

## СОДЕРЖАНИЕ.

1. Введение.
2. Общие сведения и подготовка к игре.
  - 2.1. Что Вам потребуется для игры.
  - 2.2. Поле боя.
  - 2.3. Воины / Армлисты.
  - 2.4. Выбор армии.
  - 2.5. Орудия / Техлисты
  - 2.6. Боевые машины.
  - 2.7. Одиночные персонажи.
  - 2.8. Защитные укрепления.
  - 2.9. Кубики.
  - 2.10. Определение победителя.
  - 2.11. Расстановка войск.
  - 2.12. Разрешение споров.
3. Игра.
  - 3.1. Единица измерения расстояний - шаг.
  - 3.2. Инициатива.
4. Фазы игрового цикла.
  - 4.1. Фаза реанимации раненых.
  - 4.2. Фаза стрельбы
    - 4.2.1. Стрельба.
    - 4.2.2. Поражающий эффект.
    - 4.2.3. Поправки и ограничения стрельбы.
    - 4.2.4. Премияльные очки стрельбы (стрелковый бонус).
    - 4.2.5. Дополнение.
  - 4.3. Фаза маневра и рукопашного боя.
    - 4.3.1. Маневр.
      - 4.3.1.1. Шаги маневра / Распределение шагов маневра.
      - 4.3.1.2. Командная дистанция / Марш-бросок.
      - 4.3.1.3. Передвижение ползком.
      - 4.3.1.4. Преодоление препятствий.
      - 4.3.1.5. Прохождение лестниц.
      - 4.3.1.6. Передвижение орудий.
      - 4.3.1.7. Передвижение по пересеченной местности.

- 4.3.2. Рукопашный бой.
  - 4.3.2.1. Поправки и дополнения рукопашного боя.
- 4.4. Фаза Магии.
  - 4.4.1. Действия с Магией.
  - 4.4.2. Передвижение Магов.
- 5. Специальные свойства - Артефакты.
- 6. Победа.
- 7. Краткая последовательность игрового цикла.
- 8. Приложения.
  - 8.1. Конструирование орудий.
  - 8.2. Передвижение по пересеченной местности.
    - 8.2.1. Движение по склонам холмов.
    - 8.2.2. Передвижение в лесу.
      - 8.2.2.1. Стрельба в лесу.
    - 8.2.3. Движение через реки.

## **1. Введение.**

Статус «Империя» - третий по сложности (после «Традиция» и «Ультра») и новый по содержанию свод правил для игр «Битвы FANTASY». Причиной для создания нового уровня популярной игры стали многочисленные письма с Вашими предложениями и пожеланиями, ежедневно приходящие на адрес фирмы «Технолог».

При создании нового уровня, основным требованием мы считали полную совместимость новых правил с ранее разработанными положениями для статуса «Ультра». Поэтому различия, когда одни воины передвигаются быстрее остальных, в то время, как другие сильнее в рукопашном бою, все оставлены без изменений, поскольку Ваши отзывы свидетельствуют об одобрении подобного подхода к разделению способностей воинов.

Таким образом, Армлисты отрядов остались прежними, также как и карты магии. Изменился лишь подход к использованию указанных в Армлистах свойств. Поэтому, все ранее выпущенные наборы для статуса «Ультра» автоматически

применимы для игры по правилам статуса «Империя» и все, что Вам остается - лишь ознакомиться с настоящими правилами.

**ВНИМАНИЕ!** По мере ознакомления с новыми правилами Вам встретятся значки «П+». Такими значками сопровождаются **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА**, которые могут показаться начинающим игрокам слишком сложными. Поэтому такие правила не являются обязательными и игроки могут договориться об использовании или наоборот, не использовании таких правил в игре. Более же опытные игроки, несомненно, найдут их полезными, ибо эти правила описывают дополнительные возможности игроков, их армий и игры в целом.

Между уровнями «Империя» и «Ультра» гораздо меньше различий, нежели между «Традицией» и «Ультра». - Поэтому те, кто сумел освоить правила «Ультра», без труда адаптируются к правилам «Империя». Итак,...

## **2. Общие сведения и подготовка к игре.**

### **2.1. Что Вам потребуется для игры.**

Помимо тех правил, что Вы держите сейчас в руках, Вам потребуется еще кое-что:

- свободное пространство для будущей битвы - поле боя;
- фигурки воинов, которые составят основу Вашей армии;
- артиллерийские орудия и установки, для обеспечения огневой поддержки Ваших армий;
- фигурка мага или любая другая фигурка, которая будет выполнять его функции;
- комплект магических карт, которыми комплектуются все игровые наборы статуса «Ультра»;
- комплект карточек-визиток с названиями всех отрядов игр «Битвы FANTASY»;
- несколько шестигранных кубиков с нумерацией от 1 до 6;
- листок бумаги и карандаш.

## **2.2. Поле боя.**

Играть можно на любой ровной поверхности, например, на столе или даже на полу. Важно, чтобы границы игровой поверхности были четко обозначены. Место, где будет происходить сражение, называется «полем боя». Солдаты, орудия или боевые машины, по какой-либо причине оказавшиеся за полем боя, считаются «погибшими» и выводятся из игры.

Поскольку игры «Битвы FANTASY» связаны с реальной стрельбой из орудий, то предпочтительней играть на столе - Вам легче будет целиться и стрелять.

Размеры поля боя зависят от численности армий противников. Например, для битвы, где численность армии одного игрока составляет 10 - 12 воинов, вполне достаточно размеров кухонного стола.

Немалую долю интереса в игру вносит рельеф поля боя, который можно организовать из имеющихся под рукой материалов (картонных коробочек, листов плотной бумаги, отрезков зеленой ткани и т. д.) или специальных элементов, которые продаются в магазинах.

## **2.3. Воины / Армлисты.**

В качестве солдат, которые составят основу Вашей армии, используются отряды воинов из игровых наборов с фирменным логотипом «Битвы FANTASY».

В играх «Битвы FANTASY» большинство воинов объединены в небольшие отряды. В каждом отряде имеется свой командир. Название отряда и боевые характеристики солдат приводятся в Армлисте отряда. В качестве примера на рис. 1 предоставлен Армлист дружины «СОКОЛ». В нем указаны:

- принадлежность отряда - то, к какой армии относится отряд (в играх «Битвы FANTASY» существует 4 основных армии : Войска Колдуна, Легионеры Некроманта, Гвардия Чародея и отряды Гильдии Вольных Стрелков);
- название отряда;
- артефакт отряда - магический предмет, дающий отряду

специфическое свойство (см. раздел правил 5. «Специальные свойства / артефакты»);

- хранитель артефакта - тот, у кого находится артефакт;
- воины дружины, каждому из которых присвоен свой порядковый номер. Командиром отряда всегда является воин, указанный в Армлисте под номером 1;

Под каждым воином приведены его боевые характеристики:

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ ОТРЯДА	КОМАНДИР ОТРЯДА/ХРАНИТЕЛЬ АРТЕФАКТА					
АРТЕФАКТ ОТРЯДА	НАЗВАНИЕ ОТРЯДА					ВОИНЫ ОТРЯДА
гвардия ЧАРОДСЯ	ДРУЖИНА «СОКОЛ»					
АДРО РАЗРУШИТЕЛЬ						
СТОИМОСТЬ ОТРЯДА 180	1	2	3	4	5	
МАНЕВР	М	М+1	М+1	М+2	М+1	
РУКОПАШНЫЙ БОЙ	Р+2.5	Р+1.5	Р+1.5	Р+1	Р+2	
ДОПУСК К ОРУДИЯМ	КА П МП	КА П	КА П	КА П МП	КА	
ЗАЩИТА ОТ МАГИИ	ВОДА	ВОДА	ВОДА	ВОДА	ВОДА	
СТОИМОСТЬ ВОИНОВ	46	32	32	36	34	

Рис.1

- маневр - способность воина к передвижению;
- рукопашный бой - сила воина в рукопашном поединке;
- допуск к орудиям - умение воина обслуживать тот или иной тип орудий;
- защита от магии - защищенность воина от некоторых типов магических воздействий;
- стоимость - стоимости воинов и отряда целиком, выраженные в очках.

Каждая из характеристик подробно будет рассмотрена далее в соответствующих разделах настоящих правил.

Армлисты всех отрядов приведены в специальном издании - Войсковом Каталоге мира «Битвы FANTASY». Им комплектуются все игровые наборы статусов «Ультра» и «Империя».

#### **2.4. Выбор армии.**

Чтобы сражение было одинаково интересным для обоих участников, сила воюющих армий должна быть примерно равной. Для этого, перед началом игры, соперники договариваются о размерах армии. В играх статуса «Империя» каждый воин, отряд в целом, оружие или боевая машина имеют свою стоимость. Она выражается в очках и указывается в Армлистах (Тех листах). Предполагается, что, чем дороже воин, отряд или оружие, тем эффективнее он/оно в бою. Таким образом, договариваясь о размерах армии, игроки, по существу, оговаривают определенную сумму очков - бюджет, на который, впоследствии, набирают свою армию из одиночных персонажей, отрядов, орудий и машин.

Одиночные персонажи - это маги, магистры, бакалавры и т. д., то есть все «заведующие» магией фигурки, а также не входящие в отряды воины, наделенные особо мощным оружием, или какими-либо специфическими свойствами. Они выпускаются отдельно со своим Армлистом и подробным описанием их способностей, магической силы или же правилами пользования имеющегося у них сверхоружия.

Остальные воины набираются в армии поотрядно - т. е., весь отряд покупается целиком за то количество очков, которое указано в графе «стоимость отряда» Армлиста. В Армлисте указана и стоимость отдельно каждого воина отряда. Однако, она потребуется лишь при подсчете результатов сражения в конце игры (см. раздел правил 2.10. «Определение победителя»).

Чем больше оговоренная сумма, тем многочисленнее будут армии противников, тем дольше они будут воевать до

полной победы одного из игроков. Общая стоимость набранной игроком армии *не должна* превышать оговоренной суммы.

