

I. WSTĘP

1. Czym jest „Szwadron”

„Szwadron” jest prostym, darmowym systemem bitewnym do rozgrywania historycznych bitew w skali od kilku do kilkudziesięciu tysięcy żołnierzy. W założeniach, okres historyczny, jaki może być przedstawiany w tym systemie, rozciąga się od starożytności aż po koniec XIX wieku.

2. Założenia systemu

- System ma być prosty i łatwy do przyswojenia, po kilku bitwach książka zasad powinna być w użyciu bardzo rzadko. Co za tym idzie, większość rozwiązań musi być intuicyjna.
- Cała sytuacja na polu walki ma być reprezentowana na planszy – żadnych dodatkowych kart czy notatek poza początkową rozpiską armii. Użycie żetonów oznaczających stan oddziału czy specjalne rozkazy mają być ograniczone do minimum.
- Zasady mają być jasne i precyzyjne by uniknąć jakichkolwiek konfliktów w trakcie gry. Niekiedy lepiej zrezygnować z realizmu czy dużego stopnia skomplikowania by uniknąć kłótni.
- System ma umożliwiać manewrowanie i koncentrować się raczej na globalnej sytuacji na polu walki niż na detalach pojedynczego starcia. Z tego wynikają dodatkowe założenia, jak to, że w żadnym scenariuszu oddziały nie mogą zaczynać na pozycji w zasięgu ruchu czy strzału od siebie.
- Armie mają mieć przypisane wartości punktowe, reprezentujące ich wartość bojową, tak by umożliwić rozgrywanie bitew, w których obie strony mają w miarę wyrównane szanse. Ta sama zasada dotyczy tworzenia scenariuszy czy rozmieszczania terenu.

3. Twórcy, rozwój gry i współpraca

Głównym twórcą systemu jest Jarek Dekowski (Zwierz). Poza tym istotny wkład w rozwój systemu wnieśli: Krzysztof Milewski, Sławek Leśniewski, Daniel Jabłoński, Mirek Talik, Sergiusz Osuchowski oraz testerzy, między innymi z GSF „Alkor” i GKK „Schron”.

Stan rozwoju gry:

- Zasady podstawowe systemu są kompletne i przetestowane.
- Lista armii dla wojen napoleońskich jest dość dobrze rozwinięta i przetestowana.
- Scenariusze, poza podstawowym „symetrycznym”, są w trakcie testowania.
- Zasady dowodzenia są w zarysie, wstępnie przetestowane bez dopracowanych kosztów punktowych.

Wszelka pomoc w rozwoju systemu jest mile widziana. Kontakt w sprawie współpracy przez [Forum Strategie](#) oraz e-mail: kwisatz@wp.pl.

II. ZASADY

1. Oddziały

W grze tej oddziały składają się z grup od kilku do kilkudziesięciu figurek na osobnych podstawkach. Jedna figurka symbolizuje jednostkę składającą się z około 100 żołnierzy. W wojnach napoleońskich jednostką liczącą około 100 ludzi była zazwyczaj kompania, lecz ze względu na duże różnice w stanach liczebnych kompanii w różnych armiach tego okresu (kompania brytyjskiej piechoty liniowej liczyła według etatu 100 ludzi, natomiast austriacka 214) jako podstawę przyjęto 100 ludzi, reprezentowanych przez jedną figurkę. Pozwala to także na uwzględnienie zmniejszonego wskutek strat czy chorób stanu liczebnego batalionów czy też pułków.

1.1 Cechy oddziałów

Wyszkolenie, wyposażenie oraz wszelkie zdolności oddziału oddane zostały za pomocą następujących cech:

Ruch [R] – określa ilość centymetrów, jaką jednostka danego oddziału może przebyć po płaskim, otwartym terenie w ciągu jednej tury.

Wytrzymałość [W] – określa ilość punktów uszkodzeń potrzebną do zniszczenia jednostki (pojedynczej figurki).

Siła w walce wręcz [SW] – określa, jakie maksymalne uszkodzenia dana jednostka może zadać w walce wręcz.

Siła ognia [SO] – określa, jakie maksymalne uszkodzenia dana jednostka może zadać za pomocą ostrzału.

Zasięg [Z] – określa maksymalną odległość, na jaką jednostka może prowadzić ostrzał.

Umiejętność walki wręcz [UW] – określa skuteczność jednostki w walce wręcz.

Celność [C] – określa skuteczność ostrzału jednostki.

Morale [M] – określa karność i odporność psychiczną żołnierzy jednostki na ponoszone straty. Dodatkowo, niektóre jednostki posiadają specjalne zdolności, które przedstawiono przy opisie jednostek.

W jednym oddziale mogą znajdować się jednostki różniące się niektórymi parametrami od podstawowych jednostek oddziału.

1.2 Rodzaje oddziałów

W armiach okresu napoleońskiego występowały przede wszystkim trzy rodzaje jednostek:

- Piechota, reprezentowana w grze przez figurkę piechura na kwadratowej podstawce o wymiarach 2 x 2 cm. Symbolizuje ona około 100 piechurów.

- Kawaleria, reprezentowana w grze przez figurkę kawalerzysty na koniu na prostokątnej podstawce o wymiarach 2 x 4 cm. Symbolizuje ona około 100 kawalerzystów.

- Artyleria, reprezentowana w grze przez figurkę armaty wraz z obsługą na kwadratowej podstawce o wymiarach 4 x 4 cm. Symbolizuje ona baterię artylerii liczącą około 6-8 dział. Do niektórych typów artylerii dołączone zostały kompanie pociągów czy jaszczce na osobnych podstawkach o wymiarach 4 x 4 cm. Symbolizują one szczególnie duże zaprzęgi konne, potrzebne do manewrowania artylerią.

1.3 Szyk oddziału – koherencja

1.3.1 Pojedynczy oddział, składający się z grupy od kilku do kilkudziesięciu figurek, musi być ustawiony tak, aby podstawki wszystkich figurek stykały się ze sobą. O oddziale, którego podstawki wszystkich figurek stykają się ze sobą, mówimy, że ma zachowaną koherencję.

