



# Ager Sanguinis



**ПРАВИЛА ГРИ**









## Нормандська сага

# Ager Sanguinis (Криваве поле) Нормандці у Північній Сирії в XII столітті

*Ager Sanguinis* — гра-перестрілка, дія якої відбувається під час розширення у 12 столітті Нормандського Антіохійського князівства, заснованого Боемундом Тарентським, сином Роберта Гвіскара. Кожна фішка зображує унікального персонажа у різних положеннях та станах здоров'я. Мапи, щоб отримати різноманітні пейзажі сценаріїв, можуть бути об'єднані в різні способи.

*Ager Sanguinis* використовує концепції та масштаб серії NORMAN SAGA, яка почалася з гри Guiscard, що надихалася більш вже надрукованою серією CRY HAVOC 80-х та 90-х років. 35 років потому, після своєї першої публікації система CRY HAVOC, як і раніше користується незмінною прихильністю: прості та інтуїтивно зрозумілі правила, приємні та легкі для вивчення, з мапами та фішками, художні переваги яких, на мою широкую думку, ще не були перевершені в настільних іграх.

*Ager Sanguinis* призначена для любителів середньовічної історії, любителів варгеймів тактичного рівня та тих, кому свого часу подобалася серія CRY HAVOC. Завдяки простим правилам та привабливій графіці, *Ager Sanguinis* ідеально підходить молодим гравцям або тим, хто вперше відкриває для себе варгейми, але її також оцінять і гравці зі стажем.

Усі мапи та фішки серій CRY HAVOC та NORMAN SAGA сумісні з *Ager Sanguinis*, що дозволяє розіграти набагато більше сценаріїв. Певні сценарії облоги вимагатимуть розширення гри *The Anarchy*.

*Ager Sanguinis* — найпростіша гра в серії: правила облоги мають справу тільки з вертикальними сходами та шебенем. Сценарії, в яких використовується замок хрестоносців, уникають втомливих фаз облоги, щоб зосередитись на бою. Так само правила кампанії адаптовані до історичного контексту та замінюють фактор лояльності — вірою, що робить гру більш гнучкою. Нарешті, якщо ви не бажаєте (або у вас немає часу) брати участь у всіх тактичних битвах, наведені правила швидкого тактичного бою, що дозволяють за для прискорення проходження кампанії, швидко проводити тактичні битви.

### Подяка:

*Ager Sanguinis* — проект на який я витратив 18 місяців свого життя. Я б ніколи не зміг завершити його без допомоги наступних людей:

Giorgio Colonna, Philippe Gaillard, Jean-Paul Kirkbride, Jazin Larrus, Lütz Pietschker, Jérôme Rey, Paul Young та всі члени спільноти Cry Havoc, що підтримували мене протягом проекту.

Vuxeria, червень 2017



## Зміст

<b>1 - ОПИС ТА ВИКОРИСТАННЯ ФІШОК .....</b>	<b>3</b>
1.1 - Деякі коментарі щодо масштабу часу та відстаней	3
1.2 - Фішки, що зображають персонажів	3
<b>2 - ПОСЛІДОВНІСТЬ ГРИ .....</b>	<b>4</b>
2.1 - Структура ігрового раунду	4
<b>3 - НАВКОЛИШНЯ МІСЦЕВІСТЬ .....</b>	<b>5</b>
3.1 - Типи місцевості, надані на мапах	5
<b>4 - ПЕРЕСУВАННЯ .....</b>	<b>5</b>
4.1 - Об'єднання фішок	6
4.2 - Обмеження на пересування	6
4.2.1 - Гекси, що включають мертвих персонажів	6
4.2.2 - Як очистити гекс, що став непрохідним	6
4.2.3 - Як переносити приголомшеного персонажа	6
4.3 - Проникнення крізь ворожі лави	6
4.3.1 - Таблиця проникнення	7
4.4 - Особливі правила пересування для персонажів-вершників	7
4.4.1 - Поворот	7
4.4.2 - Посадка та спішування з коня	7
4.4.3 - Посадка та спішування з верблюда	8
4.4.4 - Верхово тварина без вершника	8
4.4.5 - Верхові тварини та місцевість	8
4.4.6 - Коні поруч із верблюдами	8
<b>5 - СТРІЛЯНИНА, МЕТАННЯ ТА КИДАННЯ .....</b>	<b>8</b>
5.1 - Стрілянина та пересування	8
5.2 - Стрілянина та бій	9
5.3 - Захисна стрілянина	9
5.4 - Виконання стрілянини	9
5.4.1 - Визначення гекса влучення	9
5.4.2 - Модифікатори до кидка кістки	9
5.4.3 - Оцінка шкоди	9
5.4.4 - Наслідки відступу	10
5.5 - Обмеження на стрілянину та укриття	10
5.5.1 - Лінія видимості	10
5.5.2 - Стрілянина крізь типи місцевості та укриттів	10
5.5.3 - Стрілянина крізь інших персонажів	10
5.5.4 - Стрілянина з вишого рівня	11
5.5.5 - Стрілянина з нижчого рівня	11
<b>6 - БІЙ .....</b>	<b>11</b>
6.1 - Вплив місцевості на бій	11
6.2 - Бій проти кількох персонажів	11
6.3 - Бій проти оборонця в обладунках	12
6.4 - Відступ після бою	12
6.5 - Просування після бою	12
6.6 - Обмеження на бій	12
6.7 - Стрілянина та бій щодо коней та верблюдів	12
6.7.1 - Бій між вершниками на конях та верблюдах	12
6.7.2 - Верблюд із паланкіном	12
<b>7 - ТАКТИКА БОЮ .....</b>	<b>13</b>
7.1 - Атаки та контратаки кінноти	13
7.1.1 - Атака поодиноким вершником	13
7.1.2 - Контратака	13
7.1.3 - Вплив на бій	14
7.1.4 - Атака списами	14
7.2 - Оманлива втеча	14
7.2.1 - Виконання оманливої втечі	14
7.2.2 - Модифікація кидка кістки	14
7.3 - Метальники нафти	14
7.3.1 - Кидання нафти	14
7.3.2 - Ушкодження	14
7.4 - Полонення важливого персонажа	15
<b>8 - БУДИНКИ ТА ІНШІ БУДІВЛІ .....</b>	<b>16</b>
8.1 - Типи місцевості	16
8.2 - Село	17
8.3 - Великий кочовий намет	17



<b>8.4 - Стрілянина</b>	17
8.4.1 - Стрілянина крізь вікна	17
8.4.2 - Стрілянина крізь дверні отвори	17
8.4.3 - Стіни	17
<b>8.5 - Укриття</b>	17
8.5.1 - Внутрішня частина будівлі	17
8.5.2 - Плоскі дахи	17
8.5.3 - Внутрішні подвір'я	17
8.5.4 - Стіни	17
8.5.5 - Намети	17
8.5.6 - Дверні отвори та входи до внутрішнього подвір'я	17
8.5.7 - Зовнішні кути будівель	18
<b>8.6 - Пересування</b>	18
8.6.1 - Пересування крізь вікна	18
8.6.2 - Плоскі дахи	18
8.6.3 - Парапети	18
<b>8.7 - Бій</b>	18
8.7.1 - Бій крізь дверний отвір або вікно	18
8.7.2 - Намети	18
<b>9 - ЗАМКИ</b> .....	<b>19</b>
<b>9.1 - Типи місцевості</b>	19
<b>9.2 - Замок</b>	19
<b>9.3 - Стрілянина</b>	19
9.3.1 - Стрілянина з різних рівнів	19
9.3.2 - Стрілянина крізь дверні отвори	20
9.3.3 - Стрілянина з-за бійниці	20
9.3.4 - Обмеження на стрілянину	20
9.3.5 - Стрілянина по персонажах у гексах стіни замку або бійниць	20
<b>9.4 - Укриття</b>	20
9.4.1 - Бійниці	20
9.4.2 - Внутрішня частина замка	20
9.4.3 - Дверні отвори	20
9.4.4 - Стіни	20
<b>9.5 - Пересування</b>	20
9.5.1 - Обмеження на пересування	20
9.5.2 - Пересування та бій на сходах	21
<b>10 - ТАКТИКА ОБЛОГИ</b> .....	<b>21</b>
<b>10.1 - Захист брами</b>	21
10.1.1 - Відчинення/закриття брами	21
10.1.2 - Знищення брами	21
10.1.3 - Міст	21
<b>10.2 - Облогові драбини</b>	21
10.2.1 - Височина драбин	21
10.2.2 - Пересування драбиною	21
10.2.3 - Пересування вертикальної драбини	22
10.2.4 - Стрілянина та бій	22
10.2.5 - Перекидання облогової драбини	22
10.2.6 - Перекидання драбини знизу	22
<b>10.3 - Каміння</b>	22
10.3.1 - Розташування маркерів	22
10.3.2 - Стрілянина та укриття	22
10.3.3 - Пересування	22
<b>ПРАВИЛА КАМΠΑНІЇ</b>	
<b>1 - Мета</b>	23
<b>2 - Мапа</b>	23
2.1 - Місцевість	23
<b>3 - Ігрові аркуші</b>	23
<b>4 - Фішки</b>	23
<b>5 - Будівлі</b>	24
5.1 - Містечка та міста	24
5.2 - Замки	24
<b>6 - Раунд гри</b>	24
<b>7 - Віра</b>	24
<b>8 - Загони</b>	25



8.1 - Керування загonom	25
8.2 - Чисельність загону	25
8.3 - Пересування	25
8.4 - Постачання загонів	25
<b>9 - Шляхта</b>	25
<b>10 - Облогові знаряддя та інженери</b>	25
<b>11 - Валки постачання</b>	26
<b>12 - Шпигуни</b>	26
<b>13 - Кошти</b>	26
13.1 - Вербування військ	26
13.2 - Розграбування	26
<b>14 - Зустрічі</b>	26
14.1 - Зустріч двох загонів однієї фракції	26
14.2 - Зустріч двох загонів різних фракцій	26
14.3 - Зустріч з валками постачання	26
14.4 - Входження до містечка або міста	26
14.5 - Атака містечка	26
<b>15 - Бій</b>	27
15.1 - Взаємозв'язок між мапою кампанії та тактичними мапами	27
15.2 - Підготування тактичних мап	27
15.3 - Декілька загонів, що беруть участь у бою	27
15.4 - Розгортання	27
15.5 - Відмова від бою	27
15.6 - Закінчення бою	28
15.7 - Поранені персонажі після тактичного бою	28
15.8 - Бранці	28
<b>16 - Облоги</b>	28
<b>17 - Приготування на мапі кампанії</b>	28
<b>18 - Швидке проведення бою</b>	28
18.1 - Обчислення значення кожної фракції	28
18.2 - Проведення бою	29
18.3 - Обчислення втрат	29
18.4 - Положення командувача фракції	30
<b>19 - Додатково : Навколишнє середовище</b>	30
19.1 - Погода	30
19.2 - Пори року	30





## 1 - ОПИС ТА ВИКОРИСТАННЯ ФІШОК

### 1.1 - Деякі коментарі щодо масштабу часу та відстаней

*Ager Sanguinis* — гра, що імітує бій "воїн на воїна" на тактичних мапах. Іншими словами, кожен раунд гри є дуже коротким періодом реального часу: максимум кілька десятків секунд. Достатньо часу, щоб вистрілити стрілою, завдати удару мечем або пробігти кілька метрів. Ширина гекса еквівалентна двом метрам (близько 6 футів) — простору, достатньому для одного воїна, щоб зручно володіти зброєю, але недостатньому для вершника на коні. Тому кожен персонаж-вершник займає два гекси та не можна мати двох живих персонажів в одному гексі.

Стрілянина, кидання та метання зазвичай проводяться на близькій або середній відстані. Тим не менш, стрілянина на далеку відстань додана на користь гравців, які бажають використовувати додаткові мапи для створення набагато більшого ігрового поля.

### 1.2 - Фішки, що зображають персонажів

Кожного пішого персонажа подано двома двосторонніми фішками. На першій, на одному боці персонаж зображений у доброму здоров'ї, а на другому — приголомшений. На другій фішці той самий персонаж з одного боку поранений, а з іншого... мертвий. Персонажі-вершники мають чотири фішки: дві піші та дві верхові. На звороті фішки здорового кінного персонажа зображений кінь без вершника, а на звороті пораненого персонажа-вершника — мертвий кінь.

На кожній фішці вказано ім'я та зображений персонаж, а також три цифри:

- > **чорна** цифра: позначає силу атаки персонажа. Вона визначається довжиною та вагою зброї, навичками персонажа, що використовує її, а також його фізичним станом.
- > **червона** цифра: позначає силу захисту персонажа. Вона визначається умінням персонажа парировати та ухилитися від ударів, а також його фізичним станом. У персонажа в обладунках червона цифра обведена колом.
- > **синя** цифра: позначає норму пересування персонажа, тобто кількість очок руху, які він може витратити в кожен раунд гри. Вона визначається видом пересування — пішки або верхом, вагою одягнених обладунків та фізичним станом персонажа.



Інші символи на фішці:

- > Персонажі-вершники мають маленький трикутник, що вказує, де знаходиться голова коня й, отже, напрямок руху. Трикутник також використовується за для визначення передньої дуги коня.
- > Фішки персонажів мають три-літерну аббревіатуру, що вказує на їх походження та тип воїна, як описано нижче:

Перша літера (Походження)	Друга літера (Тип)	Третя літера (Клас)
V Візантієць	c Кіннота	a Лучник
C Хрестоносець або пілігрим	i Піхота	b Бедуїн
N Нормандець або франк		c Цивільний
O Військовий орден		g Гулям
R Вірменин (або східний християнин)		h Асасин
T Тюрк		j Метальник дротиків
		k Лицарь
		l Легка піхота
		m Середня піхота
		n Метальник нафти або шляхтич
		p Селянин
		x Арбалетник

Система двосторонніх фішок однакова для всіх персонажів у грі, за винятком тварин (коней та верблюдів), в котрих є лише одна фішка (добрий стан / мертве).

Слід зазначити, що приголомшений персонаж не може ні пересуватися, ні атакувати та його сила захисту знижується до пасивного захисту, що забезпечує спорядження, що одягнуто або переноситься.





	Лицьовий бік		Зворотній бік	
Здоровий персонаж-вершник: Raymond, готовий додати новий розділ до легенд про госпітальєрів		<b>Фішка А</b>		Кінь без свого вершника: Raymond спішився, щоб битися пішки, якщо тільки з ним щось не сталося на полі бою
Поранений персонаж-вершник: Raymond переоцінив свої сили, зустрівши сильнішого супротивника, ніж очікував		<b>Фішка В</b>		Вбитий кінь: Для продовження бою, Raymond повинен запозичити іншого коня
Здоровий піший персонаж: Для продовження бою, Raymond вирішив зручнішим спішитися		<b>Фішка С</b>		Приголомшений персонаж: Raymond не бачив величезного воїна-сарацина, який збив його булавою.
Поранений піший персонаж: кінець Raymond-у близький та він має бути дуже обережним		<b>Фішка D</b>		Вбитий персонаж: Raymond ніколи не стане великим магістром ордена

## 2 - ПОСЛІДОВНІСТЬ ГРИ

Спочатку гравці обирають один зі сценаріїв для гри. Перед початком гри, відповідно до сценарію, обираються та викладаються мапи та персонажі з набору фішок.

Гра складається із низки послідовних ігрових раундів. Кожен раунд гри складається з двох фаз, кожна з них надає ініціативу одному чи іншому боку. Кожен гравець під час своєї фази стріляє, пересувається та б'ється своїми персонажами. Якщо є кілька гравців на одному боці, то їх персонажі стріляють, пересуваються та б'ються в одній фазі. Як ми побачимо, гравець також може втрутитися із захисною стріляниною або контратакою під час фази свого опонента.

### 2.1 - Структура ігрового раунду

Кожен раунд гри відбувається наступним чином:

#### Фаза гравця А

1. НАСТУПАЛЬНА СТРІЛЯНИНА: Усі стрільці на боці А можуть виконати стрілянину, якщо вони не поруч з персонажем супротивника.

2. ОГОЛОШЕННЯ АТАК ТА КОНТРАТАК КІННОТИ: Гравець А оголошує, одну за одну, атаки, які він планує виконати своїми вершниками. Гравець В іноді може оголошувати зустрічні контратаки (див. § 7.1).

3. ПЕРЕСУВАННЯ ТА ЗАХИСНА СТРІЛЯНИНА: Усі персонажі на боці А, які не стріляли в попередній фазі, можуть пересуватися. Інші повинні дотримуватися обмежень, пов'язаних з їх типом зброї (див. § 5.1 "Стрілянина та пересування").

