серпоносные колесницы SCh	vs. BCEX	Уничтожается
Легкая кавалерия LH Легкие верблюды LC	vs. серпоносных колесниц SCh vs. Артиллерии Art под обстрелом На пересеченной местности BGo В остальных случаях	Бежит Бежит Бежит Отступает
Пикинеры Pk Копейщики Sp	На открытой местности GGo И vs. слонов E1, рыцарей Kp, легкой кавалерии LH или серпоносных колесниц SCh vs. толп Wb не в укреплении или в лагере В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Отступает
Мечники Bd	На открытой местности GGo И vs. рыцарей Kp, серпоносных колесниц SCh vs. толп Wb не в укреплении или в лагере В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Отступает
Лучники Ww	vs. конных В остальных случаях	Уничтожается Отступает
Толпы Wb	На открытой местности GGo И vs. слонов E1, рыцарей Kp или серпоносных колесниц SCh В остальных случаях	Уничтожается Отступает
Орды Hd	На открытой местности GGo И vs. слонов E1, рыцарей Kp или серпоносных колесниц SCh vs. толп Wb не в лагере vs. лучников Ww, артиллерии Art, боевых повозок WWg (все) под обстрелом	Уничтожается Уничтожается Уничтожается

Тип элемента	Ситуация	Результат
	Занимая укрепление или лагерь В остальных случаях	Уничтожается Ничего
Ауксии Ax	На открытой местности GGo И vs. рыцарей Kp В остальных случаях	Уничтожается Отступает
Псилои Ps	На открытой местности GGo И vs. рыцарей Kp, кавалерии Cv или верблюдов Cm В остальных случаях	Уничтожается Отступает
Артиллерия Art	В рукопашной В остальных случаях	Уничтожается Отступает
Боевые повозки WWg Паланкин Lt	vs. слонов EI vs. Артиллерии Art под обстрелом Занимая укрепление или лагерь В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Ничего
Обитатели лагеря CF	В рукопашной В остальных случаях	Уничтожается Ничего
Обыватели Dz	В рукопашной vs. Артиллерии Art под обстрелом В остальных случаях	Уничтожается Сдаются Ничего

ВДВОЕ (DOUBLED): Если боевой результат элемента (кубик + все факторы) равен половине или меньше, чем половине боевого результата противника:

Тип элемента	Ситуация	Результат
Кавалерия Cv	На открытой местности GGo И vs. пикинеров Pk, копейщиков Sp или орд Hd	Бежит
	vs. артиллерии Art в рукопашной	Бежит
	В остальных случаях	Уничтожается
Легкая кавалерия LH Легкие верблюды LCm	vs. конных, лучников Bw или псильев Ps	Уничтожается
	vs. Артиллерии Art под обстрелом	Уничтожается
	На пересеченной местности BGo В остальных случаях	Уничтожается Бежит
Псилои Ps	На открытой местности GGo И vs. рыцарей Kp, кавалерии Cv, верблюдов Cm, легкой кавалерии LH или легких верблюдов LCm	Уничтожается
	vs. лучников Bw, ауксии Ax или псильев Ps В остальных случаях	Уничтожается Бежит
Все остальные	vs. Артиллерии Art в рукопашной В остальных случаях	Бежит Уничтожается

Движение как результат схватки

Отступательное движение включает все действия, которые могут произойти как результат сражения.

Проигравший элемент. Элемент, проигравший схватку, выполняет отступательное движение. Какое именно движение – указано столбце "Результат" в таблице результатов боевых столкновений.

Победивший элемент. В некоторых обстоятельствах элемент, победивший в схватке, должен начинать преследование отступающих. Преследование описано на стр. 70.

Фланговый или тыловой контакт. Если элемент отступает (recoils), бежит (flees) или уничтожается (destroyed) после фронтального контакта с вражеским элементом, а дружественный элемент находится во фланговом или тыловом контакте с этим вражеским элементом, то этот дружественный элемент должен отступить (recoils).

Поддерживающий элемент. Если элемент уничтожается, и при этом этот элемент получал непосредственную тыловую поддержку от дружественного элемента, поддерживавший элемент также считается уничтоженным. Существует только одно исключение: поддерживающий элемент пикинеров rk не уничтожается.

Результат "**Ничего**" (None). Не оказывает никакого влияния на элемент. Ну да, очевидно.

Результат "**Уничтожен**" (Destroyed). Уничтоженный элемент удаляется с игрового стола и отправляется в мусоросборник. Ну, вернее, обратно в коробочку.

Результат "**Отступление**" (Recoil). Проигравший элемент отходит спиной вперед на положенное расстояние. Подробнее см. ниже.

Результат "**Бегство**" (Flee). Проигравший элемент отходит спиной вперед, затем разворачивается и перемещается в направлении, в котором был на момент схватки ориентирован его тыл на положенное расстояние. Подробнее см. стр. 69

Отступление

При выполнении отступления элемент перемещается прямо назад без поворота, спиной вперед. Элемент отодвигается на глубину подставки или ширину подставки – в зависимости от того, какой размер меньше.

Элемент, который по окончании схватки обязан отступить, считается немедленно уничтоженным в следующих случаях:

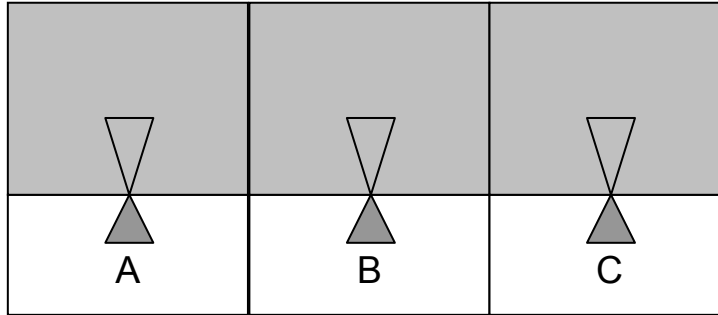
- В момент начала отступательного движения элемент находился в фланговом или тыловом контакте с фронтальной стороной подставки вражеского элемента. Обратите внимание, вражеский элемент на обязан выполнять все требования флангового или тылового контакта со стр. 45, чтобы уничтожить отступающий элемент. Любой контакт фронтальной стороной подставки вражеского элемента с тылом или флангом приводит к уничтожению.

- Элемент вынужден отступить после поражения в перестрелке, когда огонь велся исключительно по тыльной стороне подставки.

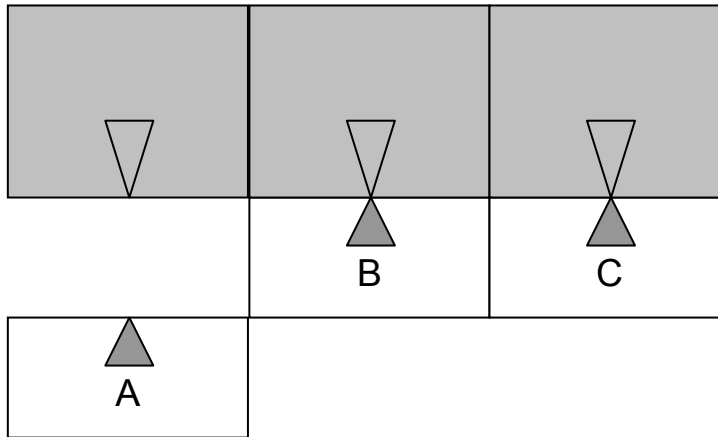
- При отступлении элемент наталкивается на вражеский элемент.

- При отступлении элемент наталкивается на укрепление BUA или лагерь.

- При отступлении элемент наталкивается на дружественный элемент, через который он не может пройти и который он не сможет оттолкнуть.
- Элемент вынужден отступить из укрепления BUA или из лагеря.
- При отступлении элемент наталкивается на реку, которую он не сможет пересечь.
- При отступлении элемент наталкивается на непроходимую местность.
- При отступлении элемент наталкивается на край земли (игрового стола).