1.3.2 Jeżeli w wyniku strat oddział utracił koherencję, musi ją odzyskać w pierwszym swoim ruchu. Oddział może prowadzić ostrzał oraz kontynuować walkę wręcz bez zachowanej koherencji.

1.3.3 Oddział musi zachować koherencję na końcu każdego ruchu. W trakcie ruchu figurki już ruszone nie muszą zachowywać koherencji, o ile pozostały jeszcze jednostki, które mogą uzupełnić luki.

1.3.4 Jednostki oraz oddziały posiadające zdolność **walka w rozproszeniu** mogą oddalić się od innych jednostek w oddziale na odległość nie większą niż 4 centymetry (odległość między podstawkami jest nie większa niż 4 cm).

1.3.5 Jeżeli części oddziału znajdują się po dwóch stronach jakiejś przeszkody terenowej, takiej jak wzgórze, strumień, płot, barykada, to koherencja oddziału jest zachowana, gdy jednostki stykają się z krawędzią rozdzielającą je przeszkody po obu jej stronach (odległość pomiędzy jednostkami po obu stronach przeszkody musi być jak najmniejsza).

1.4 Strefa kontroli jednostek

1.4.1 Każda figurka oddziału niebędącego w stanie paniki posiada strefę kontroli obejmującą obszar 2 cm wokół swojej podstawki.

1.4.2 W żadnym momencie ruchu jednostki nie mogą wejść w strefę kontroli jednostek wroga, chyba że atakują te jednostki w walce wręcz.

1.4.3 W przypadku, gdy jednostki znajdują się przy możliwej do przekroczenia przeszkodzie terenowej (wzgórze, płot, strumień), ich strefa kontroli jest mierzona od przeciwległej strony przeszkody.

1.5 Straty

W wyniku zadanych w walce uszkodzeń zdejmowane są figurki oddziałów. Straty te reprezentują nie tyle rannych i zabitych, lecz raczej obniżenie wartości bojowej oddziału.

1.5.1 Aby określić ilość zniszczonych jednostek, trzeba podzielić zadane uszkodzenia przez wytrzymałość oddziału. Część całkowita z dzielenia oznacza ilość zniszczonych jednostek. Ewentualna reszta z dzielenia określa szansę na zniszczenie jeszcze jednej jednostki. Szansa na wyeliminowanie tej jednostki jest równa stosunkowi zadanych uszkodzeń (reszty z dzielenia) do wytrzymałości. Aby określić, czy jednostkę tą trzeba będzie usunąć, wykonuje się rzut kością sześciolubdziesięcienną. Przykłady rzutów w tabeli poniżej.

Uszkodzenia/Wytrzymałość		K6	K10
1/2	3-	5-	
1/3	2-	3-, 0*	

System bitewny „Szwadron” (wersja pierwsza, 25.05.2008)

Wpisany przez Jarosław Dekowski

piątek, 17 grudnia 2010 09:34 - Poprawiony piątek, 17 grudnia 2010 09:47

1/4	1, 5-6*	2-, 9-0*
1/5	1, 6*	2
1/6	1	1, 7-0
1/7	1	1, 8-0*
1/8	{1}	1, 9-0*
1/9	{1}	1, 0*
1/10 lub mniej	{1}	1
2/3	{1}	6-, 0*
3/4	3-, 5-6*	6-, 9-0*
2/5	2-, 6*	4-

Legenda:

2- – przy rzucie mniejszym lub równym 2 zdejmujesz jednostkę,

5-6* – przy wyniku 5 i 6 powtórz rzut,

{1} – jeżeli nie masz kości dziesięciościennej, przy rzucie 1 zdejmujesz jednostkę.

2. Sekwencja gry

Rozgrywka podzielona jest na rundy, w których gracze wykonują ruchy i rozstrzygają walki swoich oddziałów. Ilość rund w trakcie rozgrywki określona została w poszczególnych scenariuszach. Jedna tura gry odpowiada około 5-15 minutom czasu rzeczywistej bitwy.

2.1 Runda gry

2.1.1 Runda gry składa się z następujących po sobie tur stron walczących.

2.1.2 Tura każdej ze stron walczących podzielona jest na następujące po sobie fazy:

I. Faza morale,

II. Faza ruchu.

2.1.3 Po zakończeniu tury jednej ze stron walczących następuje tura drugiej strony walczącej.

2.1.4 Kolejność wykonywania tur przez strony walczące określona jest poprzez ustalenie inicjatywy. Zasady ustalania inicjatywy znajdują się przy opisach scenariuszy.

2.2 Faza morale

W fazie tej gracze operują oddziałami, nad którymi utracili kontrolę, tj. oddziałami w stanie paniki oraz oddziałami ścigającymi wroga.

2.2.1 Wszelkie czynności w fazie morale wykonywane są w następującej kolejności:

I. Sprawdzenie, czy własne oddziały w stanie paniki lub ścigające mogą zostać zreorganizowane,

II. Próby zreorganizowania własnych oddziałów znajdujących się w stanie paniki lub ścigających,

III. Zmiana szyku zreorganizowanych oddziałów,

IV. Ucieczka własnych niezreorganizowanych oddziałów w stanie paniki, w dowolnej kolejności, oraz testy morale i ewentualna ucieczka oddziałów, przez które prowadziła droga ucieczki,

V. Ruch i walka wręcz wrogich oddziałów ścigających własne oddziały.

2.2.2 Po zakończeniu swojej fazy morale gracz przechodzi do fazy ruchu.

2.3 Faza ruchu

W fazie ruchu gracz wykonuje ruch, ostrzał oraz walkę wręcz wszystkimi swoimi oddziałami.

2.3.1 Wszelkie operacje wykonuje się całymi oddziałami, po kolei. Trzeba zakończyć czynności jednym oddziałem zanim przejdzie się do wykonywania czynności oddziałem następnym (wyjątek: łączona walka wręcz).