У той час, як персонажі на боці А пересуваються, персонажі на боці В, які не поруч з супротивником можуть виконувати стрілянину. Ці персонажі повинні дотримуватися правил захисної стрілянини (див. § 5.1 "Стрілянина та пересування" та § 5.3 "Захисна стрілянина").

4. БІЙ: Усі персонажі на боці А, що перебувають поруч з персонажами супротивника, можуть атакувати, крім тих, хто стріляв під час наступальної стрілянини.

5. ПРИГОЛОМШЕНІ ПЕРСОНАЖІ: Усі персонажі на боці А, які були приголомшені під час фази гравця В, відновлюються та встають на ноги (перевернуть їх фішки).

#### Фаза гравця В

Проходить так само, як й у гравця А, але зараз гравець В має ініціативу та грає замість А. Гравець А може втрутитися на кроці 2 з контратакою та на кроці 3 з захисною стріляниною. Після завершення кроку 5 починається новий ігровий раунд та гравець А починає з першого кроку.

**Примітка:** Важливо уважно стежити за послідовністю гри. Не починати нову фазу або крок до завершення попереднього.





### 3 - НАВКОЛИШНЯ МІСЦЕВІСТЬ

#### 3.1 - Типи місцевості, подані на мапах

Зовнішній вигляд	Опис	Вартість за гекс в очах руху	Тип укриття	Перевага місцевості
	<b>Рівнинна місцевість</b>	1	Відсутнє	0
	<b>Оазис</b>	2	Легке	-
	<b>Пальма (листя)</b>	1 - Піший 2 - Кінь/верблюду	Легке	Піший: 0 Вершник: -
	<b>Пальма (стовбур)</b>	2 - Піший Непрохідний для коней/верблюду	Легке	Піший: -
	<b>Чагарник</b>	2 - Піший 4 - Кінь/верблюду	Легке	-
	<b>Схил</b>	2 - Піший 4 - Кінь/верблюду	Середнє, якщо постріл перетинає верхній край	-
	<b>Кам'яниста місцевість</b>	1 - Піший 2 - Кінь/верблюду	Відсутнє	0

### 4 - ПЕРЕСУВАННЯ

Кількість очок руху, що є у кожного персонажа, вказано на його фішці (синя цифра). У наступній таблиці перераховані різні показники руху, що використовуються у грі:

Тип персонажу	Рух здорового персонажа	Рух пораненого персонажа
Жінка	4	2
Купець	6	3
Піший персонаж в обладунках	6	3
Піший персонаж без обладунків	8	4
В'ючний верблюд, верблюд з паланкіном	8	8
Вершник на верблюді	12	12
Кінний вершник в обладунках	12	12
Вершник лучник-сарацин в обладунках	14	14
Кінний вершник без обладунків	15	15

Вхід у кожен гекс коштує певної кількості очок руху, що відповідає складності місцевості (див. § 3.1 Типи місцевості, надані на мапах). Кожен раунд гравець може пересувати всіх чи деяких своїх персонажів, використовуючи всю чи частину норми пересування. Очки руху не можуть передаватися між персонажами та не можуть бути збережені для використання у наступних раундах.

## 4.1 - Об'єднання фішок

Під час гри персонажі можуть проходити крізь гекси, в котрих перебуває союзний персонаж, приголомшений персонаж чи мертвий персонаж. Але наприкінці кожної фази пересування в будь-якому гексі має бути не більше одного живого персонажа (в доброму стані здоров'я, пораненого чи приголомшеного).

## 4.2 - Обмеження на пересування

Персонажі не можуть проходити крізь гекси, що включають супротивника, якщо тільки він не приголомшений або мертвий. Однак, перетин гексів, що мають союзних персонажів, не викликає жодних перешкод

### 4.2.1 - Гекси, що включають мертвих персонажів

Гекс, що включає три мертвих персонажі або одного мертвого коня або верблюда, коштує на одне очко руху більше, ніж звичайна вартість.

Гекс стає непрохідним, якщо в ньому знаходиться шість загиблих або два мертві коня або верблюди (або три загиблих та один мертвий кінь або верблюд).

### 4.2.2 - Як очистити гекс, що став непрохідним

Два піших персонажі можуть перенести три мертвих персонажі або одного мертвого коня/верблюда на один гекс. Ці два персонажі не можуть робити нічого іншого під час свого ходу, ні пересуватися, ні стріляти, ні битися. Якщо трупи викидаються у воду, то вони тонуть і фішки, що представляють їх, вилучаються з мапи.

**Примітка:** Ця дія неможлива, якщо в гексі поруч є супротивник, який може атакувати.

### 4.2.3 - Як переносити приголомшеного персонажа

Піший персонаж, що пересувається крізь гекс, що включає приголомшеного персонажа, може перенести цього персонажа на своїй спині, але його очки руху, що залишилися, будуть поділені навпіл (з заокругленням до низу за потреби). Наприкінці свого пересування він опускає приголомшеного персонажа в один з шести гексів поруч зі своїм.

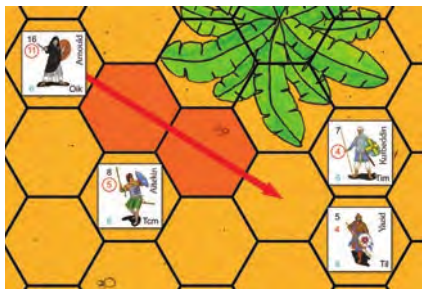
**Примітка:** Перенесення неможливе, якщо в гексі поруч є супротивник, який може атакувати.

## 4.3 - Проникнення крізь ворожі лави

Персонаж перетинаючи гекс поруч до гексу з супротивником, котрий має можливість атакувати, перш ніж продовжити пересування повинен негайно пройти перевірку на проникнення. Наслідки перевірки на проникнення набирають чинності негайно (у наслідку чого, поранений персонаж не зможе закінчити своє пересування). Оponent кидає 1D10 та перевіряє наслідки за таблицею проникнення в § 4.3.1. Він кидає кістку стільки разів, скільки супротивників перебуває у гексах поруч до гексу про який йдеться (тільки одна атака одного супротивника у фазу). Це правило застосовується тільки до гексів, що перетинаються. Завершення руху персонажа в гексі поруч до гексу з супротивником, не призводить до кидка кістки.

Для персонажів-вершників виконується лише один кидок кістки, незважаючи на те, що вони займають два гекси. Для правила проникнення використовується передня частина фішки.

Правило проникнення не застосовується, коли супротивник перебуває з іншого боку вікна чи бійниці.



**Приклад 1:** Arnould хоче атакувати двох сирійських піхотинців, що у 3 гексах від нього. Він повинен зупинитись на першому помаранчевому гексі під час своєї фази пересування, щоб пройти перевірку на проникнення. Aptekin кидає 1D10. Arnould може продовжити пересування до своїх цілей, бо це ґрунтується на наслідках таблиці проникнення. Зверніть увагу, що другий помаранчевий гекс не потребує проходження перевірки на проникнення.

Якщо Arnould вирішить атакувати тільки Yazid-a, то персонаж поруч не зможе виконати перевірку на проникнення.



**Приклад 2:** Якщо Arnould хоче безпечно атакувати Yazid, він повинен використовувати шлях, що проходить поряд з тюркським вершником, тому що той не може атакувати пішого воїна, який знаходиться в гексі зі стовбуром пальми. Альтернативний шлях праворуч призведе до перевірки на проникнення від Kutbeddin-u. В обох випадках, якщо хтось у кроці бою атакує Yazid-a, то в останньому гексі, поруч до Yazid-у, перевірка не проводиться.

Під час фази бою, просування та відступ також вважаються рухом. Тільки просування більш ніж на один гекс може призвести до перевірки на проникнення в гексі(-ах), що перетинаються до кінцевого місця. У разі наступу після бою, переможений персонаж(-и) не виконує перевірку на проникнення.

**Приклад 3:** Ancelin бився з Daoud-ом та змусив його відступити. Ancelin пересувається вперед після бою та перетинає спочатку гекс, який раніше був зайнятим арабським селянином, потім зупиняється в своєму останньому гексі, поруч до Marwan-у. Жодної перевірки на проникнення не виконується.

Відступ (після стрілянини або бою) є винятком: перевірка на проникнення виконується у всіх гексах, що перетинаються, включаючи останній. Зверніть увагу, що відступ в гекс поруч до гексу зі супротивником, який брав участь у бою, неможливий. В такому разі, персонаж, що відступає не рухається та стає пораненим.







**Приклад 4:** Rollin повинен відступити на 2 гекси після стрілянини. Франк може обрати між трьома шляхами:

- Тільки одна перевірка на проникнення у Н1 для синього шляху;
- Також одна перевірка у Н1 для червоного шляху;
- Дві перевірки у Н4 та одна у Н5 для зеленого шляху.



**Примітка:** Як пояснюється у правилах відступу, перший гекс, що перетинається повинен бути в протилежному боці від напрямку з якого прилетів металевий снаряд. Rollin не може відступити в гекс, що на північному сході від Н1 та закінчити в Н2. Отже, він не може уникнути перевірки на проникнення.

**4.3.1 - Таблиця проникнення**

1 – 5	Немає впливу	
6 – 7	Завершення руху	
8 – 9	Персонажа поранено	
10	Персонажа вбито	
<b>Модифікатори до кидка кістки для персонажа, проникає (сумуються)</b>		
Вершник	-1	Модифікатори до кидка кістки персонажа опонента (сумуються)
В обладунках	-1	Вершник
Поранений	+2	Поранений
		+1
		-2

**4.3.1.1 - Обмеження, пов'язані з місцевістю**

Супротивник може протистояти проникненню лише у тому випадку, якщо він може атакувати гекс проникнення персонажа.

Наприклад, правило проникнення не застосовується, коли супротивник перебуває з іншого боку бійниці або якщо він вершник, а опонент знаходиться у гексі зі стовбуром дерева.

**4.3.1.2 - Особливе правило для персонажів-вершників**

Для персонажів-вершників виконується лише один кидок кістки, попри те, що вони займають два гекси. Для правила проникнення використовується передня частина фішки.

**4.4 - Особливі правила пересування для персонажів-вершників**

**4.4.1 - Поворот**

Стрілка, що є на фішках персонажів-вершників, вказує основний напрямок руху. Вершник для просування в гекс на який вказує стрілка або в один з двох гексів поруч з ним, що є переднім сектором фішки, витрачає очки руху (ОР) нормальним чином. Однак, повертаючи свою верхову тварину різкіше, вершник витрачає на 1, 2 або 3 очки більше, ніж звичайна вартість за гекс, як показано на схемі поряд.

Числа в гексах показують вартість руху, беручи до уваги рельєф місцевості та поворот. Помаранчевими гексами відзначено передній сектор вершника (див. § 7.1.1).

**Примітка.** Вершник, що здійснює розворот (оберт на 180°), витрачає 5 очок руху.



**4.4.2 - Посадка та спішування з коня**

Для того щоб сісти на коня або спішитися з нього, легкий вершник (без обладунків) витрачає 2 очки руху, а важкий вершник (в обладунках) витрачає 3 ОР. Ці очки віднімаються від норми пересування, вказаної на фішці перед посадкою або спішуванням персонажу. Очки руху, що залишилися, можна використовувати наступним чином:

- > Якщо персонаж сідає на коня, то решта (піші) очок руху персонажа подвоюється
- > Якщо персонаж спішується з коня, то (верхові) очки руху діляться навпіл (діляться на 4, якщо він поранений). Кількість нових очок руху не може перевищувати звичайну норму пересування пішого персонажа. Закруглення до низу за потреби.

**Приклад:** Guérip витрачає 1ОР, щоб підійти до свого коня та 3ОР, щоб сісти на нього. Його решта 2ОР стають 4ОР після його посадки на коня. Перед тим, як спішитися, Ермол витрачає на пересування верхи 4ОР. Його 8ОР, що залишилися, стають 4ОР для пішого.



Для того, щоб сісти на коня, персонаж повинен знаходитися в одному з 2-х гексів поруч з твариною, як показано на малюнку. Ні вершник, ні кінь не можуть перебувати в гексі поруч до гексу з противником, що має можливість атакувати. Замініть фішки пішого персонажа та коня на одну фішку, що представляє персонажа-вершника. Тільки персонажі, що мають фішки вершника, можуть сідати на коней, що належать іншим персонажам. Коли персонаж спішується, замініть його фішкою коня та помістіть фішку пішого персонажа в порожній гекс поруч. На спішування немає особливих обмежень.



#### 4.4.3 - Посадка та спішування з верблюда

Використовується те саме правило, що і для коней, але вартість посадки та спішування становитиме 6 очок руху, тому що верблюду спочатку потрібно стати на коліна.

Персонаж може сісти в паланкін або виходити з нього за ту саму вартість очок руху. Просто розмістіть фішку персонажа поверх фішки верблюда з паланкіном.

На в'ючного верблюда не можна сісти.

#### 4.4.4 - Верхова тварина без вершника

Коні або верблюди без вершника нерухомі, доки їх не осідлали або повели за вуздечку.

Для того щоб вести за вуздечку, персонажу-вершнику або пішому (навіть пораненому), достатньо увійти до переднього сектору верхової тварини. Ця дія неможлива, якщо поруч із конем або верблюдом перебуває супротивник, який має можливість атакувати. Після цього піший персонаж може продовжити пересування, верхова тварина, що слідує за ним розглядається, як продовження персонажа її ведучого.

Вершник під час пересування може спробувати схопити верхову тварину за вуздечку. Киньте 1D10, щоб побачити, чи вдасться це йому:

> 1-6: Йому вдається та персонаж може закінчити своє пересування, ведучи за собою коня чи верблюда без вершника. Верхова тварина без вершника має бути розміщена з одного чи іншого боку від персонажа-вершника, мордою у тому ж самому напрямі та позаду переднього сектору персонажа.

> 7-10: Йому не вдається. Верхову тварина без вершника залишається місці.

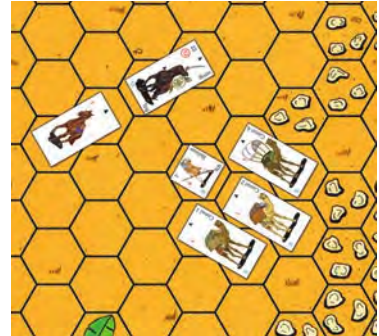
Навіть якщо персонаж завершить пересування поряд з конем чи верблюдом, він не зможе його контролювати у цьому раунді.

Персонаж-вершник, який закінчує своє пересування поряд з верховою твариною без вершника, у її передньому секторі, може отримати контроль над нею без перевірки та рухатися, як завжди, починаючи з наступного раунду.

Верхова тварина без вершника залишається під контролем початкового гравця до того часу, поки поруч із нею перебувати живий, не приголомшений персонаж. Якщо це не так, кінь або верблюд належатиме першому гравцю, який візьме контроль над ним.

Персонаж, який утримує верхову тварину за вуздечку, автоматично втрачає контроль над нею, якщо вступає у бій або зазнає нападу.

**Примітка:** Піший персонаж може вести за вуздечки до трьох коней або трьох верблюдів, як показано на малюнку. Верблюдів та коней не можна вести разом. Персонаж-вершник може вести лише одну тварину.



#### 4.4.5 - Верхові тварини та місцевість

Лише передня частина фішки зі стрілкою на пряму, піддається впливу місцевості. Наприклад, персонаж-вершник, що проїжджає крізь гекс зі схилом, витратить 4 очки руху, як фішка розміром в один гекс, а не 8.

#### 4.4.6 - Коні поруч із верблюдами

Коні, що не звикли до верблюдів, з побоюванням наближалися до них з-за їхнього запаху та швидше за все, тікали. З цієї причини будь-який кінь, що входить до гексу, поруч з верблюдом, повинен пройти випробування на жах. Киньте 1D10:

> 1-4: Кінь наляканий та відступає на 1 гекс. Якщо вершник б'ється у цьому раунді, він отримує покарання у вигляді зсуву на один стовпчик ліворуч через те, що йому важко керувати своїм конем. Для відступу використовуються інші правила.

> 5-7: Хоча кінь наляканий, проте вершник змушує його увійти в гекс. Якщо вершник б'ється у цьому раунді, то він отримує покарання у вигляді зсуву на один стовпчик вліво, тому що йому важко керувати своїм конем.

> 8-10: Без ефекту.

Вершники сарацини та туркополи додають 2 до кидка кістки, оскільки їхні коні звикли до присутності поблизу верблюдів.

Цю перевірку не потрібно проводити, якщо кінь починає свій рух поруч із верблюдом (він вже пройшов перевірку).