До начала схватки. Элементы А, В и С находятся в боевом контакте с противником.



По окончании схватки. Элемент А проиграл свою схватку и вынужден отступить.

Отступающий элемент, который при отступлении наталкивается на вражеский элемент, уничтожает его в следующих случаях:

- Отступающий элемент наталкивается на тыльную сторону подставки вражеского элемента своей тыльной стороной или тыльным углом.
- Отступающий элемент находится в контакте с тыльным углом подставки вражеского элемента своей тыльной стороной.
- Отступающий элемент находится в контакте с боковой стороной подставки вражеского элемента только лишь своим тыльным углом.

Отступающий слон EI, который при отступлении наталкивается на дружественный элемент, уничтожает этот элемент. Если Отступающий слон EI наталкивается на другого дружественного слона EI, уничтожаются оба элемента.

Стратегам на заметку: спрячьте своего генерала позади слона, чтобы иметь возможность подставить генерала под слоновьи отступающие ноги – это верный способ быстро проиграть сражение.

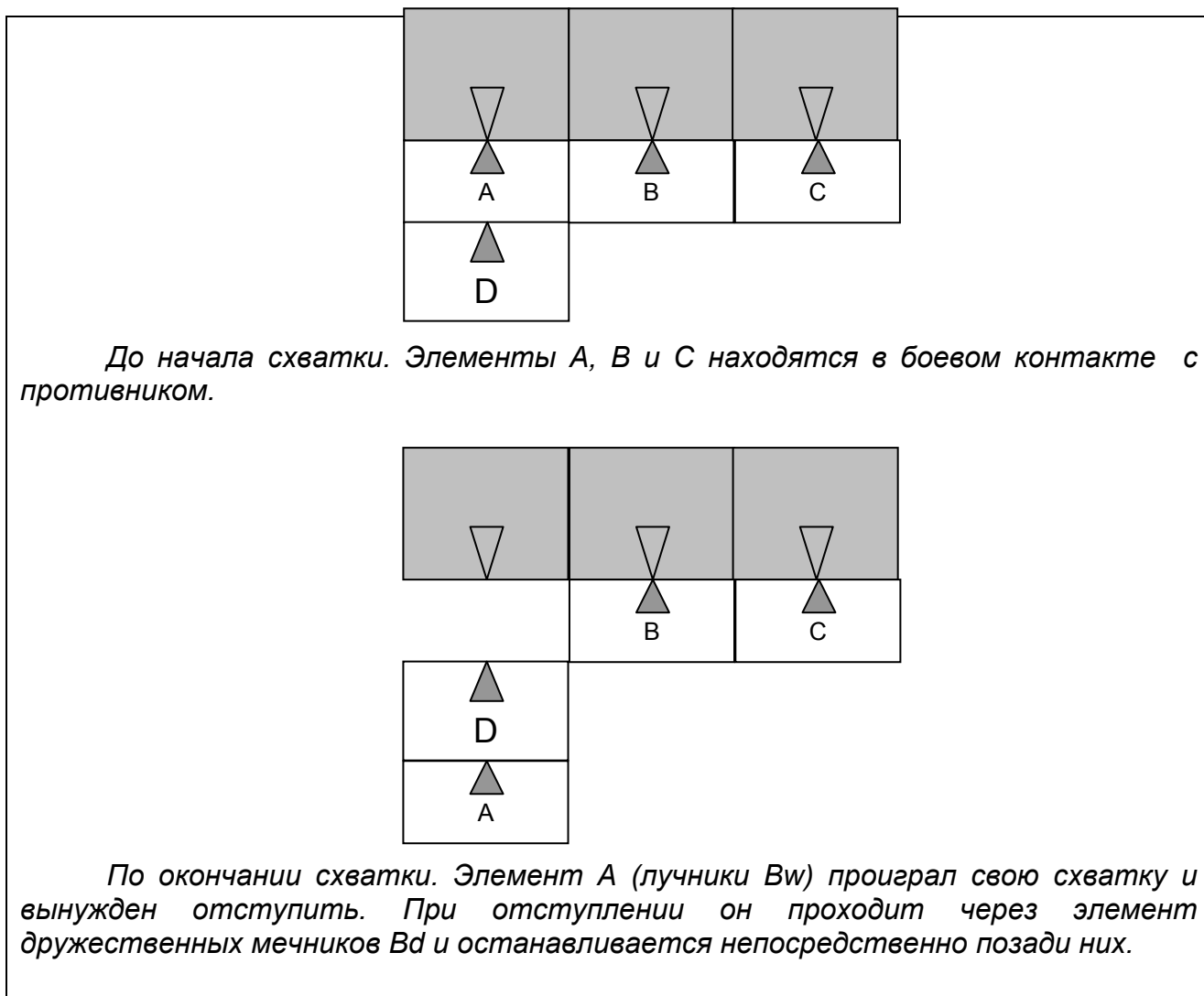
Проход через дружественные войска при отступлении

Отступающий элемент, который наталкивается на дружественный элемент, может пройти через него, если выполняются следующие условия:

- Оба элемента ориентированы в одном направлении.
- Непосредственно позади элемента имеется достаточно места для размещения отступающего элемента.

Отступающий элемент	Может пройти через
Конный элемент	любой элемент кроме пикинеров Pk или слонов EI
Мечники Bd	мечников Bd или копейщиков Sp
Пикинеры Pk	мечников Bd
Лучники Bw	мечников Bd
Псилои Ps	любой элемент кроме других псильев Ps

Чтобы пройти сквозь дружественный элемент, отступающий элемент движется прямо назад, пока не окажется непосредственно позади дружественного элемента.



Отталкивание

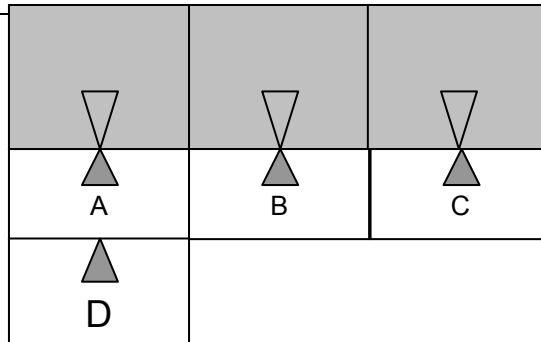
Отступающий элемент, который встречает на своем пути другой дружественный элемент, может оттолкнуть его, если выполняются все указанные ниже условия:

- Отступающий элемент не может пройти через дружественный элемент
- Оба элемента ориентированы в одном и том же направлении
- Дружественный элемент на пути отступления не есть Слоны EI или Боевые повозки WWg.

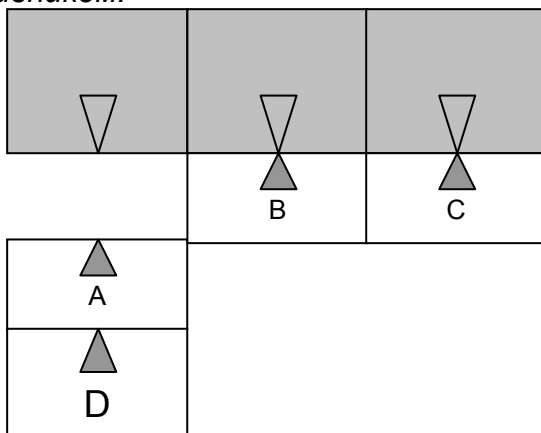
При отталкивании оба элемента – т.е. отступающий элемент и встреченный на пути отступления дружественный элемент – перемещаются прямо в направлении их тыльной стороны, пока отступающий элемент не завершит полностью свое отступление. Если отталкиваемый элемент в свою очередь встречает ещё один дружественный элемент, он также начинает отталкивать этот элемент, если это разрешено правилами. В противном случае отступающий элемент считается уничтоженным.