2.3.2 Pojedynczym oddziałem, niezwiązanym w walce wręcz, można wykonać w jednej turze jedną z następujących operacji:

I. Ruch,

II. Ostrzał,

III. Ostrzał w marszu,

IV. Walka wręcz,

V. Ruch i walka wręcz,

VI. Deklaracja ostrzału w turze przeciwnika.

2.3.3 Pojedynczym oddziałem, związanym w walce wręcz, można wykonać w jednej turze jedną z następujących operacji:

I. Kontynuacja walki wręcz,

II. Oderwanie się od nieprzyjaciela.

2.3.4 Kolejność wyboru oddziałów przy wykonywaniu operacji jest dowolna.

3. Ruch

3.1 Procedura ruchu

3.1.1 Gracz, chcąc przesunąć oddział, przesuwa po kolei wszystkie jego figurki na całą odległość, którą ma pokonać oddział. Niedozwolone jest przesunięcie figurki o część ruchu, a później powrót do poruszania tej samej figurki w dalszej części tej samej tury.

3.1.2 Gracz musi skończyć ruch jednego oddziału zanim przejdzie do ruchu następnego. Nie wolno wykonać części ruchu jednego oddziału, przesunąć drugi, a następnie powrócić do ruchu pierwszego.

3.1.3 Figurki nie mogą się poruszać przez inne własne figurki, nawet jeśli należą do tego samego oddziału.

3.1.4 Na całej drodze ruchu musi być dość miejsca by można było zmieścić podstawkę przesuwanej jednostki pomiędzy podstawkami własnych jednostek, barierami terenowymi oraz strefami kontroli wrogich jednostek.

3.1.5 Żadna figurka nie może zostać przesunięta dalej niż to wynika z jej cechy Ruch.

3.1.6 Nie wolno przed zadeklarowaniem ruchu mierzyć, dokąd oddział dojdzie.

3.2 Wpływ terenu na ruch

3.2.1 Wzgórza. Aby wejść na wzgórze, jednostka musi zużyć dodatkowo 6 cm ruchu. Jednostka musi mieć dość ruchu, by zmieścić się na wzgórzu z całą podstawką. Odległość przebytą przez jednostkę wchodzącą na wzgórze mierzy się poziomo, a potem dodaje do tej odległości 6 cm na pokonanie wzniesienia terenu. Zejście ze wzgórza nie powoduje żadnych trudnień w ruchu. Jeżeli jednostka, zaczynająca ruch u podnóża wzgórza (podstawka przylega do podnóża wzgórza), nie ma dość ruchu by wejść na wzgórze, może ona wejść na wzgórze tak, aby krawędź jej podstawki przylegała do krawędzi wzgórza. Jeżeli jednostka znajduje się na krawędzi wzgórza, jej strefa kontroli w stosunku do jednostek znajdujących się na niższym poziomie jest mierzona od podnóża wzgórza.

3.2.2 Rumowiska, krzaki, lasy, brody itp. Pokonanie 1 cm takiego terenu kosztuje 2 cm ruchu jednostki. Jednostka, wchodząc w taki teren, musi wejść w niego całą podstawką. Jeżeli nie ma dość ruchu by zmieścić całą podstawkę w terenie, musi się przed nim zatrzymać.

3.2.3 Płoty, barykady, strumienie, niewysokie mury itp. Przekroczenie takiej przeszkody kosztuje dodatkowo 4 cm ruchu. Podobnie jak w przypadku wzgórz, strefa kontroli oddziały jest przesunięta za przeszkodę.

3.2.4 Skarpy, głębokie rzeki i inne głębokie zbiorniki wodne, wysokie mury itp. Są terenem niedostępnym i blokują drogę ruchu jednostek.

3.2.5 Budynki, fortyfikacje. Wkroczenie do nich oraz wyjście z nich kosztuje 4 cm ruchu. Są niedostępne dla kawalerii. Są także niedostępne dla artylerii, z wyjątkiem odpowiednio dużych fortyfikacji.

3.3 Łączony ruch oddziałów

3.3.1 Oddziały, w których co najmniej po jednej jednostce stykało się na początku tury ze sobą, mogą wykonać ruch razem tak, jakby były jednym oddziałem. Jednostki wszystkich oddziałów biorących udział w tym manewrze mogą być przesuwane w dowolnej kolejności.

3.3.2 Ruchliwość połączonych oddziałów jest równa ruchliwości najwolniejszego spośród ruszających się razem oddziałów.

4. Ostrzał

4.1 Procedura ostrzału

4.1.1 Oddział, który w fazie ruchu nie został przesunięty oraz nie był związany w walce wręcz, może ostrzelać oddział wroga (wyjątek: ostrzał w marszu).

4.1.2 Procedura ostrzału składa się z następujących czynności:

- I. Deklaracji ostrzału,
- II. Sprawdzenie linii widoczności, pola ostrzału i zasięgu,
- III. Określenie zadanych strat,
- IV. Usunięcie zniszczonych jednostek,
- V. Test morale ostrzelanego oddziału,
- VI. Ruch pozostałych figurek oddziału.

4.2 Deklaracja ostrzału

4.2.1 Deklaracja ostrzału składa się z dwóch części:

I. Deklaracji celu, czyli wyboru wrogiego oddziału, który będzie ostrzeliwany.
II. Deklaracji figurek ostrzeliwujących, czyli wyboru figurek z oddziału strzelającego, które będą wykonywać ostrzał.

4.2.2 Jeden oddział może ostrzelać tylko jeden oddział wroga.

4.3 Linia widoczności

4.3.1 Jednostki, aby ostrzelać wroga, muszą móc poprowadzić linię prostą od środka ich podstawek do środka podstawek ostrzeliwanych jednostek wroga, która nie będzie przechodziła przez żadne własne lub wrogie jednostki ani elementy terenu blokujące linię widoczności.

4.3.2 Po uzyskaniu linii widoczności sprawdza się czy pas, którego linia widoczności jest środkiem, jest wolny od przeszkód.

4.3.3 Szerokość pasa widoczności musi być równa długości krawędzi podstawki strzelającej jednostki, przez którą przechodzi linia widoczności.

4.3.4 Jednostki, które są związane w walce wręcz (stykają się podstawkami z oddziałami wroga), nie mogą być celem ostrzału.