## 5 - СТІЛЯНИНА, МЕТАННЯ ТА КИДАННЯ

У цій грі є шість різних видів зброї далекого бою: спис, дротик (j), кинжал (h), лук (короткий або складовий лук, обидва "a" для лучника) та арбалет (x). Тільки персонажі, що мають одну з чотирьох літер j/h/a/x у правому нижньому куті своєї фішки, можуть використовувати їх під час стрілянини.

Метальники нафти (n) можуть залити вогнем територію, та їх особливості докладно описані у § 7.3.



Крім того, будь-який персонаж, вершник або піший, показаний зі списом без прапора, може використовувати його як зброю далекого бою. Ця дія може бути виконана лише один раз протягом сценарію. У решті сценарію, що залишилася, персонаж буде битися з іншою зброєю для ближнього бою, наприклад мечем. Помістіть маркер списа на фішку персонажа, щоб показати, що спис було кинуте.

Кожен персонаж може стріляти лише один раз у фазі стрільби, але можливо стріляти більше одного разу по одній і тій самій цілі різними персонажами. Врахуйте, що складовий лук та спис можуть використовуватися як пішими, так й вершниками.

Кожна зброя має свої особливі характеристики, які впливатимуть на її використання: міць, швидкострільність, дальність, зручність використання та в деяких випадках обмеження снарядів.

### 5.1 - Стрілянина та пересування

Швидкострільність та зручність використання — два фактори, що впливають на рухливість стрільця. Отже, чим зручніша зброя, тим менше вона обмежує його рух. Проте персонаж, який бажає використовувати обидва, атакуючий та захисний постріли, здебільшого буде пересуватися менше, ніж персонаж, який виконує тільки один атакуючий постріл. Відповідні характеристики кожної зброї наведено на ігровому аркуші 2.



## 5.2 - Стрілянина та бій

Персонаж не може стріляти, коли він перебуває в гексі поруч до персонажа супротивника. Вважається, що він бере участь у рукопашному бою. Це правило, звичайно, не застосовується, якщо персонаж супротивника не в змозі атакувати гекс, зайнятий стрільцем (див. § 6.6 Обмеження на бій).

Як тільки гравець вирішує, що його персонаж стрілятиме під час свого раунду (наступальна стрілянина) та/або раунду опонента (захисна стрілянина), його персонаж не зможе атакувати персонажа супротивника в рукопашному бою. Це не заважає йому нормально оборонятися, якщо на нього напали під час раунду супротивника.

**Примітка:** Обмеження на бій застосовуються лише в ігровий хід, що передує захисному вогню. Персонаж, який вирішує не стріляти під час свого ходу та наступного ходу супротивника, завжди може атакувати звичайним чином.

## 5.3 - Захисна стрілянина

Тільки персонажі, яким не заважає їхнє пересування та які не зазнали нападу в попередній хід, можуть вести захисну стрілянину.

На відміну від наступальної стрілянини, яка спрямована проти нерухомих персонажів, захисна стрілянина відбувається під час пересування супротивника. Отже, гравець, який використовує захисну стрілянину, може будь-якої миті перервати рух персонажа на певному гексі та оголосити, що по ньому стріляють один або кілька персонажів. До того, як постріли в наслідку одночасної стрілянини, будуть виконані, усі персонажі, що виконують захисну стрілянину, повинні бути визначені. Якими б не були наслідки дії, всі вважаються такими, що стріляли. Якщо гравець визначає, наприклад, трьох лучників та ворожого персонажа вбито другим пострілом, третій лучник все одно вважатиметься таким, що стріляв. Його постріл ніяк додатково не впливає, як це й сталося б насправді.

Якщо під час свого пересування, переживши один або кілька пострілів у гексі, персонаж супротивника все ще може рухатися, подальша захисна стрілянина проти нього не може бути виконана доки він не пересунеться:

- > на 1 гекс далі, якщо він піший та поранений
- > на 2 гекси далі, якщо він піший та неушкоджений
- > на 3 гекси далі, якщо він верхи
- > на 4 гекси далі, якщо він верхи та атакує

Отже, можливо, у нього буде час сховатися десь за деревом або вступити в контакт із персонажем, який щойно вистрілює у нього...

**Примітка:** Неможливо використовувати захисну стрілянину проти персонажа, який не почав рухатися, якщо інший гравець вирішить, що персонаж не пересуватиметься в цей хід. Також неможливо стріляти спочатку по одному персонажу, потім по іншому, а потім повернутися та знову стріляти по початковій цілі. Після того, як постріли по одному персонажу були виконані, цей персонаж не може бути обраний знову ціллю до наступного ігрового раунду.

## 5.4 - Виконання стрілянини

Для стрілянини по супротивнику:

- > Визначте тип зброї, який використовує стрілець;
- > Перевірте відстань між стрільцем та його ціллю (кількість гексів, крім того, в якому перебуває стрілець), щоб встановити дистанцію (коротка, середня або дальня);
- > Визначте гекс влучення (див. § 5.4.1);
- > Перевірте тип цілі (піша або вершник);
- > Зверніть увагу, що при стрільбі по вершнику або тварині: Стрілець може вибрати, який із двох гексів цілі є гексом цілі.

Зараз ви визначите гекс влучення та виконаєте постріл.

### 5.4.1 - Визначення гекса влучення

- > Киньте 1D10 та перевірте схему праворуч, щоб визначити дійсний гекс влучення. Дві стрілки вказують можливий напрямок стрільби в залежності від положення стрільця;
- > Якщо персонаж (друг чи супротивник) перебуває у гексі влучення, він отримує наслідки по таблиці стрілянини.
- > Зверніть увагу на тип укриття цілі (відсутнє, легке, середнє або міцне) та позначте відповідний стовпчик у таблиці стрілянини;
- > Киньте 1D10 та перегляньте наслідки у відповідній таблиці (вершника або пішого);

Зверніть увагу, що вам не потрібно визначати гекс влучення, якщо цілі знаходиться у межах 2 гексів від стрільця (що становить близько 4 метрів / 12 футів у реальному світі).



### 5.4.2 - Модифікатори до кидка кістки

Не зважаючи на те, що насамперед наслідки стрілянини визначаються кісткою, є декілька факторів, які можуть вплинути на визначення гекса влучення. Будь-яке значення понад 10 вважається невдалим та не має жодного впливу.

Модифікатор	Обставини, що впливають на кидок кістки
+2	Стрілець на далекій відстані
+1	Поранений стрілець Стрілець на середній відстані
-1	Тюркський кінний лучник *
-2	Лучник/арбалетник у межах 4 гексів від цілі

\* Не застосовується до туркополів (див. Історичний розділ)

### 5.4.3 - Оцінка шкоди

Для оцінки стрілянини перевірте одну з двох таблиць для вершника або пішого, на ігровому аркуші 2. Наслідки залежать від типу використовуваної зброї та укриття цілі.



Киньте 1D10. На перетині рядка до значення, що випало (після модифікаторів) та стовпчика, що відповідає укриттю цілі, знайдіть наслідки пострілу: A, B, C, D, E або F. Унизу кожної таблиці дається опис наслідків.

Слід пам'ятати, якщо персонаж буде в обладунках, то наслідки пострілу по пішому персонажу або вершнику будуть різнитися. Будь-яке значення, що перевищує 10, вважається 10.

#### 5.4.4 - Наслідки відступу

Постраждалий персонаж має негайно відступити. Він може відступати крізь гекси, зайняті союзними персонажами. Він також може зрушувати союзних персонажів, щоб завершити свій хід на необхідній відстані. Але якщо той персонаж, що відступає або зрушений персонаж змушений перетнути або зупинитися у гексі поруч зі супротивником, він повинен зробити кидок по таблиці проникнення.

Неможливо відступати крізь гекс, зайнятий супротивником. Персонаж отримує поранення, якщо він не може відступити на повну відстань. Вершники відступають задкуючи, тобто вони не розвертаються під час відступу.

**Важливо:** Приголомшений чи поранений персонаж вважається мертвим, якщо знову поранений чи приголомшений. Приголомшений персонаж, змушений відступити, також вмирає.

### 5.5 - Обмеження на стрілянину та укриття

#### 5.5.1 - Лінія видимості

Персонаж може стріляти по персонажах супротивника тільки якщо лінія видимості між гексом стрільця та гексом цілі не заблокована. Лінія вогню є уявною прямою лінією, проведеною з центру гекса стрільця до центру гекса цілі.

Якщо ця лінія вогню перетинає гекс, що має будь-якого персонажа, або тип місцевості, відмінний від рівнинної місцевості, то на постріл накладаються обмеження, що пояснюються в наведених нижче пунктах.

При стрілянині вздовж межі гекса для визначення лінії видимості та укриття враховується гекс з меншими обмеженнями.

#### 5.5.2 - Стрілянина крізь типи місцевості та укриттів

##### 5.5.2.1 - Пальми

Постріл неможливий, якщо між стрільцем та його ціллю знаходяться дерева або гілки дерев. Однак можна стріляти в ціль, що знаходиться у гексі з пальмою, якщо лінію вогню не перетинає будь-який інший гекс з деревом. Персонаж у гексі з пальмою отримує перевагу у вигляді легкого укриття.

##### 5.5.2.2 - Схил

Гекси схилу не блокують лінію видимості, якщо вона не перетинає верхній край схилу. Коли лінія видимості перетинає край схилу, стрілянина неможлива, якщо персонаж на нижньому рівні не перебуває на тій же або більшій відстані від гекса схилу, що й персонаж на верхньому рівні. Якщо він перебуває ближче, між ними неможлива стрілянина, бо вони не бачать один одного.

**Виняток:** Стрілянина можлива, коли персонаж на нижньому рівні перебуває в самому гексі схилу. Він може вистрілити, але і в нього також можна стріляти, тому що вважається, що він перебуває на півдорозі до вершини схилу.

Персонаж у гексі схилу отримує перевагу у вигляді середнього укриття, якщо лінія вогню проходить над краєм схилу.

Три франки-лучники, A, B та C, стріляють по вірменам D та E. Для A та B, E отримує перевагу у вигляді середнього укриття, оскільки їх постріли перетинають верхній край схилу. З іншого боку, вони не можуть стріляти по D, який перебуває ближче до схилу, ніж вони. Для C, D немає ніяких переваг захисту, оскільки постріл не перетинає верхній край схилу.

Персонажі, яких не бачить стрілець, не перешкоджають пострілу. Наприклад, персонаж, який знаходиться ближче до підшви схилу, ніж стрілець на вершині схилу, не блокує лінію видимості (див. § 5.5.2.2).



##### 5.5.2.3 - Вола

Персонаж у гексі з водою (море або річка), якщо його видно, ніколи не блокує лінію. Він отримує перевагу у вигляді легкого укриття, крім випадків, коли стрілець перебуває у гексі поруч. Персонаж у гексі з водою не може стріляти.

Персонажі у воді не отримують укриття від стрільця, що перебуває на вищому рівні (див. § 5.5.4).

#### 5.5.3 - Стрілянина крізь інших персонажів

Персонажі, коні та верблюди блокують лінію видимості для арбалетів, кинджалів та списів.

Зверніть увагу, що приголомшені персонажі не блокують лінію вогню.

Стріляти з луків та кидати дротики в інших персонажів можливо за умови, що ціль знаходиться на середній або далекій відстані та отримує перевагу тільки у вигляді легкого укриття або взагалі його не має.

##### 5.5.3.1 - Винятки:

- > Персонаж в гексі з водою не блокує лінію вогню. Крізь нього можна вільно стріляти;
- > Кінні лучники можуть стріляти крізь союзних персонажів, що знаходяться поруч із ними. Однак вони зобов'язані дотримуватися інших обмежень на стрілянину;

A, B, D та E б'ються проти C, F та G.

- Персонаж A — кінний лучник.
- Оскільки він вище B, то A може стріляти поверх нього у C.
- D теж лучник, але не вершник. Отже, він не може стріляти крізь E у F.



- А не може стріляти крізь Е у G, тому що його гекс не є поруч до гексу з Е.

> Персонажі, невидимі для стрільця, ніколи не блокують постріл.

Наприклад, якщо стрілець перебуває на схилі та не може бачити персонажа на нижчому рівні (див. § 5.5.2.2), він може вільно стріляти над його головою.

#### 5.5.4 - Стрілянина з вищого рівня

Два гекси, розділені схилом, вважаються різними за висотою один від іншого на один рівень.

Стрілянина з вищого рівня, може нейтралізувати укриття від місцевості. Цілі в чагарнику, на мілководді або на схилі не отримують переваги від свого укриття, якщо:

- > Стрілець перебуває на один рівень вище за висотою та ближче, ніж половина близької відстані;
- > Стрілець перебуває більш ніж на один рівень вище та на близькій відстані.

Більшість гексів, що межують з місцевістю (такою як парапети, що є середнім укриттям або зубчаті стіни, що є міцним укриттям), забезпечують укриття тільки для гекса, розташованого безпосередньо за укриттям.

#### 5.5.5 - Стрілянина з нижчого рівня

Можна ігнорувати персонажа у зоні видимості, що знаходиться в межах N гексів від цілі, де N означає кількість рівнів на яке вище стрілець.

## 6 - БІЙ

Коли два чи більше персонажів перебувають у гексах поруч, то вони можуть розпочати бій, тобто рукопашний бій. Будь-який бій необов'язковий. Рішення атакувати чи ні залишається за активним гравцем. Його персонажі називаються нападниками. Кожен персонаж може зробити лише одну атаку за раунд, але оборонець може бути атакований кілька разів різними нападниками.

Для виконання бою обчисліть різницю між міццю нападника (**чорне значення**) та міццю оборонця (**червоне значення**). Ви отримуєте різницю, яка відповідає стовпчику можливих наслідків, перерахованих у відповідній таблиці бою на ігровому аркуші 2.

Потім нападник кидає кістку, щоб визначити точні наслідки бою. Є дві таблиці бою — одна використовується для проведення бою проти персонажів-вершників, інша — проти піших.

### 6.1 - Вплив місцевості на бій

Різниця шансів бою може бути змінена залежно від характеру місцевості, яку займає кожен із персонажів, що беруть участь. З таблиці типів місцевості (див. ігровий аркуш 1) видно, що місцевість може впливати на бій трьома способами: вона для персонажа, що її займає, може бути нейтральною (0), несприятливою (-) або сприятливою (+).

Можливо, потрібно буде змінити різницю шансів, зсунувши стовпчик можливих наслідків ліворуч або праворуч, залежно від місцевості, яку займає кожен з персонажів

Вважається, що вершник перебуває в найменш вигідному типі місцевості з двох гексів, які він займає.б

Нападник на місцевості	проти	Оборонця на місцевості	Вплив на стовпчик шансів (0/4, 5/8, 9/12 тощо)
-		+	Зсув на 2 стовпчики ліворуч
-		0	Зсув на 1 стовпчик ліворуч
0		+	Зсув на 1 стовпчик ліворуч
0		-	Зсув на 1 стовпчик праворуч
+		0	Зсув на 1 стовпчик праворуч
+		-	Зсув на 2 стовпчики праворуч

Якщо два боки знаходяться на рівнозначній місцевості, стовпчик не змінюється та шанси залишаються незмінними.

### 6.2 - Бій проти кількох персонажів

Коли два або більше персонажів вирішують атакувати одного персонажа супротивника, то вони можуть атакувати окремо або можуть об'єднати свої очки атаки, щоб отримати єдине загальне значення, яке використовується для розрахунку різниці шансів проти сили захисника. Якщо вони атакують разом, вони можуть, як бонус, зсунути так отриманий стовпчик різниці шансів на один стовпчик праворуч (див. приклад нижче). Це правило не застосовується при атаці персонажа-вершника, якщо на нього не нападає кілька вершників.

Коли наслідки бою вказують, що одного із нападників або оборонців було приголомшено або поранено, тоді гравець ураженого боку вирішує, який із персонажів отримає удар. В інших випадках наслідок "Нападник відступає" або "Оборонець відступає" застосовується до всіх персонажів, які брали участь в атаці або обороні.

Приголомшений персонаж автоматично вмирає, якщо в якийсь момент часу супротивники займають усі доступні гекси навколо нього.

Якщо нападники вирішують атакувати спільно та вони знаходяться на різних типах місцевості, найменш вигідна місцевість вважається їхньою перевагою/недоліком.

Якщо кілька оборонців атаковані разом та вони знаходяться на різних типах місцевості, то найменш вигідна місцевість вважається їхньою перевагою/недоліком.