Кроме того, предлагаемые в игровых наборах сражения опираются на легенды мира «Битвы FANTASY», согласно которым в этом мире существует четыре основных силы - Гвардия Чародея, Войска Колдуна, Легионеры Некроманта и отряды Гильдии Вольных Стрелков. На пути к своему могуществу они то объединялись в союзы, чтобы совместно воевать против остальных, то, перессорившись, начинали воевать между собой. Поэтому, ситуация, когда отряды разных армий воюют на одной стороне, вполне вероятна. Однако не должно получиться так, что отряды одной армии воюют друг против друга. Набирая свою армию, учтите это обстоятельство. Принадлежности отрядов и одиночных персонажей указаны в их Армлистах.

## 2.5. Орудия/Техлисты..

Помимо воинов, игроки должны укомплектовать свою армию артиллерийскими орудиями для ведения стрельбы по войскам противника.

В играх «Битвы FANTASY» все орудия делятся на четыре основных типа:

1. Катапульти (обозначаются «К»).
2. Арбалетные установки и аркабаллисты (обозначаются «А»).
3. Пушки (обозначаются «П»).
4. Многоствольные пушки (обозначаются «МП»).

Каждое орудие в играх статуса «Империя» имеет свой технический лист (Техлист), описывающий свойства орудия и правила обращения с ним. В качестве примера на рис. 2 представлен Техлист артиллерийской установки «Клоп».

В Техлисте указывается:

- название установки;
- тип артиллерийского орудия;
- мобильность - максимальное количество шагов, на которое может переместиться орудие за один ход;

- расход очков - количество очков стрельбы, которое нужно потратить, чтобы совершить один выстрел из данного орудия;
- боевой расчёт - количество воинов, необходимое для того, чтобы орудие исправно стреляло и передвигалось;
- стоимость - количество очков, за которые можно приобрести установку в свою армию.

НАЗВАНИЕ УСТАНОВКИ



Рис.2

Артиллерийские орудия не имеют принадлежности к какой-либо определенной армии, и могут использоваться всеми игроками независимо от того, какую армию они представляют.

Правила стрельбы из орудий будут подробно изложены ниже в разделе правил 4.2. «Фаза Стрельбы».

Стоимость приобретенных игроком орудий должна входить в оговоренную перед игрой сумму очков.

Техлисты наиболее часто используемых в играх «Битвы FANTASY» орудий приведены в специальном издании - Войсковом Каталоге мира «Битвы FANTASY». Им комплектуются все игровые наборы статусов «Ультра» и «Империя».

## **2.6. Боевые машины.**

Боевые машины - это программируемые или управляемые способные к самостоятельному передвижению механизмы шагающего, летающего или колесного типа. Они предназначены для выполнения различных задач - от транспортирования воинов и техники до самостоятельного ведения боевых действий. Каждая из боевых машин игр «Битвы FANTASY» комплектуются собственным Армлистом (или Техлистом ) и подробной инструкцией по обращению, поэтому в данном своде правил боевые машины не рассматриваются.

Однако, следует отметить, что стоимость приобретенных боевых машин должна входить в оговоренную перед игрой сумму очков.

## **2.7. Одиночные персонажи.**

Маги всех рангов и воины, оснащенные супероружием или наделенные особыми способностями, являются Одиночными Персонажами. Как и в случае с боевыми машинами, эти персонажи снабжаются собственными Армлистами и подробным описанием их свойств и правил использования их магии, способностей или правил обращения со сверхоружием. Поэтому в данном изложении правил Одиночные Персонажи не рассматриваются.

Стоимость Одиночных Персонажей должна входить в оговоренную перед игрой сумму очков.

## **2.8. Защитные укрепления.**

Фирма «Технолог» комплектует наборы для игр «Битвы FANTASY» сборными моделями фантастических крепостей из конструкторов «Мастер Град» и «Универсал», сопровождая их подробными инструкциями по сборке. Фирмой уже разработано несколько десятков вариантов укреплений, которые Вы сможете использовать в своих сражениях. Однако, возможности конструкторов на этом далеко не ограничиваются и Вы, при желании, легко сможете создавать собственные защитные

укрепления, которые будут защитой для Ваших воинов в будущих баталиях.

Кроме того, в качестве защитных конструкций Вы можете использовать любые другие имеющиеся у Вас в наличии материалы, - будь то модели зданий, крепостей или даже укрепления из обыкновенных кубиков. «Битвы FANTASY» открыты для всего, что добавляет в игру интереса и увлекательности.

**II+** РЕКОМЕНДАЦИИ. Поскольку укрепления противников могут сильно отличаться друг от друга (по ширине, этажности, - наличием дверей у центральных ворот и пр.), то для обеспечения изначального равенства сил противников, следует учесть эту разницу. Например, назначить укреплениям свою цену и, так же как и свои армии, покупать их на общую оговоренную ранее сумму очков.

Предлагаем один из способов подсчета стоимости укреплений. Заключается он в следующем: измеряются габаритные размеры укрепления - длина, ширина, высота (см. рис.3), в сантиметрах.

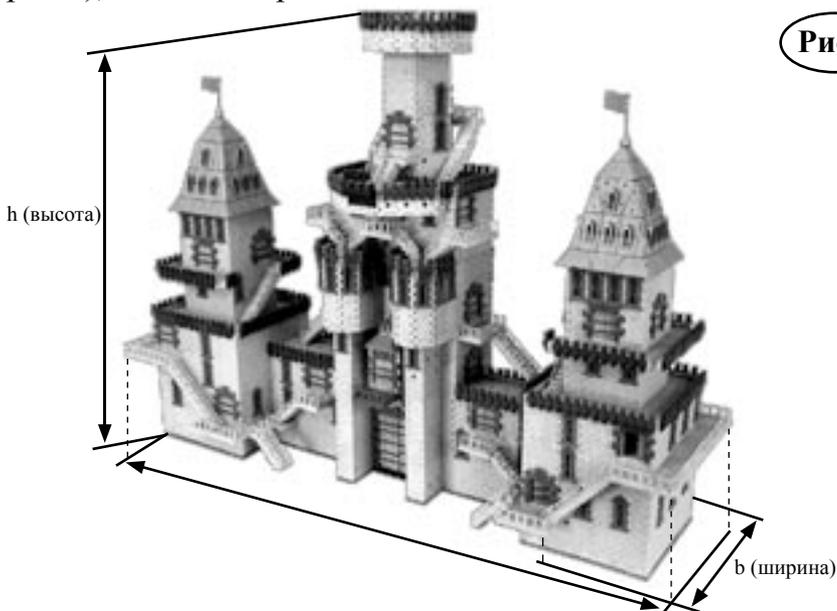


Рис.3

Затем все измеренные значения складываются, и полученная сумма умножается на 3.

$U=(a+b+h) \times 3$ , где  $U$  полученная стоимость укрепления,  $a$  - длина укрепления,  $b$  - ширина укрепления,  $h$  - высота укрепления.

Округляя итог до десятков, получаем окончательную стоимость данного укрепления.

Этот способ хорош тем, что, чем мощнее укрепление желает иметь игрок, тем больше очков он должен потратить на его приобретение.

Кроме того, если противники решили разыграть осаду крепости, то осажденный, потративший много очков на укрепления, будет иметь немногочисленный гарнизон. Осаждающий, в свою очередь, сможет значительно увеличить численность своих сил, в связи с тем, что не тратил очков на укрепления. Таким образом, реальная ситуация, когда большие силы нападающих атакуют небольшой гарнизон крепости, получается сама собой.

## 2.9. Кубики.

В игре используются шестигранные кубики с нумерацией граней от 1 до 6. Все действия (фазы хода) в игре производятся с помощью этих кубиков. Количество используемых в игре кубиков зависит от той суммы очков, на которую игроки набирают свою армию, из расчета 1 кубик на каждые 300 очков в случае, когда игроки договорились *не учитывать* стоимость укреплений в общей сумме очков. Например, если игроки договорились о сумме 1000 очков, то они, соответственно, должны использовать в игре 3 ( $1000 : 300 = 3,3 \gg 3$ ) кубика. Если же, к примеру, оговоренная сумма составляет 500 очков, то игроки должны использовать 2 ( $500 : 300 = 1,66 \gg 2$ ) кубика.

Если же игроки договорились *учитывать* стоимость укреплений в общей сумме очков, то количество кубиков набирается из расчета 1 кубик на каждые 400 очков общей суммы.

## 2.10. Определение победителя.

Каждый из противников стремится одержать победу в сражении.

Предлагаем несколько способов определения победителя.

Наиболее простой из них таков: игрок, начисто разгромивший «живую силу» противника, является победителем сражения. Т. е., если у одного из игроков не осталось воинов на поле боя (раненые - не в счет), то его противник объявляется победителем битвы.

Другой способ заключается в том, что игроки заранее договариваются о количестве ходов, по истечении которых игра прекращается, и игроки подсчитывают нанесенный друг другу урон, начисляя полную стоимость за каждого «убитого» воина противника и половину стоимости за каждого «раненого» (стоимости воинов указаны в Армлистах). Игрок, нанесший больший ущерб противнику, считается победителем сражения.

Еще один способ хорош, когда игроки ограничены во времени. По истечении оговоренного заранее времени, игроки прекращают боевые действия и переходят к подсчету нанесенного ущерба, как в предыдущем случае. Игрок, успевший нанести противнику больший урон, объявляется победителем сражения.

Кроме того, часть игровых наборов комплектуется сценариями для битв. В них игрокам для победы требуется выполнить определенную задачу. Например, - захватить флаг противника, завладеть определенным объектом, убить или ранить конкретного офицера или мага противника, не дать противнику ввести войска на какой-либо свой рубеж до начала определенного хода и т. п. В этом случае, игрок, первым выполнившим свою задачу, объявляется победителем битвы, независимо от понесенного ущерба.