4.3.5 Jednostki należące do ostrzeliwanego oddziału nie blokują linii widoczności.

4.3.6 Brak linii czy pasa widoczności pozwala na podjęcie jednostką innej akcji.

4.4 Pole ostrzału

4.4.1 Każda krawędź podstawki jednostki ma swoje pole ostrzału, które znajduje się pomiędzy liniami łączącymi środek podstawki i rogami podstawki przy tej krawędzi.

4.4.2 Jednostka, do krawędzi podstawki której dotyka podstawka innej własnej jednostki (nawet z tego samego oddziału), nie może prowadzić ostrzału w polu ostrzału tej krawędzi. Jeżeli do wszystkich krawędzi podstawki jednostki dotykają inne podstawki własnych oddziałów, jednostka nie może w ogóle prowadzić ostrzału.

4.4.3 Jednostki artylerii mogą prowadzić ostrzał tylko w polu ostrzału jednej krawędzi podstawki, tej, w której kierunku skierowana jest lufa figurki działa.

4.5 Zasięg ostrzału

4.5.1 Aby jednostka reprezentowana figurką mogła prowadzić ostrzał, odległość pomiędzy jednostką strzelającą a znajdującą się w polu ostrzału i widoczną jednostką wroga nie może być większa od cechy **Zasięg** jednostki strzelającej.

4.5.2 Odległość między jednostkami mierzy się od krawędzi podstawki jednej do krawędzi podstawki drugiej.

4.5.3 Zniszczone ostrzałem mogą być tylko te jednostki, które znajdowały się w zasięgu, polu ostrzału, i w stosunku do których zachowana była linia widoczności.

4.5.4 Duża odległość od celu zmniejsza szanse trafienia. Na każde pełne 20 cm zasięgu

celność jest zmniejszona o 1. Jeżeli celność spadnie do 0, to jednostka taka w ogóle nie może wykonać ostrzału celu.

4.5.5 Brak zasięgu do celu powoduje utratę akcji danym oddziałem.

4.6 Określenie zadanych strat

4.6.1 Zadane przy pomocy ostrzału straty określa się w następujący sposób:

I. Określenie siły ognia salwy,

II. Test celności,

III. Określenie ilości zniszczonych jednostek wroga.

4.6.2 Siłą ognia salwy nazywamy sumę siły ognia wszystkich jednostek, które wykonywały ostrzał. Jest to maksymalna ilość punktów uszkodzeń, jaką może zadać oddział tym ostrzałem.

4.6.3 Test celności określa, jaką część maksymalnych uszkodzeń (siła ognia salwy) oddział zadał ostrzałem. Test wykonuje się przy pomocy kości sześciociennych. Wykonuje się rzut jedną kością na każdy punkt siły ognia. Ilość kości, na których wyniki były mniejsze lub równe celności oddziału (zmodyfikowany w zależności od zasięgu), jest ilością zadanych obrażeń.

4.6.4 Aby określić ilość zniszczonych jednostek, trzeba podzielić zadane uszkodzenia przez wytrzymałość ostrzelawanego oddziału. Część całkowita z dzielenia to ilość zniszczonych jednostek. Ewentualna reszta z dzielenia określa szansę na zniszczenie jeszcze jednej jednostki. Sposób na rozliczenie szans zniszczenia tej dodatkowej jednostki określa punkt 1.5.1.

4.7 Usuwanie zniszczonych jednostek

4.7.1 Straty określone w punkcie poprzednim uwzględnia się natychmiast poprzez usunięcie figurek symbolizujących jednostki ostrzelanego oddziału.

4.7.2 Zdejmowanie figurek zaczyna się od figurek znajdujących się najbliżej oddziału strzelającego.

4.7.3 Na linii widoczności pomiędzy właśnie zdejmowanymi figurkami a strzelającym oddziałem nie mogą się znajdować inne figurki tego samego oddziału. Figurek już zdjętych nie uwzględnia się.

4.7.4 Figurki należy zdejmować w miarę równomiernie i, o ile jest to możliwe, zdejmować figurki niesąsiadujące ze sobą.

4.8 Testy morale oddziału pod ostrzałem

4.8.1 Jeżeli oddział poniósł straty w wyniku ostrzału, musi przeprowadzić test morale.

4.8.2 Jeżeli oddział w wyniku ostrzału został odrzucony, to wycofuje się w ten sposób by jak najszybciej wydostać się z zasięgu oddziału strzelającego, jednocześnie oddalając się od niego.

4.8.3 Jeżeli oddział w wyniku ostrzału wpadnie w panikę, to najpierw ucieka z zasięgu oddziału strzelającego, a dopiero potem kieruje się w stronę swojej krawędzi pola bitwy.

4.9 Ruch jednostek po ostrzale

4.9.1 Jednostki oddziału strzelającego, których strzału gracz nie zadeklarował, mogą po rozliczeniu ostrzału ruszyć się.

4.9.2 W ruchu po ostrzale obowiązują wszystkie zasady dotyczące ruchu i koherencji.

4.9.3 Jednostki ruszone po ostrzale nie mogą zaatakować nieprzyjaciela w walce wręcz.

4.9.4 Jednostki ruszone po ostrzale nie mogą w trakcie swojego ruchu wejść na linię ostrzału jednostek własnego oddziału, które strzelały w tej turze.

4.10 Wpływ terenu na ostrzał

Teren ma duży wpływ na prowadzenie ostrzału: blokuje linie ostrzału, redukuje straty ponoszone przez oddziały osłonięte oraz, w przypadku wzgórz, może zwiększać możliwości prowadzenia ostrzału.

4.10.1 Wzgórza. Zmieniają one sposób prowadzenia linii ostrzału. Po pierwsze, wzgórze blokuje linię widoczności jednostkom znajdującym się na poziomie niższym niż jego wierzchołek, na całej szerokości podnóża wzgórza. Jednostce strzelającej ze wzgórza nie blokują widoczności żadne jednostki (własne czy wrogie) znajdujące się poniżej poziomu, na którym znajduje się jednostka strzelająca. Jednostki znajdujące się na tym samym poziomie lub wyżej oraz wzgórza wyższe od tych, na których jednostka się znajduje, blokują linię widoczności. Jednostkom strzelającym na wzgórzu z niższego poziomu linię widoczności blokują jedynie jednostki znajdujące się na tym samym, co ona poziomie, w odległości nie większej niż 6 cm. Jednostki oraz niskie przeszkody znajdujące się w odległości powyżej 6 cm, na tym samym poziomie, w tym przypadku nie blokują linii widoczności.