Цепочка последовательных отталкиваний может возникнуть, если:

- Очередной элемент на пути отступления – дружественный элемент
- Очередной элемент на пути отступления ориентирован в том же направлении, что и отступающий элемент
- Очередной элемент на пути отступления не есть Слоны EI или Боевые повозки WWg.



До начала схватки. Элементы A, B и C находятся в боевом контакте с противником.



По окончании схватки. Элемент A (мечники Bd) проиграл свою схватку и вынужден отступить. При отступлении он отталкивает элемент дружественных лучников Bw (элемент D).

Бегство

При бегстве элемент выполняет следующие действия:

1. Он отступает, т.е. двигается спиной вперед на глубину подставки
2. Он поворачивается на месте на 180°
3. Он выполняет эквивалент тактического движения в направлении, в котором он ориентирован после поворота (т.е. в том направлении, куда был направлен тыл подставки во время схватки).

Эквивалент тактического движения допускает изменение направления на минимально необходимый угол для уклонения от:

- Вражеских элементов
- Дружественных элементов, через которые нельзя пройти
- Занятых лагерей или укреплений
- Непроходимой местности
- Пересеченной местности при следующих обстоятельствах:

Бегущий элемент	Уклоняется от
Кавалерия Cv	лесов, крутых холмов, оазисов, дюн
Верблюды Cm Легкие верблюды LCm	лесов, крутых холмов
Псилои Ps Легкая кавалерия LH	не уклоняется

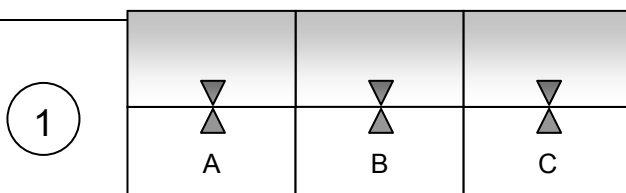
Во время бегства элемент игнорирует вражеские зоны контроля.

Бегущий элемент считается уничтоженным, если наткнется на край земли (игрового поля) или на непроходимую реку.

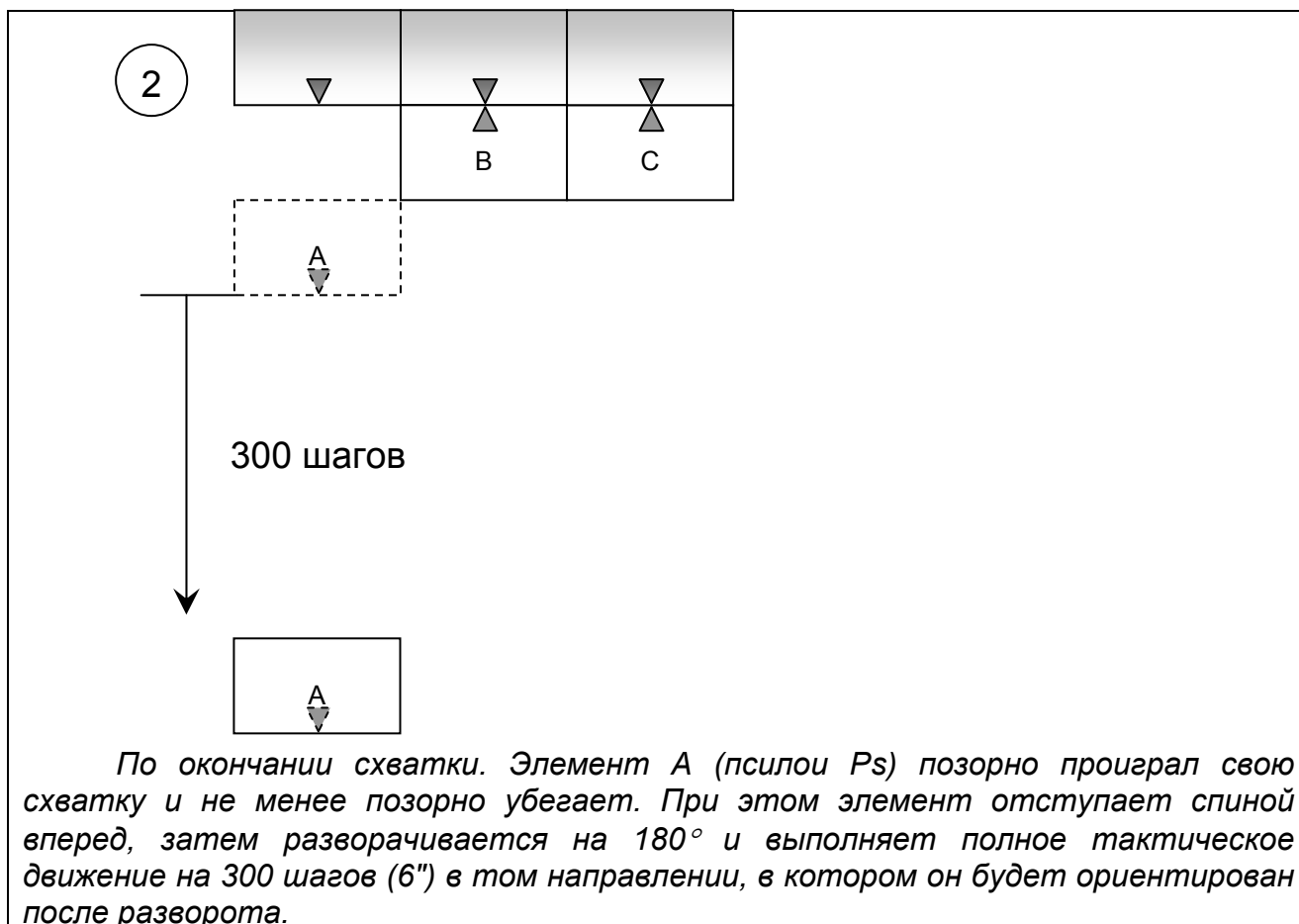
Бегущий элемент останавливается, если он не может перемещаться или продолжать движение.

В общем-то, бесполезный факт №5

Армия DBA с наибольшим количеством элементов типа орда (Horde) – это китайская армия династии Су (III/20a). Армия Су включает 4 элемента орды Hd.



До начала схватки. Элементы А, В и С находятся в боевом контакте с противником.



Преследование

Исторически некоторые войска славились своей неуправляемостью. Этот факт отражен и в правилах DBA, по которым определенные элементы могут быть вовлечены в преследование неприятеля.

Такие элементы, как рыцари Kp, толпы Wb, серпоносные колесницы SCh или орды Nd обязаны немедленно преследовать противника, если они находились во фронтальном контакте с противником, а вражеский элемент:

- Отступает
- Разрывает контакт
- Бежит
- Уничтожен

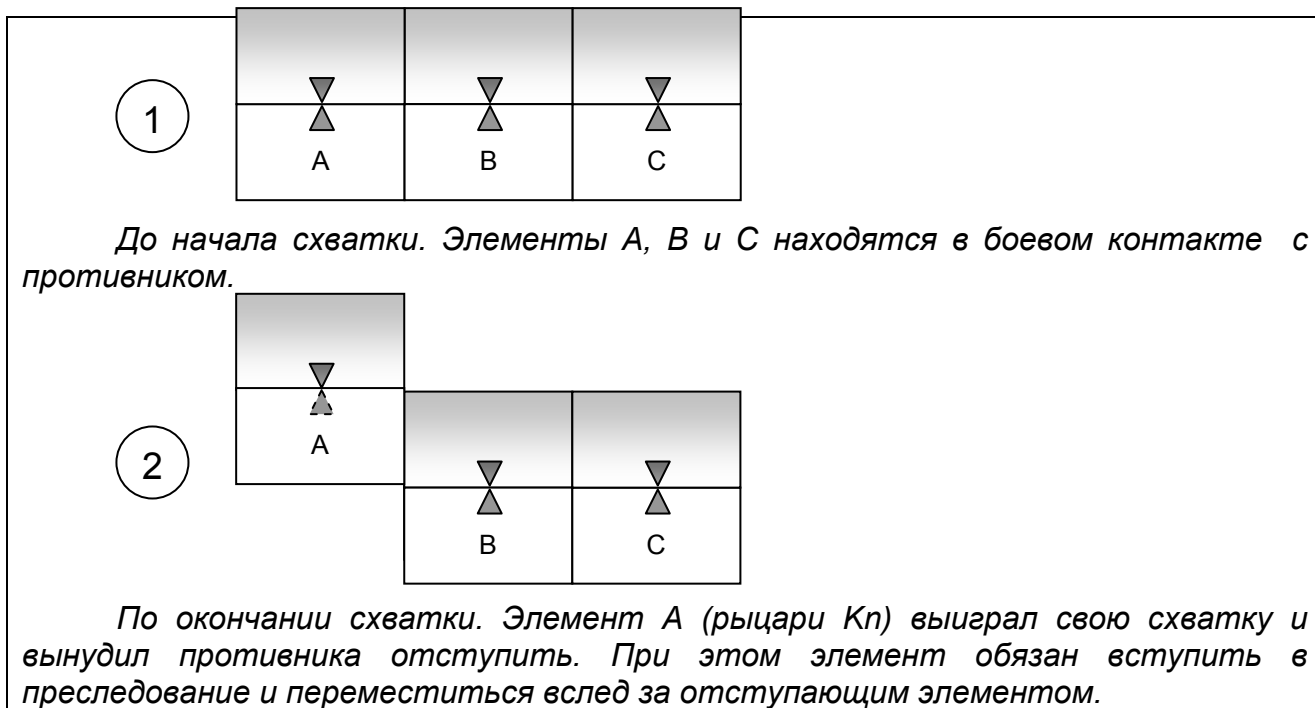
Второй элемент толпы Wb также вовлекается в преследование, если он оказывал или находился в положении, в котором можно оказать тыловую поддержку преследующему элементу толп Wb.

Для выполнения преследования элемент перемещается прямо вперед на глубину подставки (или ширину подставки – смотря что из этих величин меньше). Преследующий элемент останавливается, если на его пути встречается:

- Другой элемент
- Занятый лагерь или строение
- Непроходимая местность
- Край земли (игрового поля)
- Лес, крутой холм, оазис, дюна

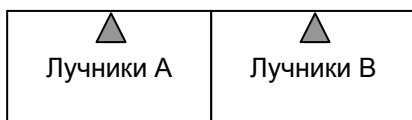
Элемент, находящийся в лагере или в строении ВUA не вступает в преследование.

Если преследующий элемент встречает на своем пути незанятый лагерь или строение, он занимает этот лагерь или строение.



Примеры:**Пример 1: Стрельба**

Лучники А стреляют по рыцарям, лучники В оказывают поддержку.



Подсчитываем боевые факторы:

Рыцари:

Боевой фактор: Рыцари vs Пеших войск +3

Тактический фактор: Стрелковая поддержка у противника -1

ИТОГО сумма факторов +2

Лучники А

Боевой фактор: Лучники vs Конных войск +4

Тактический фактор: Нет

ИТОГО сумма факторов +4

Объявляем: лучники обстреливают рыцарей, +4 против +2.

Определяем результат схватки.

На кубике выпало у рыцарей 6, у лучников 3.

Рыцари:

Кубик 6

Сумма факторов +2

ВСЕГО 8

Лучники А

Кубик 3

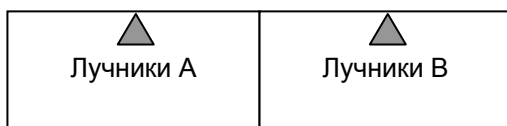
Сумма факторов +4

ВСЕГО 7

Лучники проиграли, однако поскольку рыцари не вели ответный огонь, лучники игнорируют результат и для лучников не наступает никаких последствий.

Пример 2: Стрельба

Лучники А стреляют по лучникам С, лучники В оказывают поддержку.



Подсчитываем боевые факторы:

Лучники С:

Боевой фактор:	Лучники vs Пеших войск	+2
Тактический фактор:	Стрелковая поддержка у противника	-1
ИТОГО сумма факторов		+1

Лучники А

Боевой фактор:	Лучники vs Пеших войск	+2
Тактический фактор:		Нет
ИТОГО сумма факторов		+2

Объявляем: лучники обстреливают лучников, +2 против +1.

Определяем результат схватки.

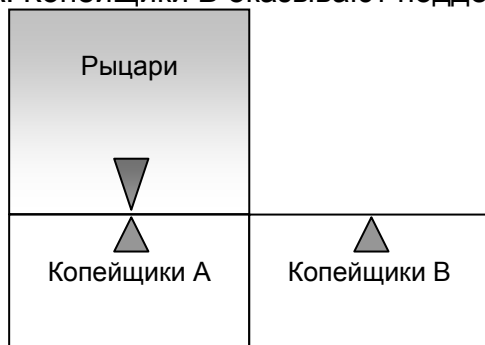
На кубике выпало у лучников С 2, у лучников А 5.

Лучники С:		Лучники А	
Кубик	2	Кубик	5
Сумма факторов	+1	Сумма факторов	+2
ВСЕГО	3	ВСЕГО	7

Лучники С проиграли, хуже того, их сумма более чем вдвое меньше, чем сумма у противника (doubled), поэтому лучники С уничтожены и выбывают из игры.

Пример 1: Рукопашная схватка

Рыцари находятся в обоюдном фронтальном боевом контакте с копейщиками (Sp) А. Копейщики В оказывают поддержку охватом фланга.



Подсчитываем боевые факторы:

Рыцари:

Боевой фактор:	Рыцари vs Пеших войск	+3
Тактический фактор:	Охват фланга	-1
ИТОГО сумма факторов		+2

Копейщики А

Боевой фактор:	Копейщики vs Конных войск	+4
Тактический фактор:		Нет
ИТОГО сумма факторов		+4

Объявляем: рыцари атакуют копейщиков, +2 против +4.

Определяем результат схватки.

На кубике выпало у рыцарей 3, у копейщиков 4.

Рыцари:

Кубик	3
Сумма факторов	+2
ВСЕГО	5

Копейщики А

Кубик	4
Сумма факторов	+4
ВСЕГО	8

Рыцари проиграли, но не вдвое хуже. Поэтому рыцари немедленно отступают на глубину подставки, копейщики не преследуют.

Пример 2: Рукопашная схватка

Рыцари находятся в обоюдном фронтальном боевом контакте с копейщиками (Sp) А. Псилои В оказывают тыловую поддержку.



Подсчитываем боевые факторы:

Рыцари:

Боевой фактор:	Рыцари vs Пеших войск	+3
Тактический фактор:		нет
Тыловая поддержка		нет
ИТОГО сумма факторов		+3

Копейщнки А

Боевой фактор:	Копейщнки vs Конных войск	+4
Тактический фактор:		Нет
Тыловая поддержка		+1
ИТОГО сумма факторов		+5

Объявляем: рыцари атакуют копейщнков, +3 против +5.

Определяем результат схватки.

На кубике выпало у рыцарей 5, у копейщнков 2.