Приклад: Припустимо, що два персонажі атакують ворога з різницею у 9. Якщо один нападник перебуває на місцевості (0), а інший — на місцевості (-), тоді обидва нападники вважаються такими, що знаходяться на місцевості (-). Якщо оборонець займає місцевість (0), тоді таблиця впливу місцевості (див. ігровий аркуш) вказує, що різниця шансів має бути зсунута на один стовпчик вліво (9/12 стає 5/8). Але оскільки два персонажі атакують разом, вони можуть змістити різницю шансів на один стовпчик праворуч. Отже, бій буде виконаний з різницею між 9 та 12, кількість нападників врівноважує недолік місцевості.



### 6.3 - Бій проти оборонця в обладунках

Коли персонаж атакує оборонця в обладунках (з міццю захисту, обведеним колом), то він при визначенні наслідків у таблиці наслідків бою додає 1 очко до значення, що випало на кістці. Саме це змінене значення вказує на наслідки бою. Якщо оборонців декілька та не всі в обладунках, це правило не застосовується, але будь-які отримані поранення або смерть будуть застосовані до персонажа, що не має обладунків.

### 6.4 - Відступ після бою

Відступ впливає на всіх оборонців та нападників. Персонаж може відступати крізь гекси, які зайняті союзними персонажами. Він також може зрушувати союзних персонажів, щоб завершити свій хід. Зрушені персонажі можуть зрушувати інших союзних персонажів, що може призвести до послідовного відступу. Якщо персонаж, що відступає або один зі зрушених персонажів змушений пройти крізь або зупинитися у гексі поруч з супротивником, він повинен пройти перевірку на проникнення.

Не можна відступати крізь гекс, зайнятий супротивником. Персонаж, який не може відступити на усю потрібну відстань, отримує поранення.

**Важливо:** Приголомшений або поранений персонаж негайно вмирає, якщо його приголомшують або він отримує поранення. Приголомшений персонаж, що змушений відступити, також вмирає.

### 6.5 - Просування після бою

Якщо наприкінці бою нападник або оборонець був змушений відступити (або якщо один або інший був приголомшений або вбитий), гравець, що переміг, може просунути одного зі своїх персонажів на кількість ОР, що дорівнює половині його норми пересування. Перший гекс, що перетинається, завжди повинен бути одним з гексів, залишених супротивником (або гексом приголомшеного або вбитого персонажа).

Просування після бою не обов'язково, але воно має бути виконано негайно, до виконання інших поточних боїв.

Тільки персонаж, який брав участь у бою, може просуватися після бою. ОР, що використовуються під час просування після бою, не заважають нормальному пересуванню відповідного персонажа під час наступного ігрового ходу.

**Примітка:** Просування після бою повинно враховувати правила проникнення крізь лінію супротивника (§ 4.3), але з таким обмеженням: персонаж супротивника, що знаходиться у гексі поруч з гексом, що перетинається, не може кинути кістку, якщо він у цей момент бере участь у бою, в атаці або в обороні. Не має значення, відбувся вже бій чи ні.

### 6.6 - Обмеження на бій

Як правило, бій неможливий, якщо нападник не може перейти до гексу, який він атакує.

**Приклади:** воїн в обладунках не може атакувати персонажа в гексі з водою; вершник не може атакувати персонажа в гексі з деревом.

### 6.7 - Стрілянина та бій щодо коней та верблюдів

Коли вершник повинен спішитися після бою або стрілянини, гравець, якому він належить, поміщає відповідну фішку — вершника приголомшеного, пораненого або мертвого, на один із гексів поруч із його твариною. У випадку, якщо всі гекси поруч зайняті, для звільнення місця для вершника, що спішився, зсувається на один гекс союзний персонаж. Якщо він повністю оточений супротивниками, то вершник, що спішився, автоматично гине. Сам кінь або верблюд залишаються на тому ж місці та повинні бути подані своєю власною фішкою (мертве чи живе, залежно від зазначеного наслідку).

Якщо гравець вирішує атакувати коня чи верблюда без вершника, він проводить бій чи стрілянину, як для персонажа-вершника без обладунків. Однак, наслідки D або E для стрілянини та G, H або I для бою вбивають тварину.

**Примітка:** Усі коні та верблюди мають міць захисту рівну 1.

#### 6.7.1 - Бій між вершниками на конях та верблюдах

Будь-який кінний персонаж-вершник, нападник або оборонець в гексі поруч з верблюдом, навіть якщо він не б'ється з вершником на верблюді, отримує покарання у вигляді зсуву на один стовпчик ліворуч через складність управління своїм конем.

Кіннота не проводить атаки проти верблюдів. Вершники на верблюдах не можуть проводити атаки.

#### 6.7.2 - Верблюд із паланкіном

Персонаж усередині паланкіну має легке укриття.

Людина в паланкіні фактично пасивна та не може атакувати. З погляду оборони, у прямому бою може бути атакований тільки верблюд, а не людина, оскільки конструкція паланкіна та розмір верблюда унеможливають пряме влучення в паланкіна. Якщо верблюда вбивають, тоді паланкін руйнується та з людиною у паланкіні можна битися (або захопити) звичайним чином.

**Далі не читайте! Ви готові грати сценарії 1 та 2**



## 7 - ТАКТИКА БОЮ

### 7.1 - Атаки та контратаки кінноти

#### 7.1.1 - Атака поодиноким вершником

Атака кінноти — це форма штурму, що дозволяє покращити бойові шанси. Перед початком своїх пересувань гравець може оголосити атаку кінноти. Гравець вказує кожного вершника, ціль та шлях.

Щоб бути здійсненою, атака вершника повинна відповідати наступним умовам:

- > На початку атаки ціль повинна бути в межах переднього сектору вершника (див. діаграму нижче) та бути видимою для нього. Лінія видимості така сама, як і для стрілянина, для вершника її блокуватимуть тільки вершники.
- > Вершник повинен пройти не менше 6 гексів та його пересування не повинні включати різких поворотів, що вимагають витрат додаткових очок руху понад звичайну вартість для кожного гекса (див. § 4.4).
- > Чотири останні гекса атаки повинні бути розташовані на прямій лінії у напрямку до гексу цілі.

Charge

#### Передній сектор вершника

Помаранчеві гекси утворюють передній сектор вершника.



#### 7.1.2 - Контратака

Після оголошення кожної атаки, опонент має можливість оголосити зустрічну контратаку одним зі своїх вершників. Це оголошення має бути зроблено негайно, до оголошення наступних атак. Контратака виконується під час фази пересування опонента. Персонажем, що виконує контратаку не обов'язково повинен бути персонаж, обраний як ціль атаки. Щоб вершник зміг виконати контратаку, він повинен відповідати таким умовам:

- > Вершник, що контратакує повинен бачити вершника-нападника та він повинен перебувати в його передньому секторі (див. діаграму вище).
- > Контратака повинна завжди закінчуватися заняттям вершником, що контратакував, останніх 2 гексів шляху атаки, якій він протистоїть. Іншими словами, нападник та той, хто контратакує зустрінуться один з одним, віч-на-віч у 4 останніх гексах спочатку оголошеної атаки, причому кожен вершник займе 2 з них (див. діаграму нижче).
- > Щоб досягти цієї позиції, вершник, що контратакує, не може пройти більш ніж половину числа гексів заявленої атаки (заокруглення до низу за потреби). Крім того, як і для вершника опонента, його пересування не може включати різких поворотів, що вимагають додаткової витрати очок руху.

#### Приклад атаки та контратаки

Лицар-госпітальєр оголошує атаку в 10 гексів на сирійського металника дротиків.

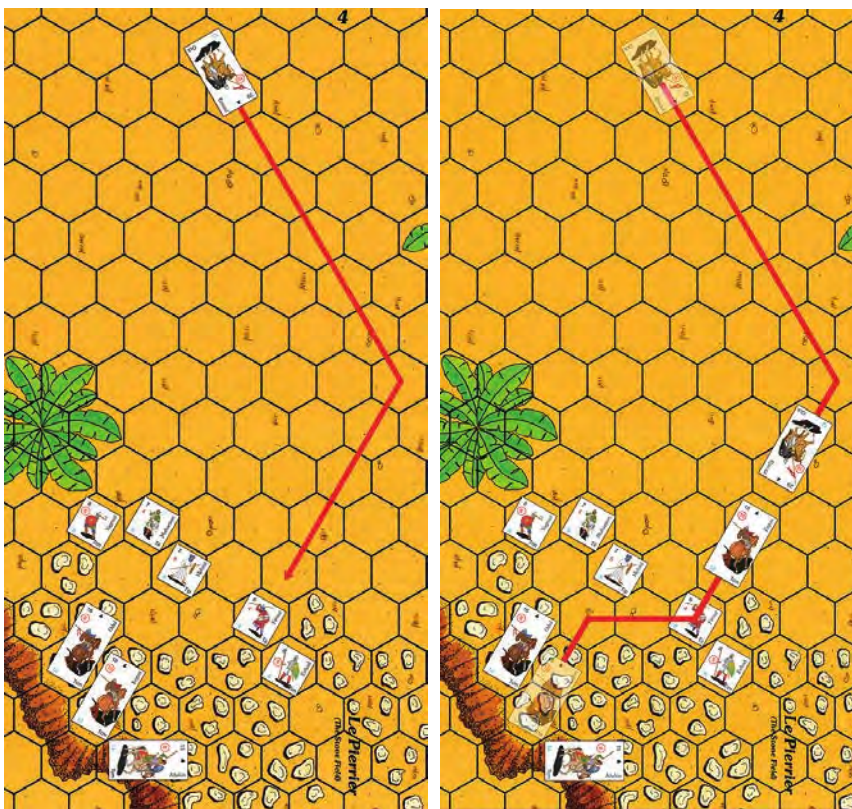
Сирійський вершник зі списом вирішує контратакувати та рухається на зустріч госпітальєру, займаючи 2 останніх гекси першого шляху атаки.

Як інший варіант, для контратаки може бути обраний інший сирійський вершник зі списом, але не може бути обраний торкський вершник, тому що лицар не перебуває на початку атаки в межах його переднього сектору.

Неможливо провести більше однієї атаки або контратаки на одного й того самого персонажа за один ігровий раунд. Після оголошення атаки чи контратаки вона не може бути скасована та її шлях не може бути змінено. Якщо було оголошено контратаку, то проти вершника-нападника заборонено захисну стрілянину.

Вершник може контратакувати, якщо він піддається атаці супротивника з відстані не менше шести гексів та ця атака проводиться у його передньому секторі. У цій ситуації він просувається на два гекси за шляхом супротивника для зустрічі з ним.

У сценаріях з великою кількістю вершників бажано використовувати маркери атаки/контратаки. Ці маркери розміщуються зверху персонажів, коли оголошуються атаки та контратаки.





### 7.1.3 - Вплив на бій

Міць атаки вершника, що атакує збільшується наполовину. Міць захисту вершника, що контратакує збільшується наполовину. Заокруглення значення до низу за потреби.

**Приклад:** Лицар-госпітальєр з міццю атаки 28, нападає на сирійського вершника з міццю захисту 9. Лицар отримує бонус з 14 очок, що дає йому в цей хід міць атаки у 42 очки. Якщо сирійський вершник контратакує, він додає 4 очки до моці захисту.

Атаки та контратаки завжди виконуються, як окремих бій, що не залежить від будь-яких інших атак проти одного або іншого вершника, що бере участь.

**Примітка:** У випадку, якщо міць захисту вершника, що контратакує більша, ніж сила вершника, що атакує, то їх ролі змінюються, тому захисник стає нападником. У цьому випадку несприятливі наслідки до вершника, що контратакує, не враховуються.

### 7.1.4 - Атака списами

Будь-який загін, що складається щонайменше з 3 франкських лицарів або лицарів ордену, що знаходяться поруч та атакують у лінію, застосовує правила атаки, описані вище та крім того наслідки кидка кістки зсуваються на один стовпчик праворуч.

## 7.2 - Оманлива втеча

Ця тактика була характерною рисою тюркської кінноти, але вона також була відома та використовувалася західними арміями, що було показано Вільгельмом Завойовником у битві при Гастінгсі.

### 7.2.1 - Виконання оманливої втечі

Будь-який загін із не менше 5 персонажів, що складається не менше, чим з 2 вершників, може імітувати оманливу втечу, відійшовши від загону супротивника, не менш ніж на 7 гексів. Кожен гекс міграції пересування повинен збільшувати відстань між загонами. Загін визначається як будь-яка кількість персонажів, які ніколи не розходяться більш ніж на один порожній гекс.

Загін супротивника не може перебувати всередині будівлі чи замку. За кількістю, він повинен перевищувати половину чисельності загону, що вводить в оману (без урахування поранених персонажів). Його воїни не можуть бути поруч із будь-якими супротивниками, окрім як з воїнами загону, що вводить в оману.

Коли настає його хід, загін супротивника кидає 1D10, щоб дізнатися, чи був він обдурений втечею. Якщо оманливий маневр вдався, загін супротивника повинен переслідувати загін, що вводить в оману, усіма своїми очками руху. Якщо йому не вдається встановити контакт у цей хід, він повторюватиме перевірку кожен хід, доки не встановить контакт або зрозуміє оману та зупиниться. За підрахунком, поранені персонажі не враховуються та в гонитві участі не беруть.

- > Від 1 до 4: Оманлива втеча вдається та загін супротивника переслідує.
- > Від 5 до 10: Оманлива втеча не мала успіху та загін супротивника залишається на місці.

### 7.2.2 - Модифікація кидка кістки

Модифікатор	Обставини, що впливають на кидок кістки
+2	Загін, що перевіряється, має менше вершників, ніж загін, що вводить в оману.
+1	У межах 3 гексів від загону, що перевіряється, перебуває інший загін супротивника.
+2	Загін, що перевіряється, має більше вершників, ніж загін, що вводить в оману.

## 7.3 - Метальники нафти

### 7.3.1 - Кидання нафти

Метальник нафти має 2 горщики, заповнені нафтою. Він може, під час фази наступальної стрілянини, кинути будь-який горщик на максимальну відстань у 5 гексів. Використовуйте стандартне правило, щоб визначити гекс влучення (див. § 5.4.1). Легкозаймиста суміш поширюється по гексу влучення та шести гексам навколо нього. Суміш плаває на поверхні води. Вогонь палає один раунд. Метальник повинен почекати щонайменше один раунд, перед кидком свого другого горщика.

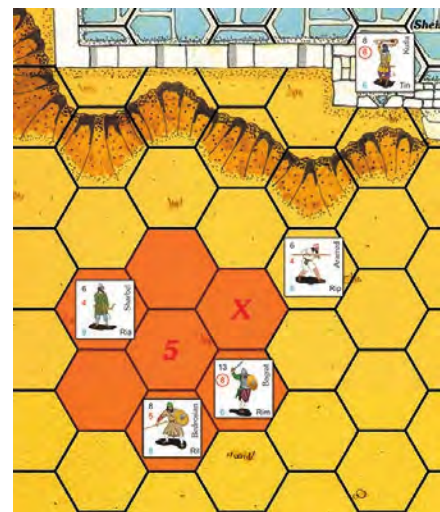
**Приклад:** Ktulu хоче кинути один зі своїх горщиків із нафтою проти вірмен, що атакують замок. Він цілиться у гекс, відзначений знаком "X". Значенням кидка кістки є 5. Гекс із цим числом підпалюється разом із 6 гексами котрі його оточують. 3 вірмени, що знаходяться в цих гексах, повинні пройти перевірку на пошкодження, як описано нижче.

### 7.3.2 - Ушкодження

Всі 7 гексів потраплення нафти спалахують одночасно. Кожен персонаж у гексі, що горить, кидає 1D10.

Якщо персонаж йде пішки:

- > 1 - 2: Персонажа вбито;
- > 3 - 7: Персонаж відступає на один гекс та отримує поранення;
- > 8+: Персонаж відступає на один гекс.



Якщо верховий персонаж:

- > 1 - 2: Персонажа приголомшено, коня вбито;
- > 3 - 4: Персонажа приголомшено, кінь відходить на два гекси;
- > 5+: Персонаж-вершника відступає на два гекси.

**Примітка:** Наслідки до персонажа-вершника завжди перевіряються для гексу, в якому розташована стрілка напрямку.

Будь-який приголомшений персонаж у гексі з вогнем кидає 1D10:

- > 1 - 4: Він негайно приходить до тями та відступає на один гекс;
- > 5 - 6: Його поранено;
- > 7+: Він гине у вогні!

Якщо персонаж відступає в інший гекс, що палає, знову киньте 1D10.