Помимо предлагаемых сценариев, игроки могут разыгрывать собственные варианты битв с одинаковыми или различными для своих армий целями.

## **2.11. Расстановка войск.**

Завершив подбор своих армий, игроки переходят к размещению защитных укреплений и расстановке войск на поле боя. Эту стадию можно проводить различными способами. Например, игроки по очереди выставляют сначала укрепления, а потом по одному отряду и орудию, постепенно создавая исходную позицию.

Другой способ заключается в том, что игроки бросают кубик и тот, кто выбросил меньше очков, первым расставляет свои силы.

В результате расстановки войск, расстояние между укреплениями противника должно быть 0,8 - 1,5 метра, а расстояние от воина (орудия) игрока до ближайшего воина (орудия) противника - не менее 50 см.

Кроме того, за своей исходной позицией (ближе к своей границе поля боя) каждый игрок должен оставить место под «Госпиталь». Госпиталь - это место, куда помещают раненых воинов. На территории госпиталя боевые действия не ведутся.

Карточки-визитки с названиями участвующих в битве со стороны каждого игрока отрядов раскладываются на ближайшем к игроку краю поля боя.

## **2.12. Разрешение споров.**

Перед тем, как перейти к подробному описанию правил выполнения хода, обращаем Ваше внимание на то, что какими бы всеобъемлющими ни были правила, в игре все равно найдется место спорным ситуациям, по которым у игроков не будет единого мнения. Не стоит ссориться из-за подобных игровых разногласий - ведь игра и существует для того, чтобы приносить радость и удовольствие от проведенного с ней времени. Для устранения подобных проблем существует хороший способ - бросок кубика. Ситуация, тогда, разрешается в пользу игрока, выбросившего больше очков, чем соперник.

### 3. Игра.

Игра рассчитана на двух игроков. Однако, допускается и большее число участников, если они разделены на две команды.

Процесс игры состоит из игровых циклов (ходов). Игровой цикл включает четыре фазы:

- *1-ая фаза* - фаза реанимации раненых, - когда раненые в госпитале либо выздоравливают, либо умирают, либо продолжают лечение;

- *2-ая фаза* - фаза стрельбы - фаза, во время которой игроки стреляют из орудий;

- *3-я фаза* - фаза маневра и рукопашного боя - фаза, когда игроки передвигают своих воинов и орудия, и в которой воины противников сходятся в рукопашном бою;

- *4-ая фаза* - фаза магии - фаза использования магических заклинаний и передвижения магов.

Все действия производятся с помощью игровых кубиков.

Менять местами фазы хода ЗАПРЕЩАЕТСЯ!

Чтобы максимально приблизить игровую ситуацию к реальным боевым действиям, в играх статуса «Империя» игроки не ждут, пока противник завершит все фазы хода, а выполняют игровой цикл **ОДНОВРЕМЕННО**. Т. е., сначала оба противника выполняют фазу реанимации раненых, затем выполняют фазу стрельбы (в порядке разыгрываемой очередности), после этого переходят к фазе маневра и рукопашного боя, и заканчивают игровой цикл выполнением фазы магии.

#### 3.1. Единица измерения расстояний - шаг.

В играх «Битвы FANTASY» все расстояния и дистанции измеряются в ШАГАХ. За один шаг принято расстояние 5 см.

Большинство игровых комплектов включает в себя картонную линейку длиной 2 шага. Она значительно упрощает измерения в процессе игры.

Если такой линейки нет, то для этих целей уместно использовать измерительную рулетку или обычную школьную линейку.

### **3.2. Инициатива.**

Перед рассмотрением фаз игрового цикла введем понятие **ИНИЦИАТИВЫ**.

Для выполнения каждой фазы оба игрока бросают кубики. Игрок, выбросивший большее количество очков, считается выигравшим инициативу (при равенстве очков броски повторяются).

Выигравший инициативу игрок получает право либо первым начать фазу, либо «обязать» начинать противника - в зависимости от того, что он найдет для себя более полезным.

## **4. Фазы игрового цикла.**

### **4.1. Фаза реанимации раненых.**

Если воин игрока в результате попадания из орудия (см. раздел 4.2.2 «Поражающий эффект»), падения с укрепления (см. раздел 4.3.1.4. «Преодоление препятствий») или рукопашной схватки (см. раздел 4.3.2. «Рукопашный бой») оказался раненым, то он отправляется в свой госпиталь и находится там, пока не вылечится или не погибнет от ран.

В начале каждого игрового цикла игроки выполняют фазу реанимации раненых. Для этого, каждый игрок берет 1 кубик и бросает его для каждого из своих раненых воинов, поступая, затем, согласно выпавшему результату:

- 1 - воин умер от ран и убирается из госпиталя и с поля боя;
- 2 - 5 - воин остается в госпитале в течение еще одного хода (до следующей фазы реанимации раненых);
- 6 - воин вылечился и может вернуться на боевую позицию. Игрок выставляет его на поле боя не дальше линии своих укреплений.

### **4.2. Фаза стрельбы.**

В играх «Битвы FANTASY» по правилам статуса «Империя» все орудия, как уже упоминалось в разделе 2.5.

«Орудия / Техлисты», делятся на 4 основных типа:

- катапульти (обозначаются «К»);
- арбалеты и аркабаллисты (обозначаются «А»);
- пушки (обозначаются «П»);
- многоствольные пушки (обозначаются «МП»).

Все орудия конструктивно устроены так, что из них можно вести реальную стрельбу. Выстрелы производятся специальными снарядами, которые входят в комплект игровых наборов. Орудийные снаряды являются общими для обоих игроков. Они делятся поровну в начале игры, а затем залетевшие на Вашу позицию снаряды после выстрелов противника используются для стрельбы в Вашем ходе. Исключением является супертяжелая арбалетная установка «Голиаф». Она стреляет специальными ракетами с повышенной ударной мощностью.

Характеристики и правила стрельбы из орудия указываются в его Техлисте (см. раздел 2.5. «Орудия / Техлисты»).

Орудие может стрелять, если возле него, на расстоянии не более одного шага находится столько воинов, имеющих допуск к орудиям этого типа, сколько указано в Техлисте орудия, в графе «Боевой расчет». Например, запись «1П» означает, что для стрельбы из этого орудия достаточно иметь одного воина (1) с допуском стрельбы из пушек (П). И этот воин должен находиться в пределах одного шага от орудия.

Способность воина обслуживать тот или иной тип орудий указывается в его Армлисте (см. раздел 2.3. «Воины / Армлисты»). Например, запись «К, А» означает, что воин способен вести стрельбу из катапульти (К) и арбалетов (А), но не может обслуживать пушки и многоствольные пушки.

В большинстве случаев для стрельбы из орудия достаточно иметь возле него одного воина. Однако, в «Битвах FANTASY» существуют особо мощные и тяжелые орудийные установки, для стрельбы из которых необходимо иметь возле орудия не менее 2-х воинов.

### 4.2.1. Стрельба.

В начале фазы стрельбы оба игрока по одному разу бросают все используемые в игре кубики (их количество вычисляется в разделе 2.9. «Кубики» данных правил) и подсчитывают сумму своих очков (в случае равенства очков броски повторяются). Эту сумму назовем **ОЧКИ СТРЕЛЬБЫ**. После этого игроки сравнивают полученные суммы. Выигравший инициативу игрок (см. раздел 3.2. «Инициатива») может либо начать стрельбу первым, либо обязать начать стрельбу противника.

На один выстрел из орудия требуется потратить столько очков стрельбы, сколько указано в графе «Расход очков» Техлиста этого орудия. Например, в Техлисте легкой пушки «Бульдог», в графе «Расход очков», указано число «2». Это означает, что на один выстрел из пушки «Бульдог» тратится 2 очка стрельбы. В Техлисте на катапульту «Клоп» в этой же графе стоит число 0,5. Это означает, что на один выстрел из «Клопа» надо потратить пол-очка стрельбы, что равноценно тому, что на одно очко стрельбы «Клоп» может выстрелить два раза.

Внимание! Для орудийных установок «Град» (рис. 4) и остальных многоствольных пушек (МП) указанное число очков расходуется на один залп из всех стволов пушки. Причем, выстрел из пушек такого типа производится одновременным нажатием сразу всех курков. Стрельба, при этом, ведется по одной выбранной цели.

На выстрелы из всех имеющихся орудий игрок имеет **ОЧКИ СТРЕЛЬБЫ** - ту сумму очков, которая выпала ему при розыгрыше инициативы.

Внимание! Прерывать стрельбу нельзя! Начавший стрельбу игрок должен полностью отстрелять все свои очки стрельбы, после чего начинает стрелять его противник.



Рис.4

Игрок может потратить свои очки стрельбы как на выстрелы из одного какого-либо орудия, так и из разных - по его выбору. Главное, чтобы сумма потраченных на выстрелы очков, не превысила очков стрельбы.

Игрок может захватить оружие у противника. Для этого ему необходимо подвести своего воина к оружию противника на расстояние не более 1 шага (5 см) и выиграть рукопашный бой, если оно защищено воином (или воинами) противника. Если оружие не охраняется (ближайший воин противника находится на расстоянии более 1 шага от оружия), то игрок захватывает его без боя. Теперь это оружие принадлежит игроку и он может использовать его в бою.

Если Вы поймали противника на том, что он выстрелил из орудия, которое обслуживал солдат, не имеющий допуска к орудиям этого типа, то Вы можете в качестве штрафа забрать этого воина у противника.

#### **4.2.2. Поражающий эффект.**

Если результатом выстрела стало попадание в солдата противника, после чего тот упал на спину (лицом вверх), то этот воин считается «убитым» и убирается с поля боя. Если он упал лицом вниз, то считается «раненым» и отправляется в свой госпиталь. Если же он остался стоять, то ранение считается лёгким и солдат продолжает участвовать в боевых действиях наравне с остальными воинами.