4.10.2 Lasy. Blokują one linię widoczności tak, jak wzgórze o wysokości 2. Jeżeli któraś z jednostek strzelających lub cel znajdują się w lesie, to 2 cm lasu blokują linię widoczności. Dodatkowo, jednostki znajdujące się w lesie przy ustalaniu strat w wyniku ostrzału mają wytrzymałość zwiększoną o 1.

4.10.3 Krzaki, rumowiska. Teren taki nie blokuje linii widoczności, a jednostki znajdujące się w takim terenie przy ustalaniu strat w wyniku ostrzału mają wytrzymałość zwiększoną o 1.

4.10.4 Płoty, barykady, niewysokie mury. Przeszkody takie nie blokują linii widoczności, a jednostki zasłonięte takimi przeszkodami (stykające się podstawkami z przeszkodą) przy ustalaniu strat w wyniku ostrzału mają wytrzymałość zwiększoną o 1.

4.10.5 Budynki, fortyfikacje. Blokują linię widoczności podobnie jak mury. Jednostki znajdujące się wewnątrz nich przy ustalaniu strat w wyniku ostrzału mają wytrzymałość zwiększoną o 2. Wysokie budynki oraz fortyfikacje, dla potrzeb ostrzału, traktuje się podobnie jak wzgórze.

4.10.6 Wysokie mury blokują linię widoczności dla jednostek znajdujących się na tym samym lub niższym poziomie oraz zasłaniają jednostki, które są zasłonięte takim murem (stykające się podstawkami z przeszkodą).

4.10.7 Jeżeli jednostki stykają się z podstawą wzgórza znajdującego się na linii widoczności oddziału strzelającego z innego wzgórza, to są one zasłonięte przed ostrzałem.

4.10.8 Jeżeli oddział częściowo znajduje się w terenie, który zwiększa jego wytrzymałość, straty zdejmuje się zaczynając od jednostek nieosłoniętych lub osłoniętych słabiej, którym mnożnik wytrzymałości nie przysługuje lub jest niższy.

4.10.9 Gdy któreś z powyższych warunków terenowych występują jednocześnie, to modyfikatory wytrzymałości sumują się.

4.11 Ostrzał w marszu

4.11.1 Oddział, który wykonuje ostrzał w marszu, może poruszyć się o połowę swojego **Ruchu** oraz ostrzelać wroga z połową siły ognia, zaokrąglając w dół.

4.11.2 Oddział taki może ostrzelać wroga przed lub po ruchu. Niedozwolone jest by oddział strzelał w innym momencie ruchu.

4.11.3 Oddział, który wykonuje ostrzał w marszu, nie może ruszyć jednostek w sposób opisany jako Ruch jednostek po ostrzale.

4.11.4 Oddział, który wykonuje ostrzał w marszu, nie może zaatakować nieprzyjaciela w walce wręcz.

4.12 Ostrzał w turze przeciwnika

4.12.1 Ostrzał w turze przeciwnika może występować w dwóch formach: jako zadeklarowany lub niezadeklarowany.

4.12.2 W swojej fazie ruchu gracz może zadeklarować, że oddział zamiast wykonywania akcji wykonuje ostrzał w turze przeciwnika.

4.12.3 Zadeklarowany ostrzał w turze przeciwnika pozwala na przerwanie ruchu jednostki wroga i ostrzelenie jej. Przerwanie ruchu musi być zadeklarowane po tym, jak przeciwnik przesunął pierwszą figurkę tego oddziału. Strzelający określa, w którym momencie przerywa ruch wrogiej jednostki (po ilu centymetrach ruchu lub określając punkt na drodze oddziału), następnie obie strony wspólnie określają zasięg i ilość rażonych figurek wroga poprzez oszacowanie lub ustawienie ostrzelanego oddziału we właściwym miejscu po pokonaniu wcześniej określonej odległości. Poza powyższym stosujemy zasady ogólne dotyczące ostrzału.

4.12.4 Jednostka, która zadeklarowała ostrzał w turze przeciwnika, może przerwać ruch tylko jednego wrogiego oddziału i traci możliwość ostrzału, jeżeli przeciwnik był poza zasięgiem.

4.12.5 Jednostka, która zadeklarowała ostrzał w turze przeciwnika i nie przerwała ruchu żadnej wrogiej jednostki, może wykonać ostrzał dowolnego wrogiego oddziału na koniec fazy ruchu przeciwnika.

4.12.6 Jeżeli jednostka nie wykonała żadnej akcji w fazie ruchu swojej tury i nie zadeklarowała ostrzału w turze przeciwnika oraz jest w normalnym stanie morale i nie jest związana w walce wręcz, to może ostrzelać pierwszą jednostkę, która zaatakuje ją w walce wręcz w turze przeciwnika.

5. Walka wręcz

5.1 Procedura walki wręcz

5.1.1 W fazie ruchu lub morale, jeżeli jednostki po wykonaniu ruchu są związane w walce

wręcz, przeprowadza się walkę wręcz.

5.1.2 Oddział zostaje związany w walce wręcz, jeżeli styka się z oddziałem przeciwnika co najmniej połową podstawki. Może to nastąpić w wyniku wykonania ruchu i dostawienia swoich jednostek do przeciwnika lub dostawienia się jednostek przeciwnika w jego turze.

5.1.3 Procedura walki wręcz składa się z następujących czynności:

- I. Deklaracja wykonania walki wręcz atakującym oddziałem,
- II. Określenie zadanych strat,
- III. Usunięcie zniszczonych jednostek,
- IV. Testy morale,
- V. Dosuwanie jednostek.

5.2 Deklaracja walki wręcz

5.2.1 Deklaracja walki wręcz polega na wskazaniu własnych jednostek wykonujących walkę wręcz i wskazaniu jednostek oddziału przeciwnika, które zostaną zaatakowane.