#### 7.4 - Полонення важливого персонажа

Якщо під час бою, різниця між підсумковою бойовою міццю кількох персонажів проти важливого персонажа (лицаря або гуляма), що не знаходиться поряд з будь-яким персонажем його боку, становить 60 або більше, то такий персонаж може бути взятий у полон. Киньте 1D10, щоб визначити, чи взятий персонаж у полон:

- > Від 1 до 4, важливий персонаж здається;
- > Від 5 до 10, важливий персонаж мужньо продовжує бій!

Коли важливий персонаж здається, використовуйте його "поранений" стан. Потім, як мінімум двома воїнами, він повинен бути супроводжений до однієї зі сторін мапи. Супроводжувачі повинні постійно залишатися в гексах, поруч до полоненого (полонений пересувається разом зі своєю охороною).

Важливий персонаж може спробувати втекти під час своєї фази пересування у таких випадках:

- > Якщо в гексах поруч з ним перебуває менше ніж 2 його супроводжувачів (або необережно, або через те, що вони були вбиті або змушені були відступити після стрілянини або бою).
- > Якщо його супроводжувачі атаковані таким чином, що менше ніж 2 його супроводжувачів залишаються не атакованими. У цьому випадку замість того, щоб тікати, важливий персонаж може приєднатися до атаки.
- > Якщо у його супроводі з якихось причин, залишається лише один персонаж, він може спробувати втекти.

Важливий персонаж може повернути свою повну міць (якщо його не полонили вже пораненим), залишаючись на один повний хід поруч із мертвим персонажем, щоб узяти його зброю.

Якщо важливий персонаж намагається втекти або атакує свого супроводжувача та зараз перебуває поруч із персонажем супротивника, вони можуть спробувати знову взяти його в полон або натомість атакувати його.

**Далі не читайте! Ви готові грати сценарії 3 та 4**



## 8 - БУДИНКИ ТА ІНШІ БУДІВЛІ

### 8.1 - Типи місцевості

Вигляд місцевості	Назва	Вартість пересування за гекс	Тип укриття	Вплив місцевості на бій
	<b>Внутрішня частина дому</b>	1 – Піший Непрохідний для вершника (за виключенням гекса дверного отвору)	Відсутнє	+
	<b>Стіна будівлі</b>	Непрохідний	Відмінне	0
	<b>Вікно у стіні будівлі</b>	4 – Піший (для пролізання), Непрохідний для вершника	Середнє	Нападник – Оборонець +
	<b>Дверний отвір в стіні будівлі</b>	1	Середнє	Оборонець +
	<b>Сходи</b>	2 – Піший Непрохідний для вершника	Відсутнє	–
	<b>Парапет</b>	3	Середнє	Оборонець +
	<b>Дерев'яний люк</b>	Непрохідний без драбини	Відсутнє	–
	<b>Драбина</b>	3 – Піший Непрохідний для вершника	Відсутнє	–
	<b>Балкон</b>	1 – Піший зсередини 4 – Піший зовні Непрохідний для вершника	Легке для стрілянини зовні	Нападник – Оборонець +
	<b>Навіс</b>	1 – Піший зсередини 4 – Піший зовні Непрохідний для вершника	Легке для стрілянини зовні	Нападник – Оборонець +
	<b>Зовнішній кут будівлі</b>	1	Середнє	0
	<b>Фонтан</b>	2 – Піший Непрохідний для вершника	Легке	–
	<b>Колодязь</b>	2 – Піший Непрохідний для вершника	Легке	–
	<b>Прес</b>	2 – Піший Непрохідний для вершника	Легке	–
	<b>Намет</b>	2 – Піший Непрохідний для вершника	Міцне	– (Бій крізь, неможливий)
	<b>Відчинений намет</b>	2 – Піший Непрохідний для вершника	Легке	–
	<b>Розтяжка</b>	2 – Піший Непрохідний для вершника	Відсутнє	–

## 8.2 - Село

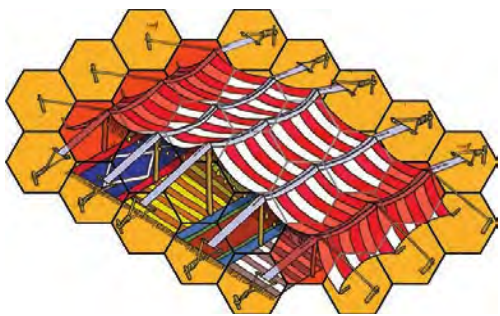
Село, зображене на мапі, типове для Близького Сходу XII століття. У будинках, що піднімаються на кілька рівнів, підлога подана різним кольором, від світлого (рівень 0) до темного (рівень 3). На відміну від інших мап серії, будівлі та їх тераси завжди показані зовні. Всередині завжди можна пересуватися та битися, використовуючи окремі маркери або іншу копію мапи, щоб показати персонажів на іншому рівні.

Палац має лише рівень 0 із дверима, що виходять на сільський майдан, та з декількома вікнами. Можна увійти у внутрішній двір із фонтаном. Будова В також показана з рівнем 0 з двома вікнами. Будова А показана з рівнем 2, доступним зі сходів у 2 гекси та з додатковим рівнем 3, але бічні двері забезпечують вхід до рівня 0. Будівлі С та D показані з рівнем 1, але бічні двері відкриваються на рівень 0. Будівлі Е та F показані з рівнями 1 та 2 з дверима на рівень 0. Ви можете увійти в будівлі тільки з дверей, намальованих на мапі (позначені трапецієподібною виїмкою у стіні).

Доступ на тераси здійснюється за знімними сходами, що знаходяться під дерев'яними люками будівель А, С, D та F (див. правила пересування в розділі нижче), або їх зовнішніми сходами.

Більшість будівель має балкони та навіси, які слід розглядати для гри, як звичайні вікна. Виногорова лоза на терасі будови С забезпечує освіжаючу прохолоду, але не впливає на ігровий процес. Залізи на лозу неможливо.

На сільському майдані є колодязь та прес для вичавлювання оливок. Прес має рівень 1.



## 8.3 - Великий кочовий намет

Великий намет відкритий з двох боків, три видимі відкриті гекси по переду, вважаються гексами входу до намету. Шість гексів, відзначених помаранчевим кольором, являють собою закриті боки намету; вони непрохідні. Гекси з боками, надрукованими сірим кольором, позначають шість гексів внутрішньої частини намету. 6 гексів із мотузками та кілками на закритих боках розцінюються, як 10 гексів із мотузками на відкритих боках.

## 8.4 - Стрілянина

### 8.4.1 - Стрілянина крізь вікна

а) Зсередини: персонаж усередині будівлі може стріляти у персонажа зовні лише з гекса вікна. Лінія видимості визначається від середини зовнішнього краю вікна, а не від центру гекса.

б) Зовні: персонаж зовні може стріляти через вікно, тільки якщо ціль знаходиться відразу за вікном. Лінія стрілянини повинна мати можливість досягти центру гекса вікна, не торкаючись стін, інакше постріл неможливий.

Виняток: стрілець у гексі, поруч із підвіконням вікна, може стріляти всередину будівлі. Проте, його дальність стрілянини обмежена виключно кімнатою. Його лінія видимості визначається від середини внутрішнього краю вікна

В обох випадках, персонажі всередині будівлі, коли в них стріляють через вікно, одержують середнє укриття.

### 8.4.2 - Стрілянина крізь дверні отвори

Персонаж, що знаходиться зовні або всередині будівлі, може стріляти крізь дверний отвір, якщо жодна частина стіни не блокує його лінію видимості. Розрахунок лінії стрілянини проводиться звичайним чином. Однак, коли персонаж стріляє з гекса дверного отвору, лінія видимості починається від середини дверей, а не з центру його гекса.

Обмеження для дверних отворів також застосовуються до входів у внутрішнє подвір'я або будь-якої комбінації цих двох типів входу.

### 8.4.3 - Стіни

Стіни блокують лінію видимості, за винятком випадків, коли ви стріляєте крізь дверний отвір або вікно. Стрілянина неможлива, якщо лінія видимості заблокована.

## 8.5 - Укриття

### 8.5.1 - Внутрішня частина будівлі

Персонажі всередині будівлі отримують перевагу середнього укриття, якщо в них стріляють крізь дверний отвір або вікно. Персонажі всередині будівлі не мають укриття, якщо стрілець перебуває у гексі дверного отвору.

### 8.5.2 - Плоскі дахи

Персонажі на плоскому даху отримують перевагу середнього укриття, коли в них стріляють зовні будинку (навіть з іншого даху на тому самому рівні) або з більш низького рівня. Укриття немає, якщо стрілець перебуває на вищому рівні.

### 8.5.3 - Внутрішні подвір'я

Персонажі у внутрішньому подвір'ї будівлі отримують перевагу середнього укриття, якщо в них стріляють крізь дверний отвір чи вікно.

### 8.5.4 - Стіни

Персонажі за стіною без входу отримують перевагу відмінного укриття. Таким чином, неможливо стріляти в них крізь стіну.

### 8.5.5 - Намети

Намети покривають 4 гекси. Персонаж у гексі з наметом, здебільшого прихований по лінії видимості та отримує перевагу міцного укриття, якщо лінія видимості не проходить через відкриту частину, в цьому випадку укриття тільки легке.

### 8.5.6 - Дверні отвори та входи до внутрішнього подвір'я

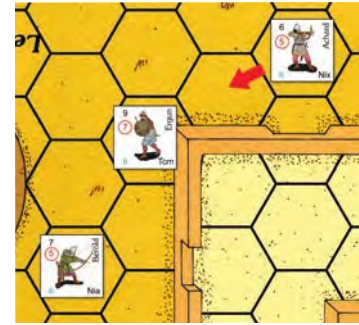
Персонажі у дверях або на вході у внутрішнє подвір'я отримують перевагу середнього укриття. Це укриття обмежене одним боком (зовнішнім чи внутрішнім) двері або входу у внутрішнє подвір'я. Персонаж повинен обрати, який бік прикритий у разі перехресного вогню. Він не отримує укриття, коли в нього вистріляють з іншого боку.

### 8.5.7 - Зовнішні кути будівель

Персонажі у гексах з кутом будівлі, отримують перевагу середнього укриття, якщо стрілець перебуває в гексі, що не дозволяє йому бачити водночас обидва боки будівлі. Якщо він зазнає перехресного вогню, персонаж повинен вибрати бік, з якого він буде захищений.

**Приклад перехресного вогню:**

Два франки водночас стріляють у сирійського вершника, що спішився, який перебуває у гексі з кутом будови. Він не може двічі отримати перевагу середнього укриття, тому гравець-власник повинен обрати від якого стрільця він прикритий.



## 8.6 - Пересування

Стіни непрохідні. Щоб увійти до будівлі, персонаж повинен бути пішки та пройти крізь дверний отвір або вікно. Коні та верблюди, з вершником або без нього, не можуть увійти в гекс усередині будівлі. Вони можуть входити в гекси внутрішніх подвір'їв та дверних отворів.

### 8.6.1 - Пересування крізь вікна

Крізь гекс вікна можуть проходити лише піші персонажі. Цей рух неможливий, якщо інший бік вікна зайнятий супротивником.

**Примітка:** поранені персонажі в обладунках, не можуть перетнути гекс вікна через їх зменшену кількість очок руху на 3 або 2, бо для перетину вікна необхідно 4 очки.

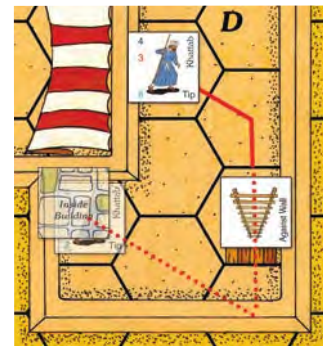
### 8.6.2 - Плоскі дахи

Можна пересуватися першим поверхом будинку, навіть якщо він не показаний на мапі. Поставте маркер "всередині будівлі" на персонажа, щоб показати його позицію.

На плоский дах можна потрапити з першого поверху, використовуючи сходи, розташовані під люком, намальованим на кожному даху. Люки вважаються зачиненими (тому персонажі на плоскому даху можуть ходити ними), крім тимчасового пересування людини, що використовує сходи, щоб вибратися на дах. Вважається, що підняті сходи вже є під кожним з цих люків. Підйом або спускання сходами коштує 3 очки руху (4 для будови А), включаючи вартість відкриття люка.

Люк не можна відкрити, якщо він зайнятий персонажем (мертвим чи живим). У цьому випадку, персонаж на першому поверсі все ще може піднятися сходами за зменшену вартість у 2 очки руху (3 для будови А) та може відкрити люк за додаткове очко, коли він буде вільний. Потім він може вибратися на дах, витрачаючи очки руху, як зазвичай.

**Приклад:** Щоб потрапити зсередини будинку на плоский дах, Khattab повинен витратити: 2 ОР на переміщення по двох гексах всередині будинку, 3 ОР по сходах, 2 ОР по двох гексах на плоскому даху, всього 7 ОР.



### 8.6.3 - Парапети

Гекс з парапетом можна перетнути за 3 ОР, що є підсумком +2 за перетин боку гекса та +1 ОР за вхід у гекс (це може мати значення, якщо стіна поруч з деревом).

## 8.7 - Бої

### 8.7.1 - Бій крізь дверний отвір або вікно

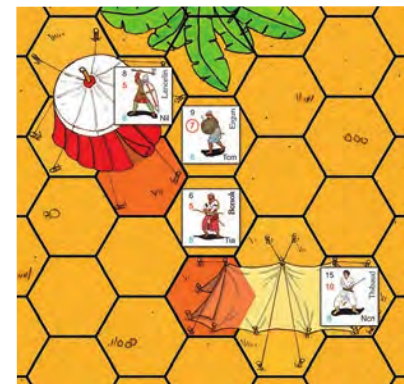
Коли бій ведеться крізь дверний отвір або вікно, оборонець завжди вважається на сприятливій місцевості (+), незалежно від того, де він перебуває (всередині або зовні будівлі).

### 8.7.2 - Намети

Бій крізь гекс намету неможливий, крім відкритих гексів намету.

Персонаж може прорвати намет у гексі, щоб потрапити усередину чи назовні. Він повинен витратити повний хід та не може виконувати жодні інші дії протягом цього ходу. Гекс намету після розірвання, розглядається, як відкритий гекс намету.

**Приклад:** франки Lancelin та Thibaud стоять у своїх наметах та на них нападають тюрки Ergun та Borsok. Помаранчеві гекси представляють вхід до кожного намету. Borsok може стріляти в Lancelin-a, що має перевагу лише легкого укриття, тому що лінія видимості перетинає гекс входу до намету. Він також може стріляти в Thibaud-a, що має перевагу міцного укриття. Ergun або повинен спочатку пройти крізь відкритий гекс намету, або повинен витратити повний хід на розірвання брезенту, щоб мати можливість атакувати Lancelin-a у бою.



**Далі не читайте! Ви готові грати сценарії 5, 6 та 7**





## 9 - ЗАМКИ

### 9.1 - Типи місцевості

Вигляд місцевості	Назва	Вартість пересування за гекс	Тип укриття	Вплив місцевості на бій
	Стіна замку	Непрохідний	Відмінне	Неможлива
	Бійниця	1 – Піший (Непрохідний зовні)	Міцне	Оборонець + (Бій крізь неможливий)
	Прохід у вежі	1 – Піший, Непрохідний для вершника	Середнє	Оборонець +
	Сходи	2 – Піший, Непрохідний для вершника	Відсутнє	–
	Гласис	Непрохідний		
	Скелі	4 – Піший, Непрохідний для вершника	Легке	–
	Вікно	4 – Піший, Непрохідний для вершника	Середнє	Нападник – Оборонець +
	Двері будинку	1	Середнє	Оборонець +
	Рів	4 (1 з гексу рову поруч), непрохідний для коней	Відсутнє	–

### 9.2 - Замок

Для замку, натхненниками стали замок Arima (Qalaat Areimeh) у Сирії неподалік Тартуса, а також елементи замку Saône, далі на північ, на схід від Латакії (Лаодикія). Він складається із двох частин, розділених ровом. В перший замок можна увійти крізь браму Eastern Gate, проста брама у куртині, без складного захисту. Цей замок має дві чотирикутні вежі, Narim Tower та Sheizar Tower, а також перехід на тому ж рівні. У внутрішньому подвір'ї знаходиться вартове приміщення (Guardroom) та вихід до брами Western Postern, що веде до другого замку. Щоб пройти до другого замку, вам потрібно перетнути рів невеликим пішохідним містком, яким не можуть проїхати вершники. Куртина другого замку вища, ніж у першого замку.

Доступ до замку здійснюється через браму Frankish Postern. Єдина будівля на подвір'ї — кухня (Kitchen), присунута до квадратної вежі, що має назву Antioch Tower. Двоє сходів дозволяють вийти на куртину, що з'єднує 4 вежі будівлі.