Рыцари:

Кубик	5
Сумма факторов	+3
ВСЕГО	8

Копейщнки А

Кубик	2
Сумма факторов	+5
ВСЕГО	7

Копейщнки проиграли, но не вдвое хуже. Если бы они сражались против какой-нибудь другой пехоты, кроме Wb, они должны были отступить. Однако по правилам рыцари опрокидывают тяжелую пехоту просто на «больше». Поэтому оба элемента – и копейщнки А, и поддерживавшие псилои В уничтожаются, а рыцари немедленно начинают преследование и перемещаются вперед на глубину подставки..

Победа и поражение

*Сокруши своих врагов, посмотри, как они бегут перед тобой,
услышь причитания их женщин!*

Приписывается Чингисхану, а в более позднее время – Конану-Варвару.

Игрок объявляется победителем, если в конце игрового хода выполняются оба условия:

- Вражеский генерал – или, как минимум четыре элемента армии противника – уничтожены.
- Вражеская армия понесла большие потери, чем армия потенциального победителя.

При подсчете уничтоженных элементов применяются уточняющие правила:

Серпоносные колесницы SCh, обитатели лагеря CF и обыватели не учитываются при подсчете потерь.

Лагерь, оккупированный противником, считается как два уничтоженных элемента.

Укрепление BUA, захваченное противником, считается как два уничтоженных элемента.

Ну и, понятное дело, если ваш противник выиграл, то вы сели в лужу и объявляетесь лужером. То есть лузером. То есть проигравшим. Но, поскольку партия DBA разыгрывается достаточно быстро, у вас есть ещё время на матч-реванш. И будьте уверены – в этот раз чертовы кубики выпадут не столь убийственно, как было в предыдущей игре. Так что расставляйтесь – и в бой!

* Вариация «до 4-х». Генерал, как и лагерь, оценивается в 2 победных очка. Любая другая уничтоженная поставка в 1 победное очко. Побеждает тот, кто первым наберет 4 победных очка.

** Вариация «+2». Как и в предыдущей, но при счете 3:3 игра ведется до 5 победных очков, при счете 4:4 – до 6 и т.д., т.е. до перевеса в +2 победных очка.

Печатные и On-Line Ресурсы

De Bellis Antiquitatis 2.2. Содержат правила DBA, Больших битв, Гигантских битв и Кампаний. Лист армий содержит 310 записей, этого вполне достаточно для начала.

De Bellis Multitudinis (DBM). Лист армий, книги 1...4. Разработан для правил DBM, однако содержит детальное описание армий, используемых и в DBA.

Книги общества **Wargames Research Group (WRG)**. Мощный источник и продвигатель варгейм-сообщества. Эти книги содержат весьма полезную информацию об армиях и воинах, в том числе множество черно-белых иллюстраций. К сожалению, большая часть книг была издана достаточно давно и их сложно найти. Среди них:

Армии Древнего ближнего востока.

Армии Македонии и Пунических войн.

Армии и враги имперского Рима.

Армии темных веков.

Армии феодальной Европы.

Армии и враги в Крестовых походах.

Армии средних веков, тома I и II.

Osprey Books. Все мы знаем многочисленные и прекрасно иллюстрированные книги этого издательства, охватывающие все армии от древних шумеров до современных войск.

Montvert Publications. Чуть менее распространенные, чем книги WRG или Osprey, но не менее красочно изданные, наполненные информацией и охватывающие широкий исторический период. Среди них:

Воины Евразии

Сасанидские армии

Китай династии Тан

Армии Бактрии

Fanaticus. Основной on-line ресурс DBA. Включает новости, околоигровую информацию, галереи изображений, форум и многое другое. На англ. языке.

www.fanaticus.org

Yahoo DBA Group. Форум, галереи изображений, некоторые файлы.

groups.yahoo.com/group/dba

Phil Barker's Web page. Личная страница Фила Баркера, создателя правил DBA. Страница содержит, помимо всего прочего, наброски новых правил и черновики публикаций.

www.phil-barker.pwp.blueyonder.co.uk/index.html

Society of Ancients. Самая обширная организация любителей настольных военных игр с миниатюрами в Великобритании.

www.soa.org.uk

North American Society for Ancient and Medieval Wargamers (NASAMW).

Основная организация любителей настольных военных игр с миниатюрами в США, ориентирована на период античности и средневековья, как и DBA.

www.nasamw.org

The Miniatures page. Основная информация по миниатюрам для настольных военных игр. Включает форум и множество новостей по новым фигуркам, моделям и производителям. Хотя специфической информации именно по DBA не так уж много.

www.theminiaturespage.com

*Примечание переводчика. Следует указать русскоязычный сайт и форум **Поле боя**, на котором, помимо коллег, друзей, потенциальных противников и просто информации, можно найти ссылки на вышеперечисленные и не только сайты.*

www.fieldofbattle.ru

Официальные правила DBA

Официальные правила DBA были написаны Филом Баркером (Phil Barker), Ричардом Бодли Скоттом (Richard Bodley Scott) и Сью Лафлин-Баркер (Sue Laflin-Barker). Впервые были опубликованы в 1990. Впоследствии были дополнены до версии 1.1 в 1995 и затем до версии 2.0 в 2001. Версия 2.2 считается последней и была впервые опубликована в 2004.

Полный комплект правил содержит, помимо основных правил и листов армий, также правила Больших сражений Big Battle DBA и Гигантских сражений Giant DBA, а также правила проведения кампаний. Правила сии могут быть приобретены во многих иностранных издательствах и магазинах, на русском языке представлены только любительские переводы.

WADBAG

Правила DBA были опробованы, изучены, оценены по достоинству членами WADBAG (Washington Area De Bellis Antiquitatis Gamers) – группой энтузиастов из Вашингтона (где-то в Америке), которые месяцами напролет играли по этим правилам, организовывали игры, турниры, семинары и прочие безобразия.

<http://www.wadbag.com>

Приложения

Глоссарий

Агрессивность. Aggression. Мера того, насколько данная армия предпочитала нападать на противника на чуждой ей территории. Указывается в листе армии и используется для определения армии вторжения.

Лист армий. Army List. Описание армий, включающее начальную и конечную даты, врагов, союзников, базовую топографию, агрессивность и типы допустимых элементов.

Пересеченная местность. Bad Going. Местность, которая является препятствием (преодолимым) при движении и в сражении. (стр. 12).

Баркер-маркер. Barker Marker. Другое название маркера зоны контроля ZOC. Названо в честь главного автора правил DBA.

Укрепление. Built-Up Area (BUA). Элемент местности, который обозначает укрепленную рукотворную территорию – форт, крепостные стены и т.п. (стр. 15).

Лагерь. Camp. Элемент местности, содержащий обоз, палатки, полевую кухню и прочие обременительные вещи и тележки, сваленные в приблизительном порядке в огражденной области (стр.14).

Рукопашная схватка. Close Combat. Все варианты выяснения отношений между двумя и более элементами, которые происходят на крайне минимальном расстоянии. Подразумевает и обстрел метательным оружием непосредственно перед переходами к разборке на мечах, топорах и т.п. (стр. 54).

Захлопывание калитки. Closing the Door. Маневр, в ходе которого элемент переходит из положения поддержки охвата фланга в положение флангового контакта с тем же вражеским элементом. (стр. 31).

Обороняющаяся сторона. Защитник. Defender. Армия, которая в данном сражении считается находящейся в стратегической обороне. Защитник расставляет местность, первым выставляет войска на поле боя, вторым выполняет ход. (стр. 19).

Зона расстановки. Deployment Zone. Область на игровом столе, в котором разрешено размещение войск перед началом сражения (стр. 20).

Спешивание. Dismount. Смена конных элементов на их пешие эквиваленты. Такая возможность отдельно указывается в листе армии.

Стрельба на дистанции. Перестрелка. Distant Shooting. Обмен любезностями из ручного и не очень стрелкового оружия на относительном расстоянии. Разрешено для лучников Bw, боевых повозок WWg и артиллерии art (см. стр. 49).