5.2.2 Jeden oddział może atakować dowolną ilość oddziałów.

5.2.3 Jeden oddział może wykonać tylko jeden atak.

5.2.4 Jedna jednostka może odpierać dowolną ilość ataków.

5.3 Określenie zadanych strat

5.3.1 Straty zadane w wyniku walki wręcz określa się w następujący sposób:

- I. Określenie SW atakującego oddziału,
- II. Test walki wręcz oddziału atakującego,
- III. Określenie SW broniących się oddziałów,
- IV. Test walki wręcz broniących się oddziałów,
- V. Określenie strat obu stron.

5.3.2 SW oddziału atakującego lub broniącego się jest sumą SW wszystkich jednostek oddziału wykonujących atak na jeden oddział wroga lub wszystkich jednostek oddziału broniących się przed jednym oddziałem wroga. Jednostki biorące udział w danej walce muszą stykać się co najmniej 1 cm podstawki (połowa podstawki piechoty). Zsumowana SW określa maksymalną liczbę uszkodzeń, jaką może zadać oddział podczas danej walki wręcz.

5.3.3 Test walki wręcz określa, jaką część maksymalnych uszkodzeń (SW) oddział zadał podczas walki wręcz. Test wykonuje się kośćmi sześciociennymi. Na każdy punkt siły oddziału walczącego wykonuje się rzut jedną kością. Liczba zadanych uszkodzeń jest równa ilości kości, których wyniki były mniejsze lub równe UW oddziału.

5.3.4 Aby określić ilość zniszczonych jednostek, należy podzielić zadane uszkodzenia przez wytrzymałość przeciwnika. Część całkowita z dzielenia to ilość zniszczonych jednostek. Reszta z dzielenia określa szansę na zniszczenie jeszcze jednej jednostki. Sposób na rozliczenie szans zniszczenia tej dodatkowej jednostki określa punkt 1.5.1.

5.4 Usunięcie zniszczonych jednostek

5.4.1 Usunięcie zniszczonych jednostek wykonuje się po określeniu strat obu stron.

5.4.2 W wyniku walki wręcz mogą zostać zdjęte tylko te jednostki, które uczestniczyły w tej walce.

5.4.3 W pierwszej kolejności zdejmują się jednostki stykające się z największą ilością wrogich jednostek, i jeżeli jest to możliwe, nieznajdujące się bezpośrednio obok siebie.

5.5 Test morale

5.5.1 Jeśli oddział poniósł straty w wyniku walki wręcz, musi przeprowadzić test morale. Oddział, który nie poniósł strat, automatycznie zdaje każdy test morale.

5.5.2 W pierwszej kolejności morale testuje oddział broniący się.

5.5.3 Jeżeli oddział broniący się został odrzucony lub wpadł w panikę, to oddział atakujący wykonuje test morale by sprawdzić, czy nie wpadł w niekontrolowany pościg.

5.5.4 Jeżeli oddział broniący się zdał test morale, to oddział atakujący testuje morale by sprawdzić, czy nie zostanie odrzucony lub nie wpadnie w panikę.

5.5.5 Jeżeli oddział atakujący zostanie odrzucony lub wpadnie w panikę, to oddział broniący się testuje morale by sprawdzić, czy nie wpadł w niekontrolowany pościg.

5.5.6 Gdy oddział został odrzucony lub wpadł w panikę w wyniku walki wręcz, to oddala się od przeciwnika na maksymalną odległość.

5.5.7 Jeżeli oba oddziały pomyślnie zdały test morale, to pozostają w miejscu i są związane w walce.

5.5.8 Jeżeli w wyniku testu morale jedna ze stron stoi, a druga została odrzucona lub wpadła w panikę, to dowódca oddziału, który zdał wszystkie testy morale, może zarządzić pościg za wrogiem. W wyniku tego oddział zostaje wprowadzony w stan niekontrolowanego pościgu.

5.6 Dosuwanie jednostek w walce wręcz

5.6.1 Jeżeli obydwa oddziały przeszły pozytywnie testy morale i kontynuują walkę wręcz, to gracze mogą dosunąć jednostki oddziałów walczących do nieprzyjaciela.

5.6.2 Procedura dosuwania jednostek w walce wręcz podzielona jest na następujące etapy:

I. Włamanie się w szyki obrony,

II. Dosunięcie jednostek broniącego się,

III. Dosunięcie reszty jednostek atakującego.

5.6.3 Włamanie się w szyki obrony. W tym etapie porównuje się straty atakującego i obrońcy. Jeżeli obrońca poniósł większe straty, to atakujący może dosunąć tyle jednostek, ile wynosi różnica strat. Jeżeli natomiast większe straty poniósł atakujący, to przechodzi się do następnego etapu dosuwania się.

5.6.4 Dosunięcie jednostek broniącego się. W tej części dosuwania się broniący może przesunąć wszystkie niezwiązane w walce wręcz jednostki broniącego się oddziału.

5.6.5 Dosunięcie reszty jednostek atakującego. W tym etapie dosuwania atakujący może poruszyć wszystkie jednostki oddziału atakującego, niezwiązane w walce wręcz i nieprzesuwane w pierwszym etapie dosuwania się.

5.6.6 Jednostki muszą być przesuwane w kierunku jednostek wrogiego oddziału, z którym oddział właśnie stoczył walkę.

5.6.7 Jednostki podczas dosuwania mogą pokonać najwyżej 4 cm, bez względu na teren (z wyjątkiem terenu niedostępnego).

5.7 Wpływ terenu na walkę wręcz

Teren ma kluczowe znaczenie w walce wręcz. Wzgórza, mury, strumienie czy wreszcie barykady lub fortyfikacje stanowią doskonałe oparcie dla oddziałów.

5.7.1 Jednostki broniące się, zajmujące dogodną pozycję, mają odpowiednio zwiększoną wytrzymałość (W).

5.7.2 Jeżeli tylko część oddziału posiada lepszą pozycję w stosunku do nieprzyjaciela, to rozgrywa się osobno każdą walkę dla jednostek walczących z różnymi współczynnikami terenu. Jednostki odpierają atak tylko raz, bez względu na to z iloma różnymi modyfikatorami terenu są atakowane. Morale rozlicza się tylko raz dla całej walki.