Вежа — найміцніша частина замку. Два її зовнішні боки захищені непрохідним гласисом. Бійниці дозволяють стріляти як назовні замку, так і у внутрішнє подвір'я.

Оборона замку підіймається на кілька рівнів, поданих камінням різного кольору. Внутрішні подвір'я замку розташовані на рівні 1 та відокремлені від поверхні навколишньої місцевості (рівень 0) схилом та скелями. Вартове приміщення та кухня знаходяться на рівні 1 (рожевий рівень). Куртина та вежі входу у замок розташовані на рівні 2 (синій рівень). Вежі у другому замку, розташовані на рівні 3 (коричневий рівень), а вежа Master Tower — на рівні 4 (зелений рівень).





## 9.3 - Стрілянина

### 9.3.1 - Стрілянина з різних рівнів

Загальне правило таке, що коли стрілець та ціль не знаходяться на одному рівні й розділені завадою (куртиною, будинком і т. і.), стрілянина можлива, якщо персонаж на нижньому рівні, перебуває, як мінімум, на такій же відстані від перешкоди, як і той персонаж на верхньому рівні.

Приклад: На мапі праворуч показані гекси, в які не може вцілити стрілець, що перебуває на куртині другого замка. Внутрішнє подвір'я першого замку та вартове приміщення, гекси вежі, крім двох гексів, поруч з проходами, та гекси за другою куртиною — все поза досяжністю. Зверніть увагу, що у персонажа на сходах можна стріляти.



### 9.3.2 - Стрілянина крізь дверні отвори

Персонаж зовні або всередині будівлі може стріляти крізь дверний отвір, якщо він перебуває на тому ж рівні за висотою, що і дверний отвір та лінія видимості не перетинає ділянку стіни. Коли персонаж стріляє з гекса дверного отвору або гекса з-за дверного отвору, лінія стрілянини проводиться від середини отвору, а не з центру гексу.

### 9.3.3 - Стрілянина з-за бійниці

Коли персонаж у гексі з бійницею, прицілюється в ціль зовні замку, його лінія видимості проводиться від середини боку гекса з бійницею, а не від центру гекса.

Так само, якщо персонаж у гексі з бійницею стріляє крізь бійницю, лінія видимості проводиться від щілини в бійниці. В інших ситуаціях лінія видимості проводиться звичайним чином.

Деякі бійниці розташовані між двома гексами. Застосовуються правила лінії видимості, як у наведеному нижче прикладі.

Два персонажі, один на нижньому рівні всередині стін, а другий на куртині, можуть стріляти одне в одного.

Лінія видимості нормандських лучників у вежі виділена червоним. Achard може стріляти в Güksün-a та в Kismet-a, але ніхто не може стріляти в Evhad-a.

Та навіпаки, Güksün може стріляти в Achard-a, доки він залишається у секторі бійниці. (див. правило § 9.3.5).



### 9.3.4 - Обмеження на стрілянину

При стрілянині з вищої позиції, такої як гекс з бійницею, цілі у зазначених межах, що перебувають в гексах з чагарником, схилом, скелею або оазисом, не мають переваги будь-якого укриття. Тільки лучники та арбалетники можуть стріляти крізь бійницю.

### 9.3.5 - Стрілянина по персонажах у гексах стіни замку або бійниць

Якщо постріл можливий зверху, то він буде можливий й знизу за одним винятком:

- > Щоб вистрілити в персонажа у гексі з бійницею, стрілець повинен бути на одній прямій з бійницею.

## 9.4 - Укриття

### 9.4.1 - Бійниці

Персонажі в цих гексах отримують перевагу міцного укриття, якщо лінія стрілянини перетинає щілину бійниці.

### 9.4.2 - Внутрішня частина замка

Коли брама зачинена, будь-який персонаж усередині замку, якщо він тільки не перебуває за бійницею, отримує перевагу відмінного укриття від стрілянини зовні.

Якщо гекс брами зруйнований, стрілянина крізь гекс стає можливою; ціль отримує перевагу легкого укриття.

### 9.4.3 - Дверні отвори

Персонаж у гексі дверного отвору отримує перевагу середнього укриття. Однак це укриття обмежено одним боком (зовнішнім або внутрішнім) дверного отвору. Якщо він зазнає перехресного вогню, то персонаж повинен обрати бік, з якого він буде захищений.

Всі персонажі всередині будівлі отримують перевагу середнього укриття, якщо в них стріляють крізь дверний отвір. Ця ситуація не застосовується, якщо стрілець перебуває у гексі дверного отвору. Коли стрілець перебуває у гексі дверного отвору, будь-яка ціль всередині будівлі не отримує укриття.



#### 9.4.4 - Стіни

Персонажі за ділянкою стіни без отвору, отримують перевагу відмінного укриття. По них не можна стріляти.

### 9.5 - Пересування

#### 9.5.1 - Обмеження на пересування

Гекси куртини непрохідні зовні замку, якщо персонаж не перебуває на облоговій драбині. Отримати доступ до гексу куртини з внутрішньої частини замку, можна по сходах. Увійти в замки можна лише через одну з брам. Бійниці непрохідні. У гекси з бійницями можна потрапити лише зсередини вежі.

#### 9.5.2 - Пересування та бій на сходах

Якщо верхня або нижня частина сходів виходить в один гекс, ними можна тільки піднятися або атакувати з цього гекса. Також, якщо сходи виходять в два гекси та закінчуються в середині гекса, на них можна зійти з усіх гексів поруч.

## 10 - ТАКТИКА ОБЛОГИ

**Примітка:** повні правила та тактики облоги наведено у додатку *The Anarchy*.

### 10.1 - Захист брами

Вигляд місцевості	Назва	Вартість пересування за гекс	Тип укриття	Вплив місцевості на бій
	<b>Брама</b>	Непрохідний, якщо брама зачинена	Відмінне (якщо стріляти крізь)	0
	<b>Міст</b>	1, непрохідний з гексу рову	Відсутнє	0
	<b>Згорілий міст</b>	Непрохідний, якщо міст знищено	Відсутнє	-

Різні брами замку можуть бути зламани.

#### 10.1.1 - Відчинення/закриття брами

Персонаж повинен закінчити своє пересування в гексі брами та не може ні пересуватися, ні стріляти, ні брати участь у бійці протягом одного повного ходу. Наприкінці цього ходу брама може бути відчинена або зачинена. Якщо брама відчинена, помістіть маркер брами у гекс із персонажем, що відчиняє браму.

Якщо браму зачинено, ви не зможете стріляти в гекс або крізь гекс воріт зовні.

Двері можна відчинити тільки зсередини замку.



#### 10.1.2 - Знищення брами

Браму можна розбити двома нападниками, розміщеними у гексах поруч із брамою (та з одного боку). Щоб досягти успіху, вони не можуть виконувати будь-які інші дії протягом 2 повних ходів (не обов'язково послідовних). Після руйнування, брама залишається відчищеною до кінця гри.

#### 10.1.3 - Міст

Дерев'яний міст використовується для перетину рову. Захисники можуть зруйнувати його, щоб загальмувати бій, що атакує.


Щоб його зруйнувати, два персонажі повинні залишатися протягом двох повних ходів (не обов'язково послідовних) у гексах поруч із мостом. У ці ходи вони не можуть пересуватися, стріляти чи брати участь у бійці.

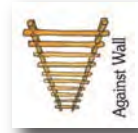
Якщо міст зруйновано, розташуйте маркер згорілого моста (Burnt Bridge) в гекс, котрий зараз непрохідний. Два персонажі, що не виконують жодних інших дій протягом 2 повних ходів та перебувають в гексах поруч до нього, можуть встановити пішохідний міст замість зруйнованого мосту.



## 10.2 - Облогові драбини

**Примітка:** правила переміщення драбин включені до інших ігор серії Norman Saga.

Вигляд місцевості	Назва	Вартість пересування за гекс	Тип укриття	Вплив місцевості на бій
	<b>Вертикальна драбина</b>	3 за пішого	Відсутнє	–



### 10.2.1 - Височина драбин

Облогові драбини можуть досягти 1 рівня висоти; отже, вони можуть досягти верху стін та веж першого замку. Їх не можна використати проти стін та веж другого замку, тому що вони знаходяться на рівні 2.

### 10.2.2 - Пересування драбиною

Пересування драбиною вгору або вниз коштує 3 очки руху. Персонажі можуть переміститися з верхньої частини сходів у гекс замку, до якого примикають сходи, витративши 4 очки руху або в наслідку просування після бою. Киньте 1D6, щоб успішно просунути із зубців на стіну замка. Персонаж в обладунках додає 1 до значення кістки:

- > Від 1 до 5, зістрибнути вдалося;
- > 6, персонажа поранено.

**Примітка:** персонаж з 8 очками руху може піднятися драбиною та переміститися на гекс стіни замку протягом одного ігрового ходу.

### 10.2.3 - Пересування вертикальної драбини

Вертикальну драбину можна пересунути на один гекс або повернути на інший бік у межах одного гекса двома персонажами, розташованими поряд із гексом з драбиною. Кожен персонаж повинен витратити 2 очки руху, щоб повернути драбину на один бік гекса або пересунути драбину на один гекс. Не можна пересувати або повертати драбину, якщо на неї хтось стоїть.

### 10.2.4 - Стрілянина та бій

Стрелець зверху драбини може стріляти тільки у гекс стіни замку, звернений до нього. Його ціль, як і раніше, отримуватиме перевагу мішного укриття.

Персонажі на драбині не отримують переваги будь-якого укриття та у разі бою вважаються такими, що перебувають у несприятливій місцевості (–).

### 10.2.5 - Перекидання облогової драбини

Персонаж у гексі стіни замку, звернений обличчям до вершини драбини, може спробувати перекинути драбину замість стрілянини або бою.

Спроба виконується під час фази бою персонажу.

Киньте одну кістку:

- > 1-6: Драбина перекинута.
- > 7-10: Драбина залишається на місці.

Будь-який персонаж, що перебував на перекинутій драбині, падає, та його власник повинен помістити його в один із гексів поруч з гексом вертикальної драбини, але (звичайно) не в гекс стіни замку.


Персонаж, що впав, може бути поміщений поверх іншого персонажу або поверх перекинутої драбини. Персонаж автоматично отримує поранення під час падіння, та якщо він опиниться зверху іншого персонажа, цього іншого персонажа буде приголомшено. Як завжди, персонаж, який вже поранений або приголомшений, буде вбитий.

Сама драбина не надає жодного впливу на персонажів унизу, якщо падає на них.

### 10.2.6 - Перекидання драбини знизу

Персонаж може спробувати перекинути драбину знизу так само, як і зверху (див. правило § 10.2.5). Для цього, персонаж повинен бути в гексі, поруч з нижньою частиною драбини.

## 10.3 - Каміння

Вигляд місцевості	Назва	Вартість пересування за гекс	Тип укриття	Вплив місцевості на бій
	<b>Каміння</b>	2 за пішого, непрохідне для коней	Середнє	–



### 10.3.1 - Розташування маркерів

Маркери каміння розташовуються відповідно до інструкцій, поданих у кожному сценарії.

### 10.3.2 - Стрільянина та укриття

Можна стріляти у гекс або крізь гекс каміння. Прогалина, подана камінням, дозволяє також стріляти всередину замку. Персонажі на гексах каміння отримують перевагу середнього укриття, незалежно від напрямку пострілу.

### 10.3.3 - Пересування

Якщо маркер каміння розміщується на гексі стіни замку або бійниці, то цей гекс стає доступним з усіх гексів навколо нього, якщо немає непошкодженої стіни, що блокує прохід. Отже, персонажі можуть переміститися з гекса стіни замку у гекс каміння, витративши 2 очки руху.

Проте, щоб переміститися з гекса з камінням прямо в гекс зубців стіни, вежі чи фортеці, персонаж повинен потратити 3 очки руху.

**Зараз ви можете грати усі сценарії.**

\*  
\* \*

## ПРАВИЛА КАМПАНІЇ

### 1 - Мета

Ви молодий франкський лицар, який має виконати ряд місій за наказом вашого пана.

Ваші місії включатимуть: приєднання до облоги, що проходить, як загін підкріплення, набіги та розграбування околиць міста, утримуваного тюрками, та супровід групи паломників на шляху до Єрусалима. Виконавши ці місії, ви отримаєте досвід й славу, та можете розраховувати, що зрештою самі будете паном.

Або ви можете зіграти роль досвідченого тюркського гуляма, оплачуваного атабеком Алеппо та відповідальним за нагляд у будівництві замку, за отримання підкріплення з Шайзара або за переконання жителів вірменського села повстати проти франкського ярма.

Сценарії призначені для створення протистоянь на тактичних мапах.

Гра кампанії заснована на двох основних речах:

- > **Ресурси** у поселеннях, замках чи валках постачання. Ці ресурси дозволяють загонам поповнювати свої запаси, але вони також є ціллю грабежу.
- > **Віра** різних фракцій, що спонукає їх до пошуку збройного протистояння чи компромісу із супротивником. Новоприбулі хрестоносці або лицарі військового ордену, побачивши супротивника, бажають відразу вступити в бій, тоді як франки, що десятиліттями живуть у Сирії, можуть бути більш схильні шукати компроміс.

### 2 - Мапа

На подвійній мапі показана частина Північної Сирії, із заходу на схід від Середземного моря до Алеппо, та з півночі на південь від Антіохії (сучасна Антакья) до Лаодікії (сучасна Латакія). Це та частина князівства, де у першій половині XII століття відбувалися найбільш озброєні зіткнення та облоги.

Кожен гекс становить близько 3 км (2 милі) території.

Зверніть увагу, що територія Північної Сирії набагато зеленіша та багатша за ліс, чим уявляє більшість людей.

Взимку навіть буває сніг!



#### 2.1 - Місцевість

Вартість входу в гекс, в очах руху (ОР) змінюється в залежності від місцевості, як зазначено в ігровому аркуші #4. Коли гекс поєднує кілька типів місцевості, враховуйте вартість тільки найнесприятливішої місцевості (наприклад, вартість використання гекса дороги з горами дорівнює 2, а не 1).

### 3 - Ігрові аркуші

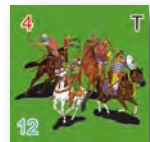
Перший аркуш включає всі необхідні таблиці для кампанії.

Інші аркуші кампанії використовуються для відстеження чисельності різних загонів (а також, у деяких випадках, їх віри), рівня їх постачання та грошей, престижу та віри шляхетства, а також ресурсів, доступних у поселеннях, замках та обозах постачання.

### 4 - Фішки

Вони представляють маркери облоги, загоны, валки постачання або командувачів загонами (зазвичай лицарі у франків, хрестоносців чи військових орденів, гуляма у тюрків-сельджуків та дідебули у вірмен). У цей збірки правил усі командувачі загонами будуть називатися шляхтою.

- > **Синє** число ліворуч унизу — норма пересування фішки, кількість очок руху, котре вона може витратити кожен ігровий хід.
- > **Червоне** число у верхній лівій частині використовується для розрізнення різних фішок.
- > **Чорна** літера праворуч визначає тип (N для нормандців, також званих франками, O для військових орденів, S для хрестоносців, R для вірмен та T для тюрків-сельджуків).
- > Колір фону визначає фракцію шляхти чи загін: червоний для Антіохії, жовтий для Едеси, чорний для госпітальєрів, білий для тамплієрів (у майбутній гри-доповненні MONTGISARD), синій для новоприбулих хрестоносців та зелений для тюрків-сельджуків. Якщо у сценарії не зазначено інше, то Антіохія, Едеса, хрестоносці, госпітальєри та тамплієри є союзними фракціями.



## 5 - Будівлі

### 5.1 - Містечка та міста

Містечка — населені пункти із синьою назвою на мапі. Три міста Антіохія (Antioch), Лаодикія (Laodicea) та Алеппо (Aleppo) виділені зеленим кольором.

У разі тактичного бою в містечку, гравець, який володіє ним, вибирає загін із 15 воїнів, склад якого визначається за таблицею чисельності загону в ігровому аркуші #4. Якщо бій відбувається у місті, загін збільшується до 30 воїнів.

Кожне містечко чи місто належить шляхті та її фракції. Кожне поселення має рівень ресурсів від 1 до 10. Міста мають необмежені ресурси. Рівень ресурсів впливає на здатність загону поповнювати запаси чи набирати нових воїнів.

Ресурси, доступні в кожному поселенні, вказані на ігровому аркуші 5, залежно від року дії сценарію. Тільки валки постачання можуть заповнити втрачені ресурси.