Если фигурка воина такова, что трудно определить упал он лицом вверх или вниз, то достаточно бросить кубик. Тогда результат 1 - 3 означает, что воин “убит”, а 4 - 6, что “ранен”.

Если снаряд угодил в оружие противника, то это оружие считается поврежденным и требует срочного ремонта. В течение одного хода (до фазы стрельбы следующего хода) это оружие стрелять не может. Кроме того, оно отодвигается на один шаг назад в направлении, противоположном источнику выстрела.

Внимание! Если в течение фазы стрельбы 2 орудийных снаряда попали в закрытые крепостные ворота или двери, то

они открываются, и в течение одного хода (до фазы стрельбы следующего хода) остаются открытыми.

Если же в ворота или дверь попала ракета, выпущенная любой супертяжелой установкой (например «Голиаф»), то ворота или дверь остаются открытыми до конца сражения.

Если ворота крепости не повреждены ( в течение одной фазы стрельбы в них попадали из орудий менее 2-х раз), то игрок-хозяин крепости может открывать и закрывать ворота по своему усмотрению, не расходуя на это никаких дополнительных усилий.

### **4.2.3. Поправки и ограничения стрельбы.**

Одна общая для всей фазы стрельбы поправка заключается в том, что во время стрельбы противника игрокам запрещается трогать и поправлять своих воинов, орудия и укрепления.

Если противник завладел орудием игрока (воин противника оказался в одиночестве возле этого орудия), то он может вести из него стрельбу по изложенным выше правилам.

Если возле орудия, на расстоянии не более одного шага, стоят солдаты обоих противников, то это орудие не может стрелять и передвигаться, пока возле него не останутся солдаты одного из игроков.

Если все орудия игрока выведены из строя (ремонтируются), и ему не из чего стрелять, то игрок теряет свои очки стрельбы и лишается фазы стрельбы до следующего хода.

Правила передвижения орудий будут рассмотрены ниже, в описании фазы маневра и рукопашного боя (см. раздел 4.3.1.6. «Передвижение орудий»).

### **4.2.4. Премияльные очки стрельбы (стрелковый бонус).**

Когда оба игрока закончили стрельбу, то они могут получить возможность сделать еще несколько выстрелов. Для этого каждый из игроков считает, сколько своих воинов

находится у него *на укреплениях*, - тех воинов, которые стоят на балконах, лестничных площадках и площадках этажей.

Воин, который находится на укреплении противника, считается за двоих.

Затем каждый игрок бросает кубик. Если количество выпавших очков меньше или равно количеству находящихся на укреплениях воинов, то игрок получает право на дополнительную стрельбу. Причем, очки, выпавшие на кубике, есть его **ПРЕМИАЛЬНЫЕ ОЧКИ СТРЕЛЬБЫ** (стрелковый бонус), который игрок может сразу же отстрелять по изложенным выше правилам. Если стрелковый бонус получили оба противника, то они проводят дополнительную стрельбу в той же очередности, в которой они выполняли фазу стрельбы.

Если же количество выпавших очков больше числа воинов на укреплениях, то игрок права на дополнительные выстрелы не получает.

Таким образом, чем больше воинов у игрока находится на укреплениях, тем больше вероятность получения стрелкового бонуса.

**П+** Если у игрока достаточно много воинов на укреплениях (скажем, 6 или больше), то он по своему желанию может бросать не один, а два или больше кубиков и затем подсчитать сумму выпавших очков. Если эта сумма окажется меньше числа воинов на укреплениях, то игрок получает право на дополнительную стрельбу, а сумма выпавших на кубиках очков является его стрелковым бонусом.

#### **4.2.5. Дополнение.**

**П+** Помимо наиболее часто используемых в игровых наборах орудий, Техлисты которых представлены в Войсковом Каталоге мира «Битвы FANTASY», Вы можете создавать собственные конструкции орудий и установок, а затем использовать их в сражениях. Об этом читайте в приложениях к данным правилам в разделе 8.1. «Конструирование орудий».

### **4.3. Фаза маневра и рукопашного боя.**

Следом за фазой стрельбы наступает время фазы маневра и рукопашного боя. Эти два действия объединены в одну фазу, поскольку они происходят одновременно. Однако правила передвижения воинов и ведения рукопашного боя мы будем рассматривать отдельно.

#### **4.3.1. Маневр.**

Передвижение воинов (маневрирование) в играх по правилам статуса «Империя» осуществляется **ПООТЯДНО С РОЗЫГРЫШЕМ ИНИЦИАТИВЫ**. Т.е. игроки передвигают по одному отряду в порядке разыгрываемой очерёдности. Для этого оба игрока бросают по одному кубику и сравнивают результаты (в случае равенства результатов броски повторяются). Тот игрок, который выиграл инициативу (выбросил больше очков) либо первым передвигает своих воинов, либо «обязывает» ходить первым противника. И тогда тот начинает передвигать своих солдат. Причем, передвигать можно только воинов какого-то одного отряда (по выбору игрока). Когда первый игрок совершил маневр своим отрядом, наступает очередь его противника.

Существует 2 способа передвижения отрядов: распределением шагов маневра и Марш-броском. Оба способа подробно описываются далее в этом разделе.

За один игровой цикл каждый отряд может совершить только один маневр. Поэтому, чтобы не забыть, какие из отрядов уже совершили маневр, а какие еще нет, игрок, передвинув свой отряд, переворачивает «лицом вниз» карточку-визитку этого отряда. Таким образом, перед игроком остаются названия лишь тех отрядов, которым еще предстоит совершить маневр. Если же все карточки-визитки оказались перевернутыми, то это означает, что игрок совершил маневр всеми своими отрядами, т. е. всей армией.

Как только оба игрока передвинули по одному отряду, они снова разыгрывают инициативу и передвигают еще по одному отряду и т. д., пока армии обоих игроков не будет передвинуты.

Если в результате набора армий у противников оказалось

разное число отрядов, например, у одного 5 отрядов, а у другого - 3, то неизбежно сложится ситуация (после маневра третьих отрядов), когда у одного игрока вся армия уже совершит маневр, в то время, как у другого еще останется 2 неподвинутых отряда. Тогда второй игрок заканчивает маневр своей армией в одиночку, т. е. бросает кубик и ходит сначала одним (4-ым) отрядом, а затем снова бросает кубик и ходит вторым (5-ым) своим отрядом. Таким образом, в конце фазы маневра и рукопашного боя все отряды игроков должны быть передвинуты.

Перед началом фазы маневра следующего игрового цикла карточки-визитки отрядов снова переворачиваются лицевой стороной вверх, и игроки приступают к новому передвижению своих армий.

#### **4.3.1.1. Шаги маневра / Распределение шагов маневра.**

Разыгрывая инициативу перед передвижением своих отрядов, каждый игрок бросает один кубик. Помимо розыгрыша инициативы, этот бросок выполняет еще одну очень важную функцию. Выпавшие очки - назовем их **ШАГИ МАНЕВРА**, игрок получает на то, чтобы передвинуть воинов одного из своих отрядов. Причем число очков равно числу шагов, которые игрок делает воинами своего отряда.

Ходить можно как одним, так и несколькими воинами отряда сразу. Главное, чтобы общее число совершенных воинами шагов равнялось **ШАГАМ МАНЕВРА**.

Напомним, что длина одного шага в играх «Битвах FANTASY» принята равной 5 см.

Ходить разрешается в любых направлениях: вперед, назад, влево, вправо, по кругу и т. д.

Как уже говорилось, легкие воины более быстроходны, чем тяжеловооруженные. Достигается это путем введения **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ШАГОВ** вдобавок к шагам, совершаемым воином во время маневра. Количество дополнительных шагов для каждого воина указывается в Армлисте отряда, в графе «Маневр». Например, запись «M+1» означает, что этот воин к

сделанным во время маневра шагам (М), может добавить еще один ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ШАГ (+1). Таким образом, воин, совершив в маневре один шаг, фактически переместится на 2 ( $M+1=1+1=2$ ) шага. Если же он в маневре сделал 2 шага, то его полное передвижение составит 3 ( $M+1=2+1=3$ ) шага.

Запись «М+3» означает, соответственно, что к пройденным в маневре шагам (М), воин может сделать еще 3 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ШАГА (+3). Т. е. воин, сделав в маневре всего один шаг, может переместиться ( $M+3=1+3=4$ ) сразу на 4 шага! Если же он сделает в маневре 2 шага, то его полное перемещение составит ( $M+3=2+3=5$ ) целых 5 шагов!

**ВНИМАНИЕ:** если воин НЕ ДЕЛАЛ шагов в маневре, то он НЕ МОЖЕТ делать дополнительных шагов.

Запись «М» означает, что кроме шагов в маневре, - воин не может передвигаться дополнительно.

Каких воинов отряда передвинуть и на сколько шагов, игрок решает самостоятельно. Он может потратить все шаги маневра на передвижение какого-то одного воина. Тогда остальные воины остаются на прежних местах. Причем, если игрок потратил все ШАГИ МАНЕВРА на передвижение всего лишь одного воина отряда, то отряд все равно считается совершившим маневр и Карточка-визитка этого отряда переворачивается «лицом вниз». Больше ни один воин этого отряда в этом ходе передвигаться не сможет. Или игрок может распределить шаги маневра между несколькими воинами отряда. В этом случае общая сумма шагов, совершенных воинами (не считая ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ШАГОВ), должна равняться ШАГАМ МАНЕВРА.

Поясним описанное правило на примере. Допустим, Вам выпало 4 очка (4 шага маневра), и Вы решили пойти двумя воинами, каждый из которых согласно Армлисту имеет по 2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ШАГА. Тогда Вы можете сделать каждым воином по 2 шага (что в сумме равно 4) и добавить еще по два дополнительных шага каждому из ходивших воинов (см. рис. 5). Таким образом, каждый из них переместится на 4 шага.