Элемент. Element. Минимальная базовая часть армии. Каждая армия состоит из двенадцати элементов (см. стр. 6).

Генерал. General. Элемент, обозначающий лидера армии.

Открытая местность. Good Going. Не затрудняет ни перемещения, ни сражений. Любая часть игрового стола, на которой не размещен элемент местности, считается открытой местностью. Пологие холмы также считаются открытой местностью. (стр. 12).

Группа. Group. Два или более элементов в контакте сторонами и углами, объединенные для совместного перемещения. (стр. 33).

Стремительные. Impetuous. Термин, применяемый для описания элементов, которые могут втягиваться в преследование. Например, рыцари Kp, толпы Wb, серпоносные колесницы SCh или орды Hd.

Армия вторжения. Атакующий. Invader. Армия, которая в данном сражении считается находящейся в стратегическом наступлении. Атакующий бросает кубик для определения базовых сторон и первым выполняет первый ход в начале сражения. (стр. 19).

Ножницы. Jackknife. Ситуация, когда элемент попадает одновременно во фронтальный и фланговый контакт с противником. Фланговый контакт блокирует возможность отступления – элемент уничтожается в случае, если ему приходится отступить.

Высадка с кораблей. Littoral Landing. Специальный вид движения, разрешенный для армии, чья базовая топография является прибрежной. От 0 до 4 элементов могут быть оставлены на кораблях в фазу расстановки войск и введены в сражения в любом месте возле водного пути в первый ход игрока (см стр. 37).

Линейка. Move Stick. Небольшая линейка, обычно деревянная или металлическая, в случае от Звезды – пластиковая. Размечена на деления по 100 шагов, в случае от Звезды – по 1". Используется для измерения дистанций на поле боя.

Вынужденное движение. Outcome Move. Движение элемента по результатам рукопашной схватки или перестрелки (см. стр. 65).

Охват фланга. Overlap. Элемент, который находится в угловом или в боковом контакте с противником, когда тот занят боем с другим дружественным элементом. Оказывает поддержку в рукопашной схватке (см. стр. 54).

Пункты действий PIP. Player initiative points. В начале каждого игрового хода игрок бросает кубик для определения числа PIP, а затем использует их, осуществляя перемещение войск (см стр. 27).

Тактическое движение. Tactical Move. Преднамеренное перемещение одного или нескольких элементов (см. стр. 26).

Быстрая смерть. Quick Kill. Ситуация, в которой элемент уничтожается в случае простого проигрыша (beaten), не вдвое (doubled). К примеру, серпоносные колесницы SCh могут быстро уложить мечников Vd на открытой местности. Или: любой элемент может быть быстро уничтожен, если отступление выводит его за пределы игрового стола.

Поворотная палочка. Wheel Stick. Небольшая палочка, обычно из дерева или металла, размеченная по длине на глубину подставки (по 40 мм или 60 мм). Помогает поворачивать элементы и группы. Если положить её на стол в то место, где элементы должны окончить свое сложное перемещение, будет легче точно измерить расстояние для каждого элемента и установить конечное положение элемента абсолютно правильно.

Зона контроля. ZOC. Zone of control. Область непосредственно перед фронтальной стороной элемента, шириной в подставку (см. стр. 42). В англоязычных источниках иногда используется как глагол в значении "блокировать" "My Psiloï has ZOC'd your spear."

Маркер зоны контроля. ZOC Marker. Квадратный кусочек пластика или металла с размерами в ширину подставки, используется для определения попадания элемента в зону контроля другого элемента.

Неофициальное руководство DBA. Краткая сводка правил**Таблица элементов**

Категории	Типы войск	Подтипы	Глубина подставки (15-мм фигурки)	Глубина подставки (25-мм фигурки)
Конные	Слоны	EI	40mm	80mm
	Рыцари	3Kn, 4Kn	30mm	40mm
		6Kn	60mm	80mm
	Тяжелые колесницы	HCh	40mm	80mm
	Кавалерия	3Cv	30mm	40mm
		6Cv	60mm	80mm
	Легкие колесницы	LCh	40mm	80mm
	Серпоносные колесницы	SCh	40mm	80mm
	Верблюды	3Cm	30mm	40mm
	Легкая кавалерия	2LH	30mm	40mm
	Легкие верблюды	2Cm	30mm	40mm
	Пешие	Копейщики	4Sp	15mm
3Sp			20mm	30mm
Пикинеры		4Pk	15mm	20mm
Мечники		4Bd	15mm	20mm
		3Bd	20mm	30mm
		6Bd	40mm	60mm
Лучники		4Bw ¹	20mm	30mm
		8Bw ²	40mm	60mm
Толпы		4Wb	15mm	20mm
		3Wb	20mm	30mm
		5Wb	30mm	40mm
Орды		7Hd	30mm	40mm
Ауксиллии		3Ax, 4Ax	20mm	30mm
Псилои		2Ps	20mm	30mm
Артиллерия		Art	40mm	80mm
Боевые повозки		WWg	80mm	120mm
Паланкин	Lit	80mm	120mm	
Обитатели лагеря	CF	20mm ³	30mm ³	

Примечания:

1. Подтип 4Bw включает 4Bw, 4Lb, 4Cb, 3Bw, 3Lb и 3Cb.

2. Подтип 8Bw включает 8Bw, 8Lb, 8Cb и 6Bw.

3. Глубина подставки обитателей лагеря не имеет эффекта в игре, так что допускается некоторое отклонение от указанных чисел. Элемент обитателей лагеря может быть представлен фиксированной частью модели лагеря, а не отдельным элементом на подставке.

Подготовка к игре

1. Выбор армии.
2. Броском кубика определить армию вторжения.
3. Расставить местность.
4. Броском кубика определить ориентацию игрового стола.
5. Выставить лагерь.
6. Расставить армию

Труднопроходимая местность

Крутые холмы. Леса. Болота. Овраги. Дюны. Оазисы

Базовая топография	Обязательная местность	Необязательная местность
Пахотная	укрепление ВUA, дорога*	река, крутой холм, пологий холм, лес, водный путь
Лесная	лес	река, болото, пологий холм
Холмистая	крутой холм	река, лес, укрепление ВUA, дорога
Степная	пологий холм	река, овраг, укрепление ВUA
Пустынная	овраг	дюна, крутой холм, оазис, укрепление ВUA
Тропическая	лес	река, болото, овраг, укрепление ВUA, дорога
Прибрежная	водный путь	одно из двух: крутой холм или болото, одно из двух: лес или дюна, укрепление ВUA, река

* Что-то одно – дорога или укрепление, или и то и другое вместе должно быть использовано в качестве обязательных элементов местности.

Расстановка местности

- Один или два обязательных элемента местности.
- Два или три необязательных элемента местности.
- Как минимум три четверти игрового стола должны включать хотя бы часть элементов местности
 - Как минимум две четверти игрового стола должны включать хотя бы часть водного пути, реку или элемент пересеченной местности VGo.
 - Не более одного водного пути. Не более одной реки, оазиса, укрепления ВUA. Одну реку и один оазис - можно.
 - Не более двух других элементов местности.
 - Объемные элементы местности должны быть разграничены пространством шириной как минимум в одну подставку.
 - Все укрепления ВUA на расстоянии не более 900 шагов от двух сторон. Это смещает установку укрепления в угол, хотя и не обязательно впритык к краю земли.
 - Если защитник выставляет укрепление ВUA и одну или две дороги, то как минимум одна дорога должна проходить в контакте или через укрепление.
 - Водный путь, река или дорога должны быть направлены от одной стороны игрового поля до другой и могут пересекать только две из четвертей.
 - Водный путь должен быть расположен вплотную к краю земли и простирается на расстояние от 200 до 600 шагов вдоль одной из сторон игрового поля.
 - Река должна быть помещена как минимум на расстоянии 600 шагов от двух параллельных сторон игрового поля.