### 5.2 - Замки

На початку сценарію кожен замок має гарнізон з 10 воїнів. Склад гарнізону вказано у таблиці чисельності на ігровому аркуші 4. Гарнізоном командує шляхтич. Воїни цих гарнізонів можуть бути найняті загонами, але для захисту замку завжди має залишатися щонайменше 5 воїнів. Єдиним винятком є наслідки облоги або нападу, в такому разі кількість захисників може скоротитися до 5. В цьому випадку, у наступні дні пріоритетом має стати посилення гарнізону до мінімуму в 5 захисників.

Ресурси в кожному замку, залежно від року, в якому відбувається дія сценарію, вказані на ігровому аркуші 5.

## 6 - Раунд гри

Кожен раунд відповідає одній добі. Раунд кампанії, якщо виникає ситуація, також використовується як раунд облоги.

Виконайте такі кроки в раунді кампанії.

Послідовність ігрового раунду

Обидві фракції завершують кожен крок, перш ніж перейти до наступного:

- > Перевірка стану постачання всіх загонів з 10 та більше воїнів (див. § 8.4).
- > Перегрупування загонів у одному гексі (див. § 8.1)
- > Виплата викупу за шляхетних в'язнів (див. § 15.8)
- > Створення валків постачання у містечках, містах або гексах замків та переміщення ресурсів (див. § 12)

Далі, виконується пересування разом з наступними зустрічами, в порядку престижу шляхти; шляхтич із найбільшим престижем грає першим, потім наступний тощо. Коли 2 шляхтичі протилежних фракцій мають однаковий рівень престижу, загін із найбільшою кількістю персонажів грає першим. Загони без рівня престижу грають останніми, пріоритет надається загону з найбільшою кількістю персонажів. Зустрічі можуть призвести до тактичних битв або облог.

## 7 - Віра

Віра, будь то західний християнин, східний християнин, мусульманин-суніт або мусульманин-шиїт, пов'язана з релігією.

Кожен загін, містечко, місто або замок мають на початку сценарію рівень віри від 1 до 10 (див. ігровий лист 5).

На віру загонів можуть вплинути два фактори:

- > Риси шляхтича, командувача загonom,
- > Чисельність загону, що прибуває.

Коли він входить до гексу з іншим загonom з іншої фракції, кожен гравець спочатку повинен пройти перевірку віри, використовуючи свій чинний рівень віри та додаючи або віднімаючи модифікатори, наведені нижче.

- > Якщо кожен загін набрав 6 або менше очок, бій не відбудеться.
- > Якщо хоча б один загін набрав 7 та більше очок, то бій можливий.

### Модифікатори віри

Риси шляхтича:

Що більше особистого престижу у шляхтича, то більш ворожим буде загін. Застосуйте такі модифікатори до чинного рівня лояльності:

Престиж шляхтича:	Модифікатор
1 чи 2	-2
3 чи 4	-1
5 чи 6	0
7 чи 8	+1
9 чи 10	+2

Кількість:

При зустрічі з іншим загonom розрахуйте різницю між кількістю озброєних персонажів у кожному загоні, що перебуває в одному гексі. Застосуйте такі модифікатори до рівня віри:

Різниця на користь активного гравця:	Модифікатор
10 або більше	+2
від 5 до 9	+1
від -4 до +4	0
від -5 до -9	-1
-10 або менше	-2

Перевірка віри	
Віра	Релігійна поведінка
1	Прагматична
2	Прагматична
3	Прагматична
4	Прагматична
5	Помірна
6	Помірна
7	Віддана
8	Віддана
9	Фанатична
10	Фанатична





## 8 - Загони

### 8.1 - Керування загonom

Кожен загін складається не менше, ніж із трьох персонажів. Така мінімальна кількість дозволяє створювати загони неправдивих цілей, розвідників або підкріплень. Ваш супротивник не знає складу загону, він знає лише об його наявності. Він може дізнатися про його склад тільки, якщо його загін знаходиться в тому ж самому гексі.

Якщо загін складається виключно з вершників, використовується маркер кавалерійського загону. Такий тип загону може пересуватися швидше, ніж загін, що складається виключно з піхоти або поєднання обох типів.

Під час фази перегруповання гравець може розділити загін на кілька дрібніших. Він також може об'єднати кілька загонів в один великий, за умови, що всі вони знаходяться в тому ж самому гексі водночас. Коли загін розподіляється, віра менших загонів залишається такою самою, як і в колишнього великого загону. Коли кілька загонів об'єднуються в один великий, рівень віри дворянина із найбільшого попереднього загону стає рівнем віри нового загону.

Два або більше загонів однієї фракції не можуть перебувати в одному гексі більше одного раунду, інакше вони повинні бути об'єднані разом. Інакше кажучи, кілька фішок "Загін" однієї й тієї ж фракції не можуть перебувати в тому самому гексі більше одного раунду.

Будь-який загін менш ніж з 3 персонажів, автоматично зникає, а персонажі, що залишилися, видаляються з гри (вони зникли в дикій...).

Кількість загонів, які можна створити, обмежена лише наявністю персонажів на мапі кампанії. Вони не обов'язково очолюються шляхтичем (див. § 9).

### 8.2 - Чисельність загону

У сценаріях зазначено загальну кількість воїнів у кожному загоні. Тип воїнів відповідає стандартному розподілу, що залежить від фракції, як вказано на ігровому аркуші #4. Якщо є понад 12 персонажів, просто складіть значення двох або більше рядків, використовуючи рядок "10" для кожного набору з 10 персонажів.

**Приклад:** Загін з 15 порок буде набраний складанням кількості з 10-го та 5-го рядків.

### 8.3 - Пересування

Загін може пересуватися за раунд на відстань до 8 гексів (вказано синім кольором у нижній лівій частині фішки). Якщо загін складається виключно з вершників, він може пересуватися на 12 гексів за раунд.

Тип місцевості впливає на пересування, як вказано на ігровому аркуші 4.

Загін може закінчити свою фазу пересування в гексі, зайнятому іншим союзним, нейтральним чи загonom супротивника. Але наприкінці ігрового раунду в гексі може перебувати лише один загін — кілька загонів однієї фракції повинні бути перегруповані (див. § 8.1), загони протидіючих фракцій повинні битися або одна фракція має відступити. Загonom, що відходить, буде загін з найменшою кількістю очок при перевірці віри.

### 8.4 - Постачання загонів

Вважається, що загін завжди має постачання, якщо він складається менш ніж з 10 воїнів. Однак, будь-який загін з 10 та більше воїнів споживає ресурси та повинен знаходити запаси щодня. Він не може зберігати запаси більше одного дня. Отримання постачання можливе (але не обов'язково), тільки якщо загін перебуває у гексі з містечком, містом, замком своєї або союзної фракції або валками постачання.

Кількість ресурсів необхідних для постачання загону залежить від кількості воїнів у ньому:

- > 1, якщо у загоні від 10 до 19 персонажів,
- > 2, якщо у загоні 20 та більше персонажів.

Якщо загін не зміг повністю поповнити запаси протягом 2 діб поспіль, це вплине на нього у наступній фазі бою:

- > Загін повинен модифікувати всі кидки кісток для бою та стрілянини на +1.
- > Крім того, загін без постачання зможе використовувати у фазі пересування (як у кампанії, так і в тактичних іграх) лише половину своїх очок руху (заокруглення до низу за потреби).

Постачання загону може вплинути на рівень ресурсів у поселенні, замку або валках:

- > -1, якщо у загоні від 10 до 19 персонажів,
- > -2, якщо у загоні 20 та більше персонажів.

## 9 - Шляхта

У кожного шляхтича є певний престиж, який може вплинути на віру загонів, що зустрілися. Кількість шляхтичів та їх первісний престиж наведено у кожному сценарії.

Кожного шляхтича подано фішкою та він поводить як загін, якщо його супроводжують воїни. Для пересування враховуйте лише припустиму кількість очок руху загону.

Престиж шляхтича збільшується на 1 за кожен виграну тактичну битву. Та зменшується на 1 очко за кожен програний бій чи відступ перед боєм. Він також зменшується на 1 очко, якщо відбувається розграбування містечка чи міста. Рівень престижу шляхтича будь-коли не може опускатися нижче 1.

Під час гри може з'явитися новий шляхтич, якщо загін без шляхтича виграє хоча б два тактичних бою. Персонаж із найвищим рейтингом стає шляхтичем із престижем 2.

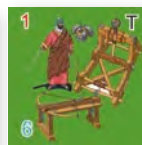
Якщо водночас загін перегруповується, то вищезазначене правило залишається чинним, якщо принаймні 50% початкових членів загону все ще знаходяться в ньому.



## 10 - Облогові знаряддя та інженери

Загін облогових знарядь складається як мінімум з одного інженера, одного облогового знаряддя на колесах (тарану, галереї, облогової вежі або патерели), 2 биків (4 для облогової вежі) та 3-їх селян.

Інженера можна найняти у місті на час кампанії за 4 деньє.





## 11 - Валки постачання

Валки постачання подані фішкою. Вони можуть бути сформовані у гексах дружнього містечка, міста чи замку під час певної фази ігрового раунду.

Фішкою подано до 5 в'ючних тварин та погонич. Валки з запасами, поки вони управляються погоничем, можуть пересуватися на 8 гексів на добу. Без погонича валка не може пересуватися та стоїть місці.

Під час кроку передачі ресурсів між валкою та містечком, містом або замком може бути переміщено до 5 одиниць ресурсів. Будь-який ресурс, переданий в валку постачання, віднімається від кількості ресурсів у поселенні. Кожна в'ючна тварина, що подана в тактичній грі верблюдом, конем або вісликом, переносить 1 очко постачання.

Валки постачання у сценаріях нейтральні. Вони приєднуються до фракції, коли загін, що супроводжує, знаходиться в тому ж гексі. Без супроводу валка курсує між початковою та кінцевою точками, вказаними у підготовці сценарію.



## 12 - Шпигуни

Шпигунство було невідомою частиною середньовічної дипломатії та допомагало дізнатися розташування супротивника. Шпигун використовується для виявлення чисельності та складу будь-яких загонів інших фракцій у межах 2 гексів від його місця знаходження. Він передає інформацію, як тільки вступає в контакт зі шляхтичем або загonom своєї фракції: гравець-супротивник повинен розкрити чисельність та склад своїх загонів, виявлених шпигуном.

Фішка шпигуна є лише одною людиною та може бути згрупована з іншими фішками.

Шпигуна можна виявити, якщо загін супротивника знаходиться у тому ж самому гексі. Кинути 1D10 та перевірити наслідки за таблицею нижче:



Кістка	Наслідок
від 1 до 5	Шпигуна виявлено
від 6 до 10	-

На кидок кістки можуть вплинути такі модифікатори:

- > +2, якщо зустріч відбувається в містечку,
- > +4, якщо зустріч відбувається в місті.

Виявлений шпигун залишає гру.

## 13 - Кошти

Кожен загін починає гру з грошовою сумою у деньє (Д), вказаною в сценарії. Ці гроші можна використовувати для набору військ у містечках та містах.

Гроші можна заробити, грабуючи містечка протилежної фракції (див. § 13.2).

### 13.1 - Вербування військ

Шляхтич або лицар, маючи достатньо ресурсів, можуть у містечку або місті своєї фракції найняти одного або кількох персонажів, за ціною 1 деньє за легкого піхотинця або 0.5 деньє за селянина (див. таблицю вербування на ігровому аркуші #4). Він може зробити те саме в містечку чи місті іншої віри, якщо його модифіковане значення перевірки віри становить 4 або менше (прагматичний).

### 13.2 - Розграбування

Якщо загін атакує містечко або замок та перемагає в наступному тактичному бою, він може розграбувати ресурси, що залишилися. Одне очко здобичі еквівалентне 1 рівню ресурсів та коштує 1Д для майбутньої торгівлі. Після пограбування рівень ресурсів поселення коригується.

## 14 - Зустрічі

Ця фаза гри визначає вплив зустрічі двох загонів чи входу до поселення.

### 14.1 - Зустріч двох загонів однієї фракції

Дозволяє перегрупувати загоми під час фази перегруповання (див. § 8.1). Це не зустріч у значенні цих правил.

### 14.2 - Зустріч двох загонів різних фракцій

За наслідками перевірки віри можливий бій.

Зверніть увагу, що навіть якщо загоми ворожі, бій відбувається лише в тому випадку, якщо один або обидва гравці вирішують вступити у бій.

### 14.3 - Зустріч з валками постачання

Якщо вони належать до тієї ж фракції, що і загін, або є союзним, то можна купити всі або частину запасів, що перевозяться валками.

Якщо перевірка віри визначає загін, що супроводжує, як ворожий, можна розграбувати валки після успішного тактичного бою. Валки без супроводу автоматично належать першому загону, з яким вони зустрінуться.

### 14.4 - Вхідження до містечка або міста

Якщо містечко чи місто належать до тієї ж фракції, то можна поповнити запаси та набрати нові війська. Якщо ні, то можна атакувати містечко, щоб його розграбувати. Місто занадто велике, щоб його можна було атакувати.

### 14.5 - Атака містечка

Кількість оборонців залежить від рівня його ресурсів: чим більше ресурсів, тим більше захисників. Типи оборонців докладно описані в таблиці на аркуші 4.

По закінченню бою та незалежно від його наслідків, захисники поселення, що вижили, залишають гру. У разі нової атаки у наступному раунді процедура підбору оборонців повторюється, виходячи з нового рівня ресурсів містечка.







## 15 - Бій

### 15.1 - Взаємозв'язок між мапою кампанії та тактичними мапами

Кількість тактичних мап, що використовується щодо проведення битви, залежить від загальної кількості персонажів, що беруть участь у битві:

- > 30 або менше: 1 мапа,
- > від 31 до 60: 2 мапи,
- > від 61: 4 мапи.

Якщо використовується лише одна тактична мапа:

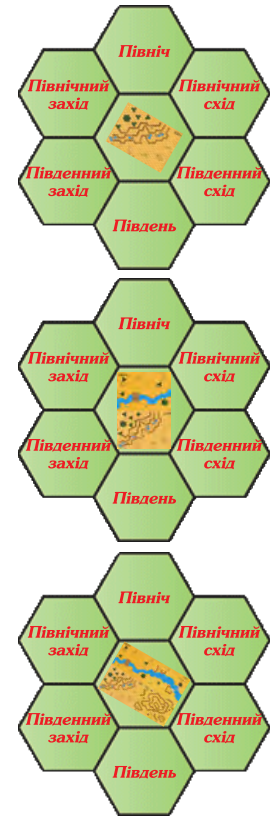
- > Загони, що прибувають з півночі або північного сходу, розвертаються вздовж верхнього боку тактичної мапи,
- > Загони, що прибувають із північного заходу, розгортаються вздовж лівого боку тактичної мапи тощо.

Якщо використовується 2 тактичні мапи:

- > Загони, що прибувають із півночі, розвертаються вздовж верхнього боку верхньої тактичної мапи,
- > Загони, що прибувають із північного заходу, розвертаються вздовж лівого боку верхньої тактичної мапи,
- > Загони, що прибувають із південного заходу, розгортаються вздовж лівого боку нижньої тактичної мапи тощо.

Якщо використовується 4 тактичні мапи:

- > Загони, що прибувають із півночі, розгортаються вздовж верхнього лівого боку верхньої тактичної мапи,
- > Загони, що прибувають із північного заходу, розвертаються вздовж лівого боку двох тактичних мап, що розміщені зліва,
- > Загони, що прибувають із південного заходу, розгортаються вздовж нижнього лівого боку нижньої тактичної мапи,
- > Загони, що прибувають з півдня, розвертаються вздовж нижнього боку нижньої правої тактичної мапи тощо.



### 15.2 - Підготування тактичних мап

Вибір тактичних мап залежить від типу природи в гексі на мапі кампанії. Використовуйте хоча б одну з мап нижче та заповніть решту поля бою мапами з місцевістю без будівель (такими, як The Meadow або The Crusader Trail).

Гравці по черзі розміщують по одній тактичній мапі, орієнтуючи її на власний розсуд. Першу мапу завжди обирає гравець, що є неактивним/оборонцем. Після того, як всі мапи розкладені, гравці спільно або випадково визначають північний бік, який відповідає північному напрямку на мапі кампанії.