Или одним воином Вы можете сделать один шаг, а другим три шага и при желании произвести по 2 дополнительных шага. В любом случае количество шагов, совершенных в маневре (без учета дополнительных шагов), должно быть равно **ШАГАМ МАНЕВРА**.



#### 4.3.1.2. Командная дистанция / Марш-бросок.

Командир отряда (№1 Армлиста) призван руководить действиями своих подчиненных. Однако, эффективно руководить он может лишь теми из своих воинов, которые находятся от него на расстоянии достаточном для того, чтобы слышать его голос. Это расстояние называется **КОМАНДНОЙ ДИСТАНЦИЕЙ** и равняется в играх статуса «Империя» 2 шагам, т. е. 10 см. Предполагается, что воины, находящиеся в пределах 2 шагов от своего командира, хорошо слышат его приказы. Остальные, находящиеся за пределами командной дистанции, его не слышат и действуют самостоятельно.

На основе командной дистанции для игр статуса «Империя» разработан второй способ передвижения отряда - **МАРШ-БРОСОК**.

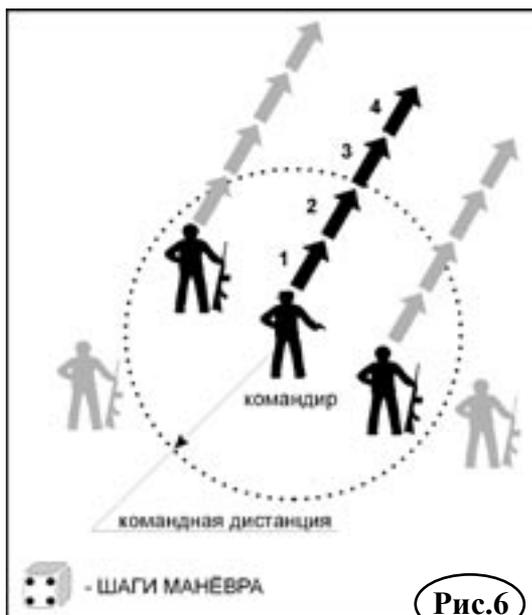
Заключается он в том, что все воины отряда, находящиеся вокруг своего командира в пределах командной дистанции, могут вместе с командиром передвинуться на расстояние **ШАГОВ МАНЕВРА**. Другими словами, если игрок решил предпринять марш-бросок своим отрядом, то он передвигает командира на расстояние шагов маневра, а все воины его отряда, находящиеся в пределах командной дистанции, передвигаются вместе с ним. Причем, воины передвигаются в одном направлении с

командиром (см. рис. 6).

Воины отряда, находящиеся вне командной дистанции, в марш-броске не участвуют и остаются на месте (см. рис. 6).

**ВНИМАНИЕ!**

При проведении марш-броска **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ШАГИ** в маневре ни командира, ни кого-либо из воинов **НЕ СОВЕРШАЮТСЯ!** Отряд может передвинуться лишь на расстояние **ШАГОВ МАНЕВРА**.



Каким из способов совершить маневр - распределением шагов или марш-броском - игрок решает, исходя из собственных соображений. Однако, выбрав один из способов, он должен потратить на него все **ШАГИ МАНЕВРА**. Комбинировать способы передвижения отрядов запрещается! (Т. е. невозможно часть шагов выделить на марш-бросок, а оставшиеся шаги распределить между воинами.)

Оставшийся без командира (он убит или ранен), отряд передвигаться марш-броском не может.

#### **4.3.1.3. Передвижение ползком.**

П+ С целью защиты от прямого артиллерийского огня, воины могут залегать и передвигаться ползком. При этом фигурки воинов остаются на прежних местах, но кладутся лицом вниз. Чтобы принять лежачее положение или наоборот, встать в полный рост, фигурка воина должна истратить 1 шаг своего маневра. Если отряд передвигался марш-броском и командир залег, то залечь могут и все остальные воины отряда, находящиеся в пределах командной дистанции. Аналогично

поступают, когда командир поднимается во весь рост.

Ползком воины могут передвигаться лишь на один шаг за один ход (дополнительные шаги в этом случае НЕ СОВЕРШАЮТСЯ). Если командир отряда решил передвигаться ползком, то все воины, лежащие в пределах командной дистанции, могут переползти с ним на один шаг, как в случае с марш-броском (независимо от полученных игроком ШАГОВ МАНЕВРА). Если командира нет, то игрок может передвинуть на один шаг столько залегших воинов, сколько ШАГОВ МАНЕВРА ему выпало (т. е. распределить ШАГИ МАНЕВРА между воинами отряда).

Поясним описанные правила на примерах.

Пример 1. Игрок бросил кубик и получил 3 ШАГА МАНЕВРА. Он решил совершить своим отрядом Марш-бросок, после чего отряд должен залечь. Тогда командир и все воины в пределах командной дистанции делают 2 шага в нужном игроку направлении, а третий (последний) ШАГ МАНЕВРА тратится на то, чтобы командир и все воины в пределах командной дистанции залегли. Тогда в фазе стрельбы следующего хода противнику будет труднее попасть в воинов этого отряда из своих орудий.

Пример 2. Игроку выпало 4 ШАГА МАНЕВРА. Допустим, командир и его отряд находятся в положении лежа. Игрок может приказать отряду двигаться ползком. Тогда командир и его воины, находящиеся в пределах командной дистанции, передвинутся на 1 шаг (не смотря на то, что игроку выпало целых 4 ШАГА МАНЕВРА).

В другом варианте игрок может потратить 1 ШАГ МАНЕВРА на то, чтобы командир и его воины (в пределах командной дистанции) поднялись в полный рост. После чего, отряд может совершить Марш-бросок на оставшиеся 3 ШАГА МАНЕВРА. Или игрок может провести Марш-бросок на 2 шага, а последний ШАГ МАНЕВРА снова потратить на «залегание» отряда. В этом случае, отряд передвинется уже на 2 шага, а не на 1, как если бы отряд двигался ползком.

Пример 3. Игроку выпало 2 ШАГА МАНЕВРА. Командир его отряда ранен и находится в госпитале, а каждый воин отряда согласно Армлисту имеет по 2 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ШАГА в маневре. Тогда игрок может сделать по 1 шагу двумя воинами отряда (что в сумме равно 2-м ШАГАМ МАНЕВРА), после чего «включаются» их дополнительные шаги. С помощью этих дополнительных шагов игрок может передвинуть этих воинов еще на 2 шага и завершить маневр отряда. А может передвинуть их всего на 1 шаг, а последний из дополнительных шагов каждого из воинов потратить на «залегание».

Напомним, что независимо от способа, которым передвигался отряд, его Карточка-визитка, после маневра отряда, должна быть перевернута «лицом вниз».

**ВНИМАНИЕ!** Если артиллерийский снаряд хотя бы задел лежащего воина, то он считается «убитым» и убирается с поля боя.

#### **4.3.1.4. Преодоление препятствий.**

По мере своего передвижения, воины игроков могут преодолевать вертикальные препятствия высотой не более 2-х своих ростов. Если высота препятствия выше удвоенного роста воина, то оно непреодолимо для этого воина и его надо обходить. (Рост воина измеряется от «земли» до верха головы.)

При подъеме на препятствия высотой не более 2-х своих ростов, 1 шаг вверх приравнивается к 2 шагам по горизонтали. Если воину не хватило шагов маневра, чтобы подняться на препятствие, то он останавливается у его основания и дожидается следующего хода, чтобы попытаться забраться снова.

При спуске с препятствия 1 шаг вниз приравнивается к 1 шагу по горизонтали, т. е. воин должен преодолеть такое же расстояние, какова высота препятствия. Спуск с препятствий высотой более удвоенного роста воина запрещён, т.к. считается смертельно опасным. Если воину не хватило длины маневра, чтобы спуститься с препятствия, то он считается сорвавшимся

вниз и отправляется в свой госпиталь.

Описанное правило применимо к балконам, лестничным площадкам и площадкам этажей укреплений - они достижимы для воинов, если находятся на высоте, не превышающей удвоенного роста этого воина.

#### **4.3.1.5. Прохождение лестниц.**

На подъем или спуск по лестнице воин тратит столько шагов, какова длина лестничного пролета. Лестничным пролетом называется лестница, соединяющая 2 различные по высоте площадки, называемые лестничными площадками. Проходя лестницу, воин перемещается с одной площадки, соединяемой лестничным пролетом, на другую. Останавливать воинов на ступенях лестницы запрещено! Если воину не хватило маневра, чтобы пройти лестничный пролет, то он останавливается на ближайшей лестничной площадке в ожидании следующего своего маневра.

#### **4.3.1.6. Передвижение орудий.**

Орудие может передвигаться, если в пределах одного шага от него находится столько воинов, сколько указано в Техлисте орудия, в графе «боевой расчет». Тогда орудие передвигается вместе с этими воинами. Обычно для передвижения орудия достаточно одного воина, но некоторые сверхтяжелые установки (типа «Голиаф») могут передвигаться усилиями не менее, чем двух воинов.

Однако, любое орудие за один ход не может быть передвинуто дальше, чем на расстояние, указанное в графе «Мобильность» его Техлиста. Мобильность зависит от типа шасси, на котором установлено орудие. Подробнее зависимость мобильности от шасси орудия рассматривается в приложении к данным правилам, в разделе 8.1. «Конструирование орудий».

Орудие может быть поднято на балкон или площадку этажа укрепления, если оно там помещается и если это позволяет его мобильность.

#### **4.3.1.7. Передвижение по пересеченной местности.**

П+ Правила движения отрядов по склонам холмов, по лесам и через реки Вам понадобятся лишь в том случае, если Вы организовали рельеф поля боя. Если так, то эти правила подробно изложены в приложениях, см. раздел 8.2. «Передвижение по пересеченной местности».