Размещение лагеря

Армия не выставляет лагерь, если игрок выставляет укрепление ВUA или если в армии имеется более одной боевой повозки WWg. Лагеря обязательно должны находиться на открытой местности GGo. Лагерь обязательно должен касаться базового края стола армии или водного пути вдоль базового края.

Расстановка армии

Элементы выставляются в пределах 600 шагов от базовой стороны или водного пути, но не менее чем в 300 шагах от боковых сторон. Возможно от 0 до 4 элементов оставить для высадки с кораблей.

Тактическое движение – краткий обзор

Движение требует дополнительных расходов пунктов действия PIP

Не требуются в первый игровой ход.

Категория 1. + 1 PIP при следующих условиях:

Движение включает слонов EI, орды Hd, боевые повозки или артиллерию.

Движение включает спешивание одного или нескольких элементов.

Движение включает вход в укрепление BUA, выход из укрепления или проход через укрепление одного или нескольких элементов.

Категория 2. + 1 PIP при следующих условиях:

Движение вне командной дистанции генерала.

Генерал был уничтожен

Категория 3. +1 PIP при следующих условиях:

Генеральский элемент находится в укреплении BUA, лагере, лесу, оазисе или болоте. Не относится к перемещению самого генеральского элемента.

Дистанции перемещения

Максимальные дистанции в зависимости от типа элемента приведены в таблице (приведен пересчет в дюймы для 25-мм фигурок):

Тип элементов	Открытая местность GGo (шагов дюймов)	Пересеченная местность BGo (шагов дюймов)
Слоны EI Рыцари Kp Тяжелый колесницы HCh	300 6"	200 4"
Кавалерия Cv Легкие колесницы LCh Серпоносные колесницы SCh Верблюды Cm	400 8"	200 4"
Легкие кавалерия LH Легкие верблюды LCm	500 10"	200 4"
Копейщики Sp Пикинеры Pk Мечники Bd Лучники Ww Толпы Wb Орды Hd	200 4"	200 4"
Ауксиллии Ax Псилои Ps	300 6"	300 6"
Артиллерия Art Боевые повозки WWg Паланкин Lt	200 4"	None
Обитатели лагеря CF	None	None

Все войска могут передвигаться по дороге на 400 шагов (8") – особое правило. Артиллерия Art, Боевые повозки WWg и Паланкин Lt не перемещаются по BGo.

Верблюды Cm и LCm двигаются по оазису или по дюнам как по GGo.

Элементы, пересекающие реку, замедляют ход.

Обитатели лагеря не могут выполнять тактическое движение.

Второе и последующие перемещения

Тип элемента	Количество тактических перемещений	Условия
Псилои Ps	Неограниченно	Только в первый игровой ход
Толпа Wb Серпоносная колесница SCh	1 дополнительное движение	Элемент должен закончить свое второе движение: • Во фронтальном, фланговом или тыловом контакте с вражеским элементом ИЛИ • В правильном положении для оказания тыловой поддержки в рукопашной ИЛИ • В правильном положении для оказания поддержки охватом фланга в рукопашной
Легкая кавалерия LH Легкие верблюды LСm	Неограниченно	Не могут начинать движение, выполнять движение или оканчивать движение на расстоянии меньшем, чем ширина подставки от вражеского элемента, оккупированного противником лагеря или укрепления во время второго или последующих перемещений
Все	Неограниченно	Второе и последующие перемещения должны выполняться по дороге и не могут оканчиваться в контакте с противником, оккупированными противником лагерем или укреплением.

Проход через дружественный элемент

- Каждый встреченный элемент ориентирован в том же или в противоположном направлении, что и перемещающийся элемент

- Имеется свободное пространство непосредственно позади самого дальнего элемента, достаточно большое, чтобы там поместился перемещающийся элемент **И** перемещающийся элемент может переместиться на достаточное расстояние, чтобы достичь этого пространства.

- Конные элементы могут пройти через псилоев ps, а псилои могут пройти через любой дружественный элемент. Остальные элементы не могут проходить через дружественные элементы.

Элементы не могут проходить через вражеские элементы.

Элементы могут проходить через дружественные элементы при отступлении recoiling.

Боевые факторы

Элемент	Element	Vs. Пешие	Vs. Конные
Слоны	El - Elephant	+4	+5
Рыцари	Kn - Knight	+3	+4
Кавалерия	Cv - Cavalry	+3	+3
Серпоносные колесницы	SCh - Scythed Chariot	+4	+4
Верблюды	Cam - Camelry	+2	+4
Легкая кавалерия	LH - Light Horse	+2	+2
Легкие верблюды	LCm - Light Camelry		
Копейщики	Sp - Spear	+4	+4
Пикинеры	Pk - Pike	+3	+4
Мечники	Bd - Blade	+5	+3
Лучники	Bw - Bow	+2	+4
Толпы	Wb - Warband	+3	+2
Орды	Hd - Horde		
Ауксиллии	Aux - Auxilia		
Псилои	Ps - Psiloi	+2	+2
Артиллерия	Art - Artillery (перестрелка)	+4	+4
Артиллерия	Art - Artillery (рукопашная)	+2	+2
Боевые повозки	WWg - War Wagon	+3	+4
Паланкин	Lt - Litter		
Обитатели лагеря	CF - Camp Follower Dnz - Denizens	+1	+1

Тактические факторы в перестрелке

Элемент	Ситуация	Фактор
Пешие	Находятся в укреплении BUA под обстрелом	+3
Пешие	Находятся в собственном лагере под обстрелом	+2
Любые	Генеральский элемент под обстрелом	+1
Любые	За каждый вражеский элемент, оказывающий стрелковую поддержку стрелкам противника	-1

Тактические факторы в рукопашной

Элемент	Ситуация	Фактор
Пешие	Находятся в укреплении BUA	+3
Пешие	Находятся в собственном лагере	+2
Любые	Генеральский элемент	+1
Любые	Находятся выше на холме или защищают берег средней или большой реки	+1
Любые	За каждый вражеский элемент, выполнивший охват фланга или находящийся в боевом контакте с флангом или тылом	-1
Конные	Находящиеся на пересеченной местности BGo ИЛИ Вступившие в рукопашную с вражеским элементом, который находится на пересеченной местности BGo ИЛИ Вступившие в рукопашную с вражеским элементом, который находится в укреплении BUA * (кроме слонов)	-2
Копейщики Sp Пикинеры Pk Мечники Bd Орды Hd Артиллерия Art	Находящиеся на пересеченной местности BGo	-2

Факторы тыловой поддержки

Элемент, оказывающий поддержку (Кто поддерживает)	Поддерживаемый элемент (Кого поддерживаем)	Противник (Против кого дружим, девочки?)	Фактор
Пикинеры Pk	Пикинеры Pk	Слоны EI, Рыцари Kп, Копейщики Sp, Пикинеры Pk, Мечники Bd, Толпы Wb, Орды Hd, Ауксии Ах, Артиллерия Art, Боевые повозки WWg, Паланкин Lt или Обитатели лагеря CF	+3
Толпы Wb	Толпы Wb	Слоны EI, Рыцари Kп, Копейщики Sp, Пикинеры Pk, Мечники Bd, Толпы Wb, Орды Hd, Ауксии Ах, Артиллерия Art, Боевые повозки WWg, Паланкин Lt или Обитатели лагеря CF	+1
Копейщики Sp	Копейщики Sp	Рыцари Kп или копейщики Sp	+1
Псилои Ps	Копейщики Sp Мечники Bd Ауксии Ах	Конные войска, толпы Wb, укрепление ВUA или лагерь	+1

Таблица результатов схватки

РАВЕНСТВО (EQUAL). Если боевой результат элемента (кубик + все факторы) равен боевому результату противника:

Тип элемента	Ситуация	Результат
Серпоносная колесница SC	vs. All	Уничтожается
Все остальные	vs. All	Ничего

МЕНЬШЕ (BEATEN): Если боевой результат элемента (кубик + все факторы) меньше, чем результат противника, но больше, чем половина результата противника.