5.7.3 Jeżeli wszystkie jednostki oddziału zajmują dogodną pozycję w stosunku do nieprzyjaciela, to oddział nie jest traktowany jako związany walką wręcz.

5.7.4 Gdy walka wręcz jest kontynuowana, to oddział posiadający przewagę terenu może zadeklarować obronę zamiast ataku. W takim przypadku obydwie strony uzyskują premię wynikającą z terenu. Gracz wykonujący manewr obrony nie może ruszyć jednostek przed wykonaniem walki wręcz oraz liczy się jako broniący się przy ustalaniu kolejności rzutów na morale.

5.8 Oderwanie się od nieprzyjaciela

5.8.1 Oddziały związane walką wręcz mogą zamiast walki wykonać manewr oderwania.

5.8.2 Po zadeklarowaniu tego manewru testuje się morale manewrującego oddziału. Jeśli test wypadł pomyślnie, to oddział odsuwa się od nieprzyjaciela na odległość nieprzekraczającą cechy Ruch oddziału, z uwzględnieniem wpływu terenu na ruch.

5.8.3 Jeżeli oddział odrywający się nie zda testu morale, wpada w panikę.

5.8.4 Bez względu na wynik testu morale oddziału odrywającego się, wrogi oddział związany z nim w walce wręcz testuje morale by sprawdzić, czy nie wpadnie w niekontrolowany pościg.

5.9 Neutralizacja strefy kontroli

5.9.1 Każda jednostka posiada strefę kontroli obejmującą 2 cm wokół podstawki.

5.9.2 Każda jednostka wchodząca we wrogą strefę kontroli musi dosunąć się do wrogiej jednostki i zatrzymać. Jednostka ta jest w tym momencie związana w walce wręcz.

5.9.3 Wyjątkiem od powyższych zasad jest sytuacja, gdy jednostki są już związane w walce wręcz. Strefy kontroli takich jednostek neutralizują się nawzajem i pozwalają innym jednostkom przejść dalej.

5.10 Łączona walka wręcz

5.10.1 Jeżeli kilka oddziałów jest połączonych w walce wręcz, zamiast rozliczać walkę po kolei, można rozliczyć całą walkę na raz.

5.10.2 Atakujący wybiera, czy walkę rozliczać jako łączoną, czy rozliczać oddziały atakujące jeden po drugim. Konsekwencje rozliczenia walki jako łączonej zamiast pojedynczej są następujące:

I. Oddziały obrońcy testują morale tylko raz,

II. Jednostki obrońcy odpierają (zadają straty atakującemu) tylko raz.

5.10.3 W walce łączonej SW wszystkich oddziałów atakujących dany oddział przeciwnika sumuje się. Osobno sumuje się SW dla każdej UW oddziałów atakujących. Osobno też sumuje się SW dla różnych modyfikatorów terenowych.

5.10.4 Testy walki wręcz wykonuje się dla każdego rodzaju ataku osobno (inne UW, inny modyfikator terenowy), osobno nalicza się i usuwa straty.

5.10.5 Testy morale wykonuje się tak samo, jak dla pojedynczej walki wręcz:

I. Wszyscy obrońcy wykonują testy na odrzucenie lub ucieczkę,

II. Wszyscy atakujący związani walką z obrońcą, który nie uciekł, wykonują testy na odrzucenie lub ucieczkę,

III. Wszyscy atakujący niezwiązani walką, których przeciwnicy uciekli, wykonują testy na wpadnięcie w niekontrolowany pościg,

IV. Wszyscy obrońcy niezwiązani walką z atakującymi, a których przeciwnicy uciekli, wykonują testy na wpadnięcie w niekontrolowany pościg.

5.10.6 Dosuwanie się wykonuje się osobno.

6. Morale

Morale określa odwagę żołnierzy i zdyscyplinowanie oddziałów.

6.1 Stan morale

6.1.1 Oddział może być w następującym stanie ze względu na morale:

I. Normalny,

II. Panika,

III. Niekontrolowany pościg.

6.1.2 Normalny. Jest to podstawowy stan morale jednostki. Gracz może kierować taką jednostką w fazie ruchu bez żadnych dodatkowych ograniczeń.

6.1.3 Panika. Oddział znajduje się w stanie ucieczki i nie słucha rozkazów dowódcy. Oddział w tym stanie nie odpiera ataków w walce wręcz. W swojej fazie ruchu gracz nie może wykonywać takim oddziałem żadnych akcji. Oddział taki kontynuuje ucieczkę lub zbiera się w fazie morale. W tym stanie oddział nie musi zachowywać koherencji.

6.1.4 Niekontrolowany pościg. Oddział nie słucha rozkazów dowódcy, ale ściga uciekającego nieprzyjaciela i atakuje każdą jednostkę, która znajdzie się na jego drodze. W swojej fazie ruchu gracz nie może wykonywać takim oddziałem żadnych akcji. Oddział taki kontynuuje pościg lub zbiera się w fazie morale. Będąc w tym stanie oddział nie musi zachowywać koherencji.

6.2 Test morale

6.2.1 Za każdym razem, gdy jednostka ponosi straty, wykonuje się test morale.

6.2.2 Test morale polega na rzucie kością sześciocienną. Wynik rzutu mniejszy lub równy cechy **Morale** oddziału, zmodyfikowanej adekwatnie do sytuacji, oznacza sukces. Wynik wyższy oznacza porażkę.

6.2.3 Modyfikatory testu morale:

I. Straty oddziału,

II. Fortyfikacje,

III. Dogodna pozycja terenowa.

6.2.4 Modyfikatory morale w wyniku strat oddziału.

Jeżeli stan oddziału nie przekracza:

- 3/4 stanu początkowego – modyfikator wynosi -1,

- 1/2 stanu początkowego – modyfikator wynosi -2,

- 1/4 stanu początkowego – modyfikator wynosi -4.

6.3 Test morale w wyniku strat

6.3.1 Oddział, któremu zadano obrażenia (nie musiało się to skończyć zdjęciem figurki) w wyniku ostrzału lub walki wręcz, wykonuje test morale „na odrzucenie”.