#### **4.3.2. Рукопашный бой.**

Если, в результате маневров, воины противников сошлись на расстоянии не более одного шага, то между ними завязывается рукопашный бой. Получается, что рукопашный бой может следовать за маневром каждого отряда, поэтому оба действия (маневр и рукопашный бой) объединены в одну фазу.

**ВНИМАНИЕ!** - Рукопашные схватки игроки могут отыгрывать только после того, как совершающий маневр отряд закончит свое передвижение.

Таким образом, в результате маневра отряда, состоящего, к примеру, из пяти воинов, может получиться сразу до 5-ти (если каждый воин игрока достиг воина противника) очагов рукопашного боя. Игроки проводят эти бои по очереди в порядке договоренности (например, слева направо или наоборот). Для этого нападающий (тот игрок, который совершал маневр своим отрядом), объявляет рукопашный бой, указывает очаг рукопашной схватки, и игроки бросают по одному кубику.

В версии игры статуса «Империя» тяжеловооруженные или защищенные доспехами воины имеют **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ** в рукопашном бою, т. е. обладают большей мощностью и меньшей уязвимостью. Количество дополнительных очков рукопашного боя для каждого воина указывается в Армлисте отряда, в графе «Рукопашный бой».

Запись «P+1», к примеру, означает, что к выпавшим на кубике очкам в рукопашном бою (P) добавляется одно **ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОЧКО (+1)**. И воин, выбросивший, скажем, в рукопашном бою 4 очка на кубике, имеет реальную силу ( $P+1=4+1=5$ ) 5 очков.

Запись « $P+2,5$ » означает, что воин имеет 2,5 дополнительных очка в рукопашном бою, что характеризует воина как отличного вояку и мастера рукопашного боя, либо у него имеется очень эффективное оружие. Если на кубике он выбросил, например, 3 очка, то его реальная сила в рукопашном бою будет ( $P+2,5=3+2,5=5,5$ ) 5,5 очков.

Запись « $P$ » означает, что воин дополнительных очков в рукопашном бою не имеет.

Итак, нападающий (тот, кто совершал маневр отряда) объявляет рукопашный бой, указывает место рукопашной схватки, игроки один раз бросают кубик и приступают к подсчету очков, включая указанные в Армлистах дополнительные очки для каждого участвующего в рукопашном бою воина. На время проведения рукопашных боев остальные действия приостанавливаются.

Тот, у кого оказалось больше очков, выигрывает рукопашную схватку, причем:

- если разница очков победителя и проигравшего составляет 2 очка или больше, то проигравший рукопашный бой воин считается «убитым» и убирается с поля боя;
- если разница результатов меньше 2-х очков, то проигравший бой воин считается «раненым» и отправляется в свой госпиталь;
- в случае равенства результатов, рукопашная схватка повторяется.

Примеры подсчета очков и результатов рукопашного боя приведены в таблице 1.

Табл.1

Ваш воин	доп. очки Вашего воина	воин противника	доп. очки воина противника	р а с ч ё т	РЕЗУЛЬТАТ
	+1		+0,5	$6+1-(2+0,5)=3,5>2$	воин противника убит
	+1,5		+1,5	$6+1,5-(4+1,5)=2$	Ваш воин убит
	+1		+1,5	$4+1-(3+1,5)=0,5<2$	воин противника ранен
	+2		+0,5	$6+0,5-(3+2)=1,5<2$	Ваш воин ранен
	+2		+1	$2+2-(3+1)$	повторить бой

Возможен, также, неравный рукопашный бой, когда в схватке участвуют более 2-х воинов. Например, когда Вы атакуете солдата противника сразу двумя своими воинами (расстояние от каждого Вашего солдата до солдата противника должно быть не более 1 шага). В этом случае Вы бросаете кубик за каждого своего солдата, а результаты складываете (включая дополнительные очки). Противник бросает кубик всего один раз, поскольку с его

Табл.2

Ваш 1-й воин	доп. очки 1-го в.	Ваш 2-й воин	доп. очки 2-го в.	ВСЕГО очков у Вас	противник	доп. очки противника	ВСЕГО: очки противника	РЕЗУЛЬТАТ
	+1		0	8		+2	5	8-5=3 воин противника убит
	+1,5		+1	8,5		+3	7	8,5-7=1,5 воин противника ранен
	+1		+1,5	5,5		+2	8	8-5,5=2,5 оба ваших воина убиты
	0		+0,5	7,5		+3	8	8-7,5=0,5 оба ваших воина ранены
	+0,5		+1	6,5		+1,5	6,5	6,5-6,5=0 бой повторить

стороны в схватке участвует лишь один солдат. Но зато, если у противника получится больше очков (включая дополнительные), чем у Ваших двух воинов вместе взятых, то оба Ваших воина сразу будут «убиты» или отправлены в госпиталь в зависимости от описанной выше разницы результатов (см. таблицу 2).

Отыграв одну схватку, игроки переходят к следующему рукопашному бою (если таковой имеется) и т. д., пока на поле боя не останется стоящих в шаге друг от друга противников.

#### **4.3.2.1. Поправки и дополнения рукопашного боя.**

Если во время маневра воин игрока проходит мимо воина-противника на расстоянии менее 1 шага, то он ДОЛЖЕН вступить в рукопашную схватку, даже если это не входило в планы игрока и он продвигал своего воина к другой цели. Оставшийся неиспользованным остаток маневра воина пропадает.

П+ Если воин игрока подошел на расстояние рукопашной схватки к лежащему (залегшему) воину противника, то тот должен немедленно подняться и принять рукопашный бой. Однако, поскольку его застали врасплох, в рукопашном бою его результат уменьшается на 1.

В любом случае, если воин перед рукопашным боем находился в положении лежа, то для рукопашного боя он должен подняться, а его результат уменьшается на 1. Это относится к ситуациям, когда ползущий воин атакует лежащего или стоящего в полный рост противника.

Итак, в фазе маневра и рукопашного боя оба игрока бросают кубик и получают свои ОЧКИ МАНЕВРА, одновременно разыгрывая ИНИЦИАТИВУ. Затем, выигравший инициативу игрок, либо первым продвигает воинов одного из своих отрядов, либо «обязывает» соперника первым двигать свой отряд.

Передвижение воинов осуществляется либо распределением ШАГОВ МАНЕВРА между воинами одного отряда, либо МАРШ-БРОСКОМ.

После того, как первый игрок передвинул свой отряд и перевернул «лицом вниз» карточку-визитку сходявшего отряда, игроки отыгрывают возникшие рукопашные схватки (если таковые есть). Затем второй игрок передвигает свой отряд, переворачивает «лицом вниз» карточку-визитку этого отряда, и игроки снова проводят возникшие рукопашные бои.

После этого игроки снова бросают кубики, разыгрывая ИНИЦИАТИВУ и получая следующие свои ШАГИ МАНЕВРА. Затем описанная выше последовательность действий повторяется, пока все карточки-визитки отрядов у обоих игроков не окажутся перевернутыми, т. е. игроки не передвинут свои армии целиком. На этом фаза маневра и рукопашного боя заканчивается и игроки переходят к последней в игровом цикле фазе - фазе Магии.

#### **4.4. Фаза Магии.**

Магия в игре представлена специальными карточками, которые перед началом игры следует вырезать и рассортировать по рисунку и цифре на рубашке. Всего должно получиться 4 колоды с цифрами 2, 4, 5 и 6 на рубашках. Положите их стопками «лицом вниз» в стороне от поля боя, предварительно перемешав.

Магия в играх «Битвах FANTASY» делится на 5 основных типов: Всеобщую Магию, Магию Ветра, Магию Земли, Магию Воды и Магию Огня. Тип магии указывается в магической карте.

Некоторые воины невосприимчивы к отдельным типам магии. В графе «Защита от магии» их Армлиста указан тип магии, который не оказывает влияния на воина. Например, запись «Ветер, Огонь» означает, что на данного воина не действуют заклинания Магии Ветра и Огня и он не выполняет требований магических карт этих типов. Однако, он подвержен действию Всеобщей Магии, Магии Земли и Магии Воды.

Магия доступна лишь некоторым существам - Магам. Маги - это люди (или нелюди), обладающие способностью

прибегать к сверхъестественным силам и трансформировать их в осязаемые, видимые, слышимые, ментальные или прочие воздействия. Чтобы игрок мог пользоваться магией, ему необходимо иметь в своей армии Мага. Если Мага на поле боя нет (он убит или ранен), то игрок не сможет использовать Магию в своих действиях.

Фирма «Технолог» начала выпуск нескольких вариантов специальных фигурок Магов.

Если у Вас нет специальной фигурки Мага, то Вы можете взять любую другую фигурку и объявить ее Магом. Однако, Маг является одиночным персонажем и не должен входить в состав ни одного из Ваших отрядов.

В зависимости от своей магической силы, способностей и умений Маги делятся на 6 категорий: Подмастерье, Ученик, Бакалавр, Магистр, Мастер и Архимаг. Маг каждой из категорий имеет свой Армлист, где, кроме обычных характеристик (маневра, рукопашного боя, допуска к орудиям, защиты от магии и стоимости), есть еще одна. Она самая важная для Магов, ибо описывает их магические возможности. Называется она «Карты Магии». Там указаны номера колод Магических карт, которые подвластны данному Магу (см. табл. 3).

№ КАТЕГОРИИ	1	2	3	4	5	6
КАТЕГОРИЯ МАГА	ПОДМАСТЕРЬЕ	УЧЕНИК	БАКАЛАВР	МАГИСТР	МАСТЕР	АРХИМАГ
КАРТЫ МАГИИ	2, 6	2, 4	2, 5	2, 4, 6	2, 4, 5	2, 4, 5, 6
МАНЕВР	M+2	M+2	M+1	M	M	M-1
РУКОПАШНЫЙ БОЙ	P	P+0,5	P+1	P+0,5	P	P-1
ДОПУСК К ОРУДИЯМ	K	A	KA	KA B	KA B M	B M
ЗАЩИТА ОТ МАГИИ	—	—	ХМАЯ	ВСЯЯ	ОСОНЬ ВСЯЯ	ВОДАРОВ ХМАЯ
СТОИМОСТЬ ВОИНОВ	80	90	100	110	120	130

Табл.3

Наибольшего умения в обращении с сверхъестественными силами Маги достигают, находясь уже в преклонном возрасте, поэтому физические характеристики (маневр, рукопашный бой) Магов высших категорий уступают их молодым ученикам.