Тип элемента	Ситуация	Результат
Слоны EI	vs. псилоев Ps, ауксиллии Ax, легкой кавалерии LH или легких верблюдов LC vs. Артиллерии Art под обстрелом В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Отступает
Рыцари Kp Тяжелые колесницы HCh	vs. слонов EI, серпоносных колесниц SC, легкой кавалерии LH или легких верблюдов LC vs. лучников Ww, с которыми колесницы вошли во фронтальный боевой контакт в этот ход На пересеченной местности BGo В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Уничтожается Отступает
Кавалерия Cv Легкие колесницы LCh Верблюды Cm	vs. серпоносных колесниц SCh На пересеченной местности BGo В остальных случаях	Бежит Бежит Отступает
Серпоносные колесницы SCh	vs. ВСЕХ	Уничтожается
Легкая кавалерия LH Легкие верблюды LC	vs. серпоносных колесниц SCh vs. Артиллерии Art под обстрелом На пересеченной местности BGo В остальных случаях	Бежит Бежит Бежит Отступает
Пикинеры Pk Копейщики Sp	На открытой местности GGo И vs. слонов EI, рыцарей Kp, легкой кавалерии LH или серпоносных колесниц SCh vs. толп Wb не в укреплении или в лагере В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Отступает
Мечники Vd	На открытой местности GGo И vs. рыцарей Kp, серпоносных колесниц SCh vs. толп Wb не в укреплении или в лагере В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Отступает
Лучники Ww	vs. конных В остальных случаях	Уничтожается Отступает
Толпы Wb	На открытой местности GGo И vs. слонов EI, рыцарей Kp или серпоносных колесниц SCh В остальных случаях	Уничтожается Отступает

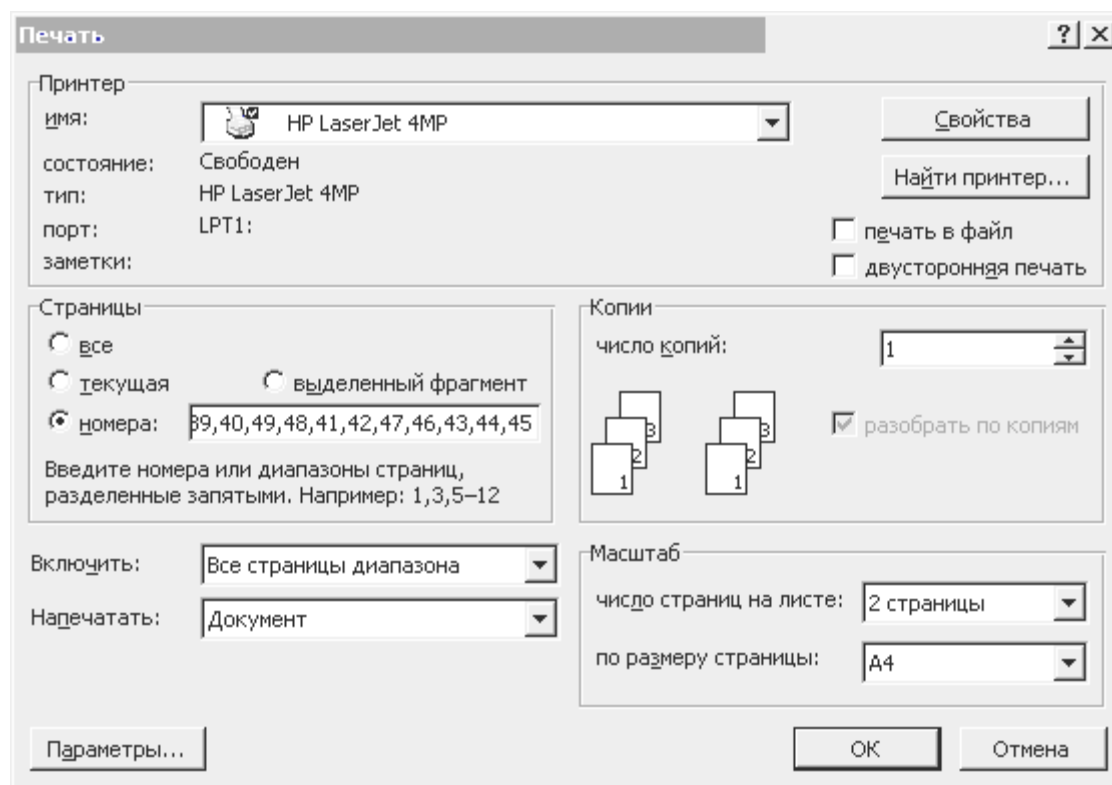
Тип элемента	Ситуация	Результат
Орды Hd	На открытой местности GGo И vs. слонов E1, рыцарей Kp или серпоносных колесниц SCh vs. толп Wb не в лагере vs. лучников Bw, артиллерии Art , боевых повозок WWg (все) под обстрелом Занимая укрепление или лагерь В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Уничтожается Ничего
Ауксиллии Ax	На открытой местности GGo И vs. рыцарей Kp В остальных случаях	Уничтожается Отступает
Псилои Ps	На открытой местности GGo И vs. рыцарей Kp, кавалерии Cv или верблюдов Cm В остальных случаях	Уничтожается Отступает
Артиллерия Art	В рукопашной В остальных случаях	Уничтожается Отступает
Боевые повозки WWg Паланкин Lt	vs. слонов E1 vs. Артиллерии Art под обстрелом Занимая укрепление или лагерь В остальных случаях	Уничтожается Уничтожается Ничего
Обитатели лагеря CF	В рукопашной В остальных случаях	Уничтожается Ничего
Обыватели Dz	В рукопашной vs. Артиллерии Art под обстрелом В остальных случаях	Уничтожается Сдаются Ничего

ВДВОЕ (DOUBLED): Если боевой результат элемента (кубик + все факторы) равен половине или меньше, чем половине боевого результата противника:

Тип элемента	Ситуация	Результат
Кавалерия Cv	На открытой местности GGo И vs. пикинеров Pk, копейщиков Sp или орд Hd	Бежит
	vs. артиллерии Art в рукопашной	Бежит
	В остальных случаях	Уничтожается
Легкая кавалерия LH Легкие верблюды LCm	vs. конных, лучников Bw или псилоев Ps	Уничтожается
	vs. Артиллерии Art под обстрелом	Уничтожается
	На пересеченной местности BGo В остальных случаях	Уничтожается Бежит
Псилои Ps	На открытой местности GGo И vs. рыцарей Kp, кавалерии Cv, верблюдов Cm, легкой кавалерии LH или легких верблюдов LCm	Уничтожается
	vs. лучников Bw, ауксиллии Ax или псилоев Ps В остальных случаях	Уничтожается Бежит
Все остальные	vs. Артиллерии Art в рукопашной	Бежит
	В остальных случаях	Уничтожается

88,1,2,87,86,3,4,85,84,5,6,83,82,7,8,81,80,9,10,79,78,11,12,77,76,13,14,75,74,15,16,73,72,17,18,71,70,19,20,69,68,21,22,67,66,23,24,65,64,25,26,63,62,27,28,61,60,29,30,59,58,31,32,57,56,33,34,55,54,35,36,53,52,37,38,51,50,39,40,49,48,41,42,47,46,43,44,45

Подсказка: печать документа из Word'a в указанном порядке страниц на двух сторонах листа из расчета 2 страницы на 1 лист даст замечательную брошюрку.



Кому не нравится – вытрите подсказку.