Гекси мапи кампанії	Відкрита місцевість	Ліс	Пагорби	Болото	Річка	Узбережжя	Містечко/місто	Замок
<b>Мапи опубліковані Historic-One</b>	The Plateau The Desert The Meadow The Crusader Trail	The Woods	The Plateau The Ditch The Knoll The Hill The Sheepfold	The Lagoon The Ditch	The River The Woodbridge The Creek The Lagoon	The Beach The Cove	The Syrian Village The Caravanserai The Hamlet The Priory	The Crusader Castle The Norman Keep The Eagle Nest
<b>Оригінальні мапи Cru Navoc</b>	The Watering Hole The Crossroads The Open Field	The Olive Grove The Forest	-	-	The Watermill The Ford	The Watchtower The Abbey The Coast 1 The Coast 2	The Village The Fortified Medieval Town	The Castle (Siege) The Krak of the Templars

### 15.3 - Декілька загонів, що беруть участь у бою

До бою можуть вступити інші дружні чи ворожі загони, що є у гексах поруч з тим, де відбуватиметься битва. Ці загони не зможуть пересуватися пізніше у цьому раунді. Запишіть, звідки кожен загін увійшов до гексу битви, оскільки це вплине на підготовку та завершення тактичної битви.

### 15.4 - Розгортання

Після фази зустрічі, залежно від ситуації, різні загони розміщуються вздовж того боку тактичної мапи, який відповідає їхньому прибуттю до гексу мапи кампанії. Гравець-нападник обирає, чи виконує він розгортання першим чи ні. Потім він може обрати зробити перший хід у тактичній грі самому чи дозволити зробити це своєму супротивнику.

### 15.5 - Відмова від бою

Якщо атакований загін не хоче битися, кожен персонаж у цьому загоні має пройти перевірку на проникнення. Киньте 1D10 для кожного члена загону та перевірте наслідки за наступною таблицею. Модифікатори тактичного проникнення використовуються для наступних персонажів:

- > Вершник: -1
- > В обладунках: -1
- > Поранений: +2

Крім того, шляхтич, що є командувачем втрачає свій престиж.

Кістка	Наслідок
1	-
2	-
3	-
4	-
5	Персонажа взято у полон
6	Персонажа взято у полон
7	Персонажа взято у полон
8	Персонажа поранено
9	Персонажа поранено
10	Персонажа вбито



## 15.6 - Закінчення бою

Бій закінчується одним з наступних чотирьох наслідків:

- > Супротивник повністю знищений. Фракція, що перемогла, залишається у гексі мапи кампанії, в якому сталася битва. Фішка, що представляє протиборчий загін видаляється з гри.
- > Супротивник вирішує тікати із поля бою. Переможений загін розміщується на мапі кампанії в одному з трьох гексів, які розташовані у напрямку його прибуття. Фракція, що перемогла, залишається у гексі мапи кампанії, в якому сталася битва.
- > Супротивник вирішує здатися. Фракція, що перемогла, залишається у гексі мапи кампанії, в якому сталася битва, в той час як усі супротивники, що вижили, потрапляють у полон. Дивіться § 15.8 про поводження з бранцями.
- > Бій тривав 12 раундів та жоден з боків не зміг досягти жодного з вищезгаданих наслідків. Кожен із супротивників відступає в один зі трьох гексів, розташованих у напрямку їхнього прибуття на мапі кампанії. Якщо один бій на початку раунду кампанії, вже перебував у гексі кампанії, в якому велася битва, то він повинен відступити до гексу, протилежного від напрямку, обраному її супротивником.

## 15.7 - Поранені персонажі після тактичного бою

Персонаж, котрого поранено під час тактичного бою, може пересуватися по мапі кампанії у наступних раундах з покаранням у 4 ОР. Якщо він перебуває в загоні з іншими здоровими персонажами, весь загін отримує покарання (оскільки поранені персонажі уповільнюють увесь загін).

Персонаж, поранений під час тактичного бою, повинен просуватися у бік найближчого дружнього поселення для лікування. Він не зможе його покинути до повного одужання.

Він повинен дістатися до лояльного поселення чи замку.

Скористайтеся таблицею зцілення на ігровому аркуші 3, щоб дізнатися, скільки ходів знадобиться персонажу для відновлення.

Якщо поселення, в якому знаходиться поранений персонаж, піддається нападу, він може битися з міццю свого пораненого стану.

## 15.8 - Бранці

Загін, що потрапив у полон наприкінці бою, з наступного раунду супроводжується загоном з не менше 3 осіб у:

- > найближче містечко, місто або замок, що належить тій самій або союзній фракції;
- > Помістіть фішку, яка зображує бранців, під фішкою загому, який використовується для супроводу.

Бранці (крім шляхти, за яких очікується викуп) вибувають з гри після досягнення пункту призначення. Потім загін, що супроводжував може бути знову використаний, як бойовий загін.

Якщо загін за для супроводжування не може бути набраний, бранців вбивають.

Бранців зі шляхти викуповують. Їх викуп на пряму залежить від рівня престижу (1 очко престижу = 2 день викупу).

Коли викуп за шляхтича сплачено, він може піти з загоном, що буде його супроводжувати, з двох дружніх вершників, взятих серед інших бранців у пріоритетному порядку.

**Примітка до тактичної гри:** Якщо конвой бранців зазнає нападу в наступні доби, беззбройні бранці мають лише 1 міць захисту. Для звільнення бранців, дружній персонаж має залишатися один повний раунд поруч з ними, не виконуючи жодних інших дій. Звільнений персонаж повинен залишатися один повний раунд поруч із мертвим або приголомшеним персонажем, щоб взяти його зброю (переозброючись у процесі до своїх звичайних значень захисту та атаки).

## 16 - Облоги

Використовуйте тактичні правила *The Anarchy* або *Guiscard* із наступними змінами:

Кожне очко ресурсів забезпечує достатній запас для обложеного боку, щоб витримати дві доби облоги. Коли всі їхні ресурси будуть вичерпані, оборонці повинні здатися. Їхня доля залежить від таблиці на ігровому аркуші 3:

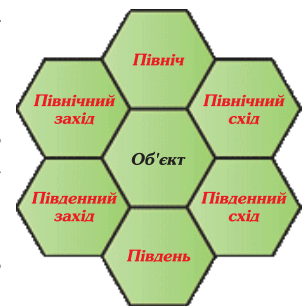
### Наслідки здачі:

Якщо значення кістки є:

- > 3-4: Кожен оборонець проходить перевірку за допомогою 1D10, у порядку зворотному до потужності атаки. Його вбито, якщо значення від 1 до 5. Перевірка припиняється, коли половина оборонців буде мертва.
- > 5-7: Переможець формує один або кілька загонів із бранцями. Усі вершники спішуються. Кожен загін бранців повинен супроводжуватися загоном.

## 17 - Приготування на мапі кампанії

Сценарії вимагають розміщення загонів біля об'єктів на місцевості (переважно містечка або замку). Розташування щодо об'єкта визначається орієнтацією з боків світа, як вказано на малюнку праворуч.



## 18 - Швидке проведення бою

Використовуйте це правило, якщо ви не маєте часу на розігрування тактичної битви або якщо вона не дуже приваблива для розігрування.

### 18.1 - Обчислення значення кожної фракції

Значення персонажів кожної фракції встановлюється відповідно до наступної таблиці:

Тип персонажа	Очки
Піхотинець без обладунків	1
Піхотинець в обладунках	2
Піший стрілець без обладунків	2
Піший стрілець в обладунках	3
Вершник пішки в обладунках	3
Вершник без обладунків	3
Кінний стрілець без обладунків	3
Кінний стрілець в обладунках	4
Вершник в обладунках	5

Вартість пораненого персонажа складає половину.

**Примітка:** у випадку облоги всі персонажі верхи вважаються пішими та використовуються їх значення для піших.

Помножте ці індивідуальні значення на кількість персонажів у кожному класі, щоб отримати загальне значення кожної фракції.



Приклад:

Тип персонажа	Очки	Кількість	Значення	Кількість	Значення
Піхотинець без обладунків	1	6	6	6	6
Піхотинець в обладунках	2	3	6	9	18
Піший стрілець без обладунків	3	2	4	4	8
Кінний стрілець без обладунків	3	6	18	6	18
Кінний стрілець в обладунках	4			6	24
Вершник в обладунках	5	8	40		
<b>Загалом</b>		<b>25</b>	<b>74</b>	<b>31</b>	<b>74</b>

Застосуйте такі модифікатори розташування до підсумку:

Модифікатори розташування	
Оборонець у замку	100%
Схил, що розділяє обидві фракції (до фракції на височині)	20%
Річка, що розділяє обидві фракції	20%
Оборонець у селі	30%

**Примітка:** Перешкоди оцінюються на рівні повної мапи та засновані на вхідних боках кожної фракції, а також на тому, чи можуть вони принести користь більшості персонажів фракції.

Приклад: якщо бій проходить на мапі "Плато" та нападник прибуває з боку 4, а оборонець - з боку 3, то вважається, що оборонець отримує перевагу схилу. Аналогічно, якщо нападник прибуває з боку 1, а оборонець - з боку 3. Використовуючи наведений вище приклад, використовуйте формулу  $74 \cdot 1.2 = 88.8$ , заокругливши до 89, щоб отримати загальний підсумок оборонця.

### 18.2 - Проведення бою

Бій виконується шляхом підрахунку різниці очок між нападником та оборонцем з використанням наступної таблиці. У бійці на відкритому полі співвідношення нападників до оборонців може впливати на наслідки. У разі облоги, на наслідки може вплинути шкода від облогових знарядь:

Модифікатор чисельної переваги	Модифікатор облоги
$1.5 \leq \text{значення НАП./ОБОР.} < 2$	-1 Облогове знаряддя
значення НАП./ОБОР. $\geq 2$	-2 Підкоп зроблено бодай на 80%
	-2 Гекс каменів

Нап.-Обор.	<120	-120/-81	-80/-41	-40/-21	-20/0	1/20	21/40	41/80	81/120	>120
1	E	F	F	G	G	H	H	I	I	J
2	E	E	F	F	G	G	H	H	I	I
3	D	E	E	F	F	G	G	H	H	I
4	D	D	E	E	F	F	G	G	H	H
5	C	D	D	E	E	F	F	G	G	H
6	C	C	D	D	E	E	F	F	G	G
7	B	C	C	D	D	E	E	F	F	G
8	B	B	C	C	D	D	E	E	F	F
9	A	B	B	C	C	D	D	E	E	F
10	A	A	B	B	C	C	D	D	E	E

У нашому прикладі ми маємо НАП.=74 - ОБОР.=89 = -15. Наслідки маємо зі стовпчика [-20/0].

### 18.3 - Обчислення втрат

Кінцеві наслідки залежать від типу протистояння (бій у відкритому полі чи облога). Перевірте одну з наведених нижче таблиць, щоб дізнатися за ким залишається поле бою та втрати з кожного боку. Відсотки втрат застосовуються для кожного типу персонажа.

Бій у відкритому полі						Облога					
Нап.	Втрати		Обор.	Втрати		Втрати		Обор.	Втрати		
	Вбитих Пораних			Вбитих Пораних		Вбитих Пораних			Вбитих Пораних		
A	A	30%	45%	0%	10%	C	20%	40%	0%	5%	
B	A	25%	40%	5%	10%	C	20%	35%	5%	5%	
C	B	20%	35%	5%	15%		15%	30%	5%	10%	
D	B	15%	30%	5%	20%		15%	25%	5%	15%	
E	B	10%	25%	B	10%	20%	10%	20%	10%	20%	
F		10%	20%	B	10%	25%	10%	15%	10%	25%	
G		5%	20%	B	15%	25%	5%	15%	10%	25%	
H		5%	15%	A	20%	30%	5%	10%	D	15%	25%
I		5%	10%	A	25%	35%	5%	5%	D	15%	30%
J		0%	10%	A	30%	40%	0%	5%	D	15%	35%

**Ключ:** А: Розгром; В: Відступ; С: Облога знята; D: Гарнізон здається

У нашому прикладі 1D10 дає 7 або значення D: нападник повинен відступити та зазнає втрат 15% загиблими й 30% пораненими, в той час як оборонець іде лише з 5% вбитими й 20% пораненими. Після заокруглення втрати розраховуються таким чином:

Нападник			Оборонець		
Тип	Мертвих	Поранених	Тип	Мертвих	Поранених
5 лицарів	=15%*5=0.75 ->1	=30%*5=1.50 ->2	6 кінних стрільців	=5%*6=0.30 ->0	=20%*6=1.50 ->2
4 піхотинці в обладунках	=15%*4=0.60 ->1	=30%*4=1.20 ->1	4 піших стрільці	=5%*4=0.20 ->0	=20%*4=0.80 ->1
2 піших стрільці	=15%*2=0.30 ->0	=30%*2=0.60 ->1	9 піхотинців в обладунках	=5%*9=0.45 ->0	=20%*9=1.80 ->2
тощо	...	...	тощо	...	...

#### 18.4 - Положення командувача фракції

Командувач кожної фракції перевіряється окремо відповідно до наслідків таблиці в § 18.3. Киньте 1D10 та помножьте результат на % смертей:

- > Будь-яке значення понад 2 призводить до смерті командувача фракції
- > Будь-яке значення від 1 до 1.99 свідчить про поранення командувача фракцією.

Приклад: наведений вище приклад дав наслідки D.

Нападник кидає 1D10 та отримує 7. Помножьте це значення на 15%, або  $7*15%=1.05$ : командувач нападників поранений.

Оборонець кидає 1D10 та отримує 10. Помножьте це значення на 5% або  $10*5%=0.50$ : Командувача оборонців обеззброєно.

#### 19 - Додатково: Навколишнє середовище

Ці параметри визначаються на початку гри та не змінюються протягом усієї кампанії.

Таблиця погоди	
Кістка	Вплив на ресурси
1	-3
2	-2
3	-1
4	-
5	-
6	-
7	-
8	+1
9	+2
10	+3

##### 19.1 - Погода

Погана погода може знищити урожай минулого року, відмінна погода, у свою чергу, може збільшити врожайність й таким чином, вплинути на рівень доступних ресурсів. Погода перевіряється на початку сценарію та її вплив буде постійним по всій кампанії (оскільки кожен раунд відповідає одному дню, малоймовірно, що сценарій триватиме досить довго, щоб суттєво змінити погоду під час кампанії).

##### 19.2 - Пори року

Пора року, в якій відбувається сценарій, може вплинути на пересування військ (погана погода, повені або сніг можуть зробити дороги непрохідними).

Пора року визначається на початку сценарію та її дія не змінюється протягом усієї гри.

Таблиця пори року		
Кістка	Пора року	Вплив на пересування
1	Зима	-2
2	Зима	-2
3	Весна	-1
4	Весна	-1
5	Літо	-
6	Літо	-
7	Літо	-
8	Осінь	-1
9	Осінь	-1
10	Осінь	-1



v.1.0 - 2017  
Надруковано у Франції

ДЛЯ  
HISTORIC'ONE Editions  
[www.historic-one.com](http://www.historic-one.com)

переклад not simple games v.1.0 - 2022





# Ager Sanguinis

## Нормандці у Північній Сирії в XII столітті

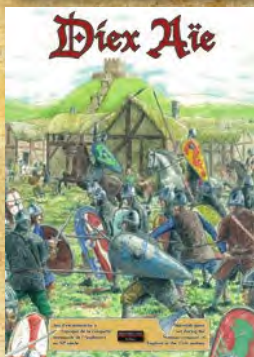
### Нормандська сага

Ця серія ігор розповідає про пригоди нормандців у XI та XII століттях у Франції, Англії, Південній Італії, Сицилії та на Близькому Сході.

#### Видані:



**GUISCARD:** Дія цієї гри відбувається під час епічного завоювання Південної Італії та Сицилії нормандцями під проводом Роберта Гвіскара ("Хитруна" або "Ласки") в 11 столітті. У грі представлені різні фракції того часу, у тому числі візантійці, сицилійські араби, лангобарди, Священна Римська імперія і, звичайно ж, нормандці, що прийшли, як прості найманці в центр зосередження суперечливих інтересів, а потім вирішили захопити владу міццю зброї.



**DIEX AÏE** ("З нами бог!", бойовий клич герцогів Нормандії): ця гра досліджує опір саксів нав'язуванню "нормандського ярма" протягом кількох десятиліть після битви при Гастінгсі. Гра дозволяє вам грати за нормандців, саксів та шотландців.



**THE ANARCHY** - назва дана громадянській війні за престолонаслідування Генріха I Боклерка, короля Англії та герцога Нормандії з 1135 по 1154 рік. У цей період відбувалися численні облоги замків, тому це була чудова можливість оновити всі правила облоги різних ігор серії.

#### Майбутні:

**MONTGISARD** - це розширення до AGER SANGUINIS буде включати фішки, у тому числі тамплієрів та нові мапи для моделювання боїв у Святій Землі за часів короля Балдуїна IV Прокаженого.

Ілюстрація обкладинки:  
Massimo PREDONZANI