Если в сценарии к разыгрываемой битве не указаны категории Магов, которые выступают на стороне игроков, то выбор Мага игроками производится перед началом сражения следующим образом: игроки бросают по одному кубику, результат броска указывает категорию Мага, которого игрок будет иметь в предстоящей битве (см. табл. 3).

Наем Мага выпавшей категории обойдется игроку во столько очков, сколько указано в графе «Стоимость» Армлиста Мага (см. табл. 3). Если игрок не желает тратить на Мага указанную сумму, то он может выбрать другого Мага, категория которого ниже той, что ему выпала - это будет дешевле, но при этом игрок потеряет в способностях своего Мага.

Игрок может иметь в своей армии ТОЛЬКО одного Мага.

Когда игроки определились с Магом, каждый из них берет фигурку своего Мага и ставит на свою боевую позицию. Обычно для этого выбирается наиболее безопасное место, чтобы противнику было сложнее до него добраться.

Выполнение фазы Магии производится игроками поочередно с розыгрышем ИНИЦИАТИВЫ. Для этого оба игрока бросают по одному кубику. Тот из них, кто выиграл инициативу, либо сам начинает действия с Магией, либо «обязывает» начинать противника (в случае равенства результатов броски повторяются).

#### **4.4.1. Действия с Магией.**

Количество очков, которое выпало игроку при розыгрыше инициативы, назовем их **ОЧКИ МАГИИ**, определяют дальнейшие действия игрока в фазе Магии:

1 очко магии - в Вашем госпитале «умирает» один раненый воин. Перенесите одного раненого воина (если такие есть) из госпиталя к «убитым».

2 очка магии - возьмите карту из колоды с цифрой 2 на рубашке и немедленно выполните указанное в ней магическое требование. Исключение составляют те карты, в которых написано «использовать, когда сочтете нужным», - тогда Вы можете положить эту карту возле себя и использовать ее по своему усмотрению в любом другом ходе, во время своих действий.

3 очка магии - один из Ваших раненых воинов (если такие есть) возвращается из госпиталя на боевую позицию.

4 очка магии - Вы можете взять одну карту из колоды с цифрой 4, но ТОЛЬКО в том случае, если в графе «Карты Магии» Армлиста Вашего Мага указана цифра 4. Затем немедленно выполните записанное в карте магическое действие.

Если в графе «Карты Магии» Армлиста Вашего Мага нет цифры 4, то Вы не берете ни одной карты, а фаза Магии у Вас прошла безрезультатно с напрасной тратой магических усилий.

5 очков магии - Вы можете взять одну карту из колоды с цифрой 5, но ТОЛЬКО в том случае, если в графе «Карты Магии» Армлиста Вашего Мага указана цифра 5. Затем немедленно выполните записанное в карте магическое действие. Исключение составляют те карты, в которых записано «использовать, когда сочтете это нужным». Ее Вы можете положить возле себя и использовать по своему усмотрению в любом другом игровом цикле, во время своих действий.

Если в графе «Карты Магии» Армлиста Вашего Мага нет цифры 5, то Вы не берете ни одной карты, а Ваш Маг потратил свою энергию впустую.

6 очков магии - Вы можете взять одну карту из колоды с цифрой 6, но ТОЛЬКО в том случае, если в графе «Карты Магии» Армлиста Вашего Мага указана цифра 6. Затем немедленно выполните записанное в карте магическое действие.

Если в графе «Карты Магии» Армлиста Вашего Мага нет цифры 6, то Вы не берете ни одной карты, а фаза Магии у Вас прошла безрезультатно с напрасной тратой магических усилий.

**ВНИМАНИЕ!** Действие любой магической карты длится в течение 1 игрового цикла (хода), начиная с момента применения карты. Использованную магическую карту каждый раз возвращают в низ соответствующей колоды.

#### **4.4.2. Передвижение Магов.**

**ОЧКИ МАГИИ**, которые выпали игроку при розыгрыше инициативы в фазе Магии, одновременно являются и **ШАГАМИ МАНЕВРА Мага**.

Передвигается Маг так же, как и обычный солдат, с учетом **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ШАГОВ**, указанных в графе «Маневр» Армлиста этого Мага. В случае с Архимагом запись «М - 1» означает, что в своем маневре Архимаг совершает на один шаг меньше (- 1), чем выпало ему **ШАГОВ МАНЕВРА (М)**.

Итак, в фазе Магии игроки разыгрывают инициативу, после чего выигравший инициативу игрок либо первым выполняет магическое действие и передвигает своего Мага, либо «обязывает» делать это первым противника.

На этом рассмотрение фаз игрового цикла закончено. Однако, в «Битвах FANTASY» большинству отрядов присуще свое специальное свойство - **АРТЕФАКТ**.

### **5. Специальные свойства - Артефакты.**

Артефакт - это специальное свойство, характерное только для одного отряда, обладание которым дает игроку немалую выгоду по ходу ведения битвы. Носителем Артефакта является какой-либо магический предмет - книга, оружие, амулет, талисман, жезл, посох, камень и т. д.

В игре каждый Артефакт символизируется специальной картой с изображением этого предмета и описанием его магических свойств. Карта эта называется картой-Артефактом. Артефактом снабжается большая часть выпускаемых отрядов. В

этом случае в Армлисте отряда, в графе «Артефакт», указывается его название. А в упаковке вместе с фигурками вложена соответствующая карта-Артефакт. В каждом отряде воинов указан руководитель отряда - командир (всегда № 1 в Армлисте отряда). Командир и является хранителем Артефакта, вернее, того магического предмета, который обладает специальными свойствами.

Перед началом сражения, карты-Артефакты всех участвующих в битвах отрядов (и Ваших, и отрядов противника) собираются вместе, перемешиваются и кладутся стопкой «лицом вниз» недалеко от поля боя.

**ВНИМАНИЕ!** Если Вы уничтожили (неважно как - выстрелом, в рукопашном бою или с помощью Магии) одного из командиров противника, владеющего каким-либо Артефактом, то Вы берете верхнюю карту из колоды карт-Артефактов и смотрите, нет ли в Армлистах Ваших отрядов названия того предмета, карту-Артефакт которого Вы только что взяли:

- если есть, то Ваш Артефакт вступает в силу. Положите карту-Артефакт рядом с карточкой-визиткой отряда, владеющего данным Артефактом. Теперь Вы можете использовать описанное в карте-Артефакте свойство в игре. При условии, что Ваш командир, являющийся хранителем данного магического предмета, не убит. В противном случае Артефакт не действует.

- если нет, то карта-Артефакт остается у Вас и, хотя это и не приносит Вам прямой пользы, противник уже не сможет ей воспользоваться.

Пример. Поразив насмерть выстрелом из пушки одного из командиров противника, Вы достали из колоды карту-Артефакт «Меч Титана». Хранителем Меча Титана согласно Армлисту является командир гоблин-роты «Питон». Если гоблин-рота «Питон» состоит в Вашем войске и командир отряда находится на поле боя или в госпитале (а не среди «убитых»), то Ваш Артефакт вступает в силу - Вы зачитываете вслух содержание карты-Артефакта «Меч Титана» и извещаете противника о том, что отныне каждый воин гоблин-роты «Питон» имеет еще одно

дополнительное очко в рукопашном бою.

Если у Вас «убили» командира - хранителя уже вступившего в силу Артефакта, то действие Артефакта прекращается.

Вступившие в силу Артефакты имеют приоритет (преимущество) перед магическими картами и, если их требования противоречивы, то действующим признается требование Артефакта. Кроме того, сами Артефакты делятся на 2 типа (тип Артефакта указан в его карте). Артефакты 2-го типа имеют приоритет перед Артефактами 1-го типа. Таким образом, в случае противоречивых требований, действующим признается требование Артефакта 2-го типа.

## **6. Победа.**

Кому присуждается победа в сражении, зависит от того способа определения победителя, о котором игроки договорились перед началом битвы (см. раздел «Определение победителя»).

Желаем удачи в освоении новых правил и захватывающих дух сражений!

## **7. Краткая последовательность игрового цикла.**

### **1. Фаза реанимации раненых.**

Игроки бросают кубики для раненых и поступают согласно выпавшим результатам.

### **2. Фаза стрельбы.**

Каждый из игроков бросает все используемые в игре кубики и считает сумму выпавших очков - **ОЧКОВ СТРЕЛЬБЫ**. Тот, у кого сумма получилась больше, считается выигравшим инициативу. Он либо первым стреляет из своих орудий, либо обязывает стрелять первым противника. После чего каждый игрок отстреливает (тратит на выстрелы) все свои **ОЧКИ СТРЕЛЬБЫ**.

Затем игроки считают своих воинов, находящихся на

укреплениях (на балконах, площадках этажей и лестничных площадках укреплений) и бросают по 1 кубику в надежде получить стрелковый бонус (воин, находящийся на укреплении противника считается за двоих).

Если число выпавших очков меньше или равно числу воинов на укреплениях, то игрок получает право на дополнительную стрельбу в размере столько ОЧКОВ СТРЕЛЬБЫ, сколько выпало на кубике. Получившие стрелковый бонус игроки производят дополнительные выстрелы в той же очередности, в которой они выполняли фазу стрельбы.

### 3. Фаза маневра и рукопашного боя.

Все карточки-визитки отрядов кладутся лицевой стороной вверх.

Игроки бросают по одному кубику, получают свои ШАГИ МАНЕВРА и одновременно разыгрывают инициативу. Выигравший инициативу устанавливает выгодную ему очередность хода, после чего:

- 1-ый игрок (в порядке установленной очередности) передвигает воинов одного из своих отрядов на число ШАГОВ МАНЕВРА (распределением шагов или Марш-броском) и переворачивает карточку-визитку этого отряда;

- проводятся возникшие рукопашные схватки (если таковые есть);

- 2-ой игрок передвигает воинов своего отряда на выпавшее число ШАГОВ МАНЕВРА и переворачивает карточку-визитку этого отряда;

- снова проводятся возникшие рукопашные схватки (если есть).

Затем игроки опять бросают по 1 кубику, получают очередные ШАГИ МАНЕВРА с одновременным розыгрышем инициативы. Выигравший инициативу снова устанавливает выгодную ему последовательность хода и игроки передвигают еще по одному отряду в порядке установленной очередности с попутным отыгрыванием возникших рукопашных боев и т. д., пока маневр не совершат все отряды игроков.

#### 4. Фаза Магии.

Игроки бросают по 1 кубику, получая свои ОЧКИ МАГИИ и одновременно разыгрывая инициативу. Выигравший инициативу игрок устанавливает очередность выполнения фазы Магии. После этого первый игрок (в порядке установленной очередности) совершает магическое действие в соответствии с полученными ОЧКАМИ МАГИИ и передвигает своего Мага. Затем 2-й игрок делает то же самое (если за это время он не лишился права пользования Магией).

Игровой цикл завершился. Новый цикл снова начинается с фазы реанимации раненых.

## 8. Приложения.

### 8.1. Конструирование орудий.

Любое из орудий мира «Битвы FANTASY» является сборной конструкцией, состоящей из 2-х основных частей: огневого элемента (стрелкового механизма) и шасси, на котором устанавливается огневой элемент. В связи с этим любой игрок, задумавший сконструировать собственное орудие с необходимыми ему свойствами, легко может понравившийся ему огневой элемент установить на любимившееся шасси. Причем свойства любого орудия, описываемые его Техлистом, определяются именно этими его составными частями. Огневой элемент определяет тип орудия, расход очков на выстрел и боевой расчет. Шасси, в свою очередь, отвечает за мобильность и, опять же, за боевой расчет. Ниже приведены две таблицы, которые помогут Вам составить Техлист собственноручно собранного Вами орудия.

**Табл.4** Огневые элементы оружий мира “**Битвы Fantasy**”

Огневой элемент	Тип	Внешний вид	Расход очков на выстрел	Боевой расчёт	Стоимость
Лёгкая катапульта	<b>К</b>		<b>0,5</b> (два выстрела на одно очко)	<b>1К</b>	<b>30</b>
Лёгкий арбалет	<b>А</b>		<b>1</b>	<b>1А</b>	<b>50</b>
Лёгкая пушка	<b>П</b>		<b>2</b>	<b>1П</b>	<b>60</b>
Лёгкая многоствольная пушка	<b>МП</b>		<b>3</b>	<b>1МП</b>	<b>80</b>
Тяжёлая пушка	<b>П</b>		<b>3</b>	<b>1П</b>	<b>80</b>
Супертяжёлый арбалет	<b>А</b>		<b>4</b> (стреляет специальными ракетами)	<b>2А</b>	<b>100</b>

**Табл.5**

**Шасси орудий мира “Битвы Fantasy”**

Шасси	Внешний вид	Мобильность (шагов)	Боевой расчёт	Стоимость
Лёгкое шасси		2	1	40
2х-колёсное шасси без шин		3	1	50
4х-колёсное шасси без шин		4	2	60
2х-колёсное шасси с шинами		4	1	60
4х-колёсное шасси с шинами		5	2	70

Если в сконструированном Вами оружии огневой элемент и шасси требуют различного количества воинов в боевом расчете, то из двух показателей выбирается наибольший.

Стоимость полученного в результате конструирования оружия складывается из стоимостей огневого элемента и шасси.

## **8.2. Передвижение по пересеченной местности.**

Если Вы, для придания игре наибольшего интереса, организовали рельеф поля боя, то Вам, возможно, понадобятся правила передвижения по склонам холмов, по лесам и через реки. Они приводятся в этом разделе.

### **8.2.1. Движение по склонам холмов.**

Если наклон поверхности холма позволяет найти положение, при котором воин стоит на своих ногах, то к нему применимы обычные правила маневрирования, изложенные в разделах 4.3.1. «Маневр» - 4.3.1.2. «Марш-Бросок».

Если воин не может стоять на ногах на склоне холма, тогда, возможно, он удержится на нем в положении лежа. В этом случае к нему применимы правила передвижения ползком (см. раздел 4.3.1.3. «Передвижение ползком»).

Если же воин и лежа не может удержаться на склоне холма, то этот холм считается неприступным и его следует обходить.

Подобное правило относится и к орудиям - если удастся найти положение, при котором орудие удерживается на склоне холма, то к нему применимы обычные правила передвижения орудий. Однако, напомним, что для передвижения орудия, необходимо, чтобы в пределах одного шага от него находилось достаточное число воинов в положении стоя (см. раздел 4.3.1.6. «Передвижение орудий»).

### **8.2.2. Передвижение в лесу.**

Лес организуется расставленными друг возле друга деревьями. Фирма «Технолог» уже наладила выпуск таких деревьев. Ищите их в наборах с фирменным логотипом

## «Битвы FANTASY».

Лес считается проходимым, если расстояние между деревьями позволяет воину пройти между ними, не задев ни одного из них. Солдаты могут передвигаться по такому лесу со скоростью 1 шаг за 1 ход (для такого передвижения подходят правила передвижения ползком, только воины сохраняют вертикальное положение).

При движении по лесу запрещается передвигаться Маршброском, - только распределением шагов. Т. е. сколько очков выпало игроку на кубике, столько находящихся в лесу воинов отряда он может передвинуть на один шаг. Кроме того, по лесу запрещается передвигаться ползком.

Если же воин не может пройти между деревьями, не задев ни одного из них, то такой лес считается непроходимым и воины должны его обходить.

Подобные правила используются и при передвижении по лесу орудий. Не забывайте, однако, что для движения орудия необходимо иметь возле него одного или нескольких воинов (боевой расчет), которые и будут передвигать это орудие по лесу.

### 8.2.2.1. - Стрельба в лесу.

Проблема стрельбы в лесу заключается в том, что при попадании в дерево даже из не самого мощного орудия, дерево обычно падает, увлекая за собой соседние деревья и находящихся поблизости солдат. Подобная проблема имеет как минимум два решения. Первое из них - это полностью запретить стрельбу по воинам и орудиям, находящимся в лесу (или просто за рядом деревьев), считая, что они находятся под прикрытием и являются неуязвимыми для орудийных снарядов. Соответственно, орудиям, находящимся в лесу, стрелять так же запрещается.

Другое решение проблемы потребует от Вас некоторого времени и небольших усилий. Оно заключается в том, что несколько деревьев укрепляются (с помощью клея или

пластилина) на подставке из плотного картона, который предварительно можно покрасить в зеленый или желтый цвет (см. рис. 7).

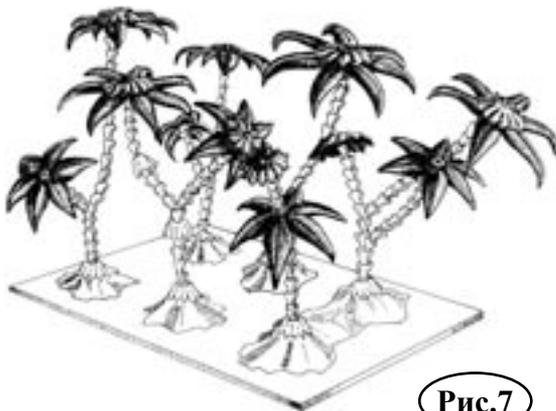


Рис.7

В результате у Вас получится небольшой участок леса, который будет устойчив к попаданиям из орудий и, следовательно, никаких запретов на стрельбу не потребуется. Кроме того, лес у Вас теперь имеет четкие границы и Вам не придется договариваться о том, когда Ваши воины оказываются в лесу.

Если у Вас получится несколько таких участков леса, то перед началом игры, при организации рельефа поля боя, Вы и Ваш противник сможете по очереди устанавливать участки леса туда, где Вы найдете это необходимым.

### 8.2.3. Движение через реки.

Если в рельеф поля боя включена река, то игроки перед началом игры должны договориться о ее глубине. Если они признают реку «глубокой», то им надо позаботиться о том, чтобы через такую реку имелся хотя бы один мост, по которому воины игроков смогут двигаться так же, как и по земле.

Если же игроки сошлись во мнении, что река «неглубокая», то воины смогут переходить ее вброд. При передвижении воинов вброд, игроки должны пользоваться правилами передвижения ползком, но при этом воины сохраняют вертикальное положение.

**Передвигаться по реке ползком запрещено!**

Передвижение вброд орудий определяется движением обслуживающих его солдат.



# СТАРСИС

STAR SYSTEMS

## ВЕРСИЯ 2

Вторая, более углублённая версия "Старсис"<sup>™</sup> включает в себя: летопись бытия Человечества, описания армейских структур Империи и Протектората, биографии Великих Воинов (Лорды, Советники), подробные легенды-сценарии космических битв и планетарных сражений с участием известных героев Первой, Второй и Третьей Имперских Войн Вторжения. Новые дополнения и подробности в Хронологию Дотиниона Человека позволяют в процессе игры открывать новые планеты, цивилизации, типы 45 Вена. Вы можете воплотиться в образы любимых героев и вместе с ними пройти через битвы и сражения проявить максимум своих талантов в стратегии и тактике ведения игры. Невозможно кратко описать всё многообразие сложных и увлекательных игровых ситуаций в полном фантастическом приключении мире "Старсис"<sup>™</sup>.

Итак, встречайте: Дотинион Человека, 45 век,  
эра "Starsis"<sup>™</sup>...