6.3.2 Jeżeli test morale „na odrzucenie” wypadł pomyślnie, to oddział pozostaje w stanie normalnym.

6.3.3 Jeżeli oddział nie zdał testu morale „na odrzucenie”, to wykonuje natychmiast drugi test morale „na panikę”.

6.3.4 Jeżeli oddział, który nie zdał testu „na odrzucenie”, zdał test „na panikę”, to jest odrzucony od nieprzyjaciela.

6.3.5 Jeżeli oddział, który nie zdał testu „na odrzucenie”, nie zdał również testu „na panikę”, to oddział ten wpada w panikę.

6.3.6 Jeżeli oddział poniósł starty w walce wręcz, a wszyscy jego przeciwnicy zostali odrzuceni lub wpadli w panikę, to oddział taki wykonuje test „na niekontrolowany pościg”. Gracz może zaniechać tego rzutu i zdecydować, że oddział wpada w niekontrolowany pościg.

6.3.7 Oddział, który zdał test „na niekontrolowany pościg”, pozostaje w stanie normalnym.

6.3.8 Oddział, który nie zdał testu „na niekontrolowany pościg”, wpada w niekontrolowany pościg.

6.4 Inne testy morale

6.4.1 Oddział, który chce oderwać się od nieprzyjaciela, wykonuje test morale „na oderwanie się”.

6.4.2 Jeżeli oddział nie zda testu „na oderwanie się”, automatycznie wpada w panikę.

6.4.3 Jeżeli oddział w stanie paniki zmuszony został do ucieczki przez szyki własnych oddziałów, oddział, przez którego szyki przechodzi, wykonuje test morale. Jeżeli oddział przechodzony nie zda testu morale, wpada natychmiast w panikę.

6.5 Odrzucenie

6.5.1 Oddział, który został odrzucony, zmuszony jest do wykonania ruchu w kierunku przeciwnym w stosunku do oddziału nieprzyjaciela, który zadał mu straty.

6.5.2 Oddział taki musi wykonać swój pełny ruch by oddalić się od nieprzyjaciela oraz wyjść z jego pola ostrzału. Oddział może omijać przeszkody oraz inne oddziały, jak również wejść na przeszkodę terenową.

6.5.3 Oddział taki zachowuje szyk i kończy w normalnym stanie morale.

6.5.4 W wyniku odrzucenia oddział nie może wejść we wrogą strefę kontroli.

6.5.5 Jeżeli oddział nie może wykonać ruchu ze względu na przeszkody bądź blokujące drogę własne lub wrogie oddziały, automatycznie wpada w panikę.

6.6 Panika

6.6.1 Stan oddziału, który wpadł w panikę, zmienia się na „Panika”.

6.6.2 Oddział, natychmiast po tym jak wpadł w panikę, wykonuje ruch „ucieczki”:

Piechota – 2K6 x 2 cm,

Kawaleria – 2K6 x 4 cm,

Artyleria piesza – 2K6 cm (tylko jeśli jej parametr Ruch jest większy od 0),

Artyleria konna – 2K6 x 3 cm.

6.6.3 Oddział w panice nie wykonuje akcji w fazie ruchu. Wszelkie akcje od następnej własnej tury po wpadnięciu w panikę oddział wykonuje w fazie morale.

6.6.4 Oddział w panice, zaatakowany w walce wręcz, przy każdym ataku wykonuje test morale. Jeżeli test zakończy się sukcesem, oddział oddaje w walce wręcz normalnie, w przeciwnym wypadku oddział taki nie zadaje strat przeciwnikowi.

6.6.5 Oddział w panice kontynuuje ucieczkę nawet wtedy, gdy został związany w walce wręcz.

6.6.6 Ucieczka zaczyna się od odsunięcia się od oddziałów wroga – poza zasięg jego ognia i ruchu.

6.6.7 Ucieczka w fazie morale jest kontynuowana w kierunku własnej krawędzi stołu, w ten sposób by unikać wejścia w zasięg ognia i ruchu wrogich oddziałów.

6.6.8 Oddział w ucieczce powinien unikać przeszkód terenowych i omijać własne oddziały, o ile nie wprowadzi go to w zasięg ognia lub ruchu wroga.

6.6.9 Oddział musi w pełni wykorzystać odległość ucieczki i poruszać się najkrótszą możliwą drogą.

6.6.10 Oddziały uciekające nie mogą wchodzić w strefy kontroli wrogich jednostek.

6.6.11 Jeżeli jedyna droga ucieczki prowadzi przez własne oddziały, uciekający może przejść przez ich szyki, ale oddziały, przez które przechodzi, muszą wykonać test morale by sprawdzić, czy nie wpadną w panikę.

6.6.12 Jeżeli jednostka w stanie paniki nie może wykonać swojego ruchu w pełni ze względu na wrogie oddziały i teren niedostępny, jednocześnie jednostki wroga znajdują się w odległości do 10 cm od jednostki, to jednostka taka poddaje się i jest usuwana z planszy.

6.6.13 Jeżeli jednostka ruchem ucieczki dotrze do krawędzi planszy i pozostanie jej do wykonania jeszcze ruch ucieczki, to jest ona usuwana z planszy.

6.6.14 Oddział w stanie paniki nie wykonuje żadnych testów morale w wyniku strat.

6.7 Niekontrolowany pościg

6.7.1 Oddział, który wpadł w niekontrolowany pościg, natychmiast po przejściu w ten stan wykonuje ruch w kierunku ściganego nieprzyjaciela:

Piechota – 2K6 x 2 cm,

Kawaleria – 2K6 x 4 cm,

Artyleria – nie może wpaść w niekontrolowany pościg.

Jeżeli ruch ten zakończy się dostawieniem się do nieprzyjaciela w walce wręcz, to nie rozgrywa się jej w tym momencie, lecz dopiero w następnych turach.

6.7.2 Oddział w niekontrolowanym pościgu nie wykonuje akcji w fazie ruchu. Wszelkie akcje od następnej własnej tury po wpadnięciu w niekontrolowany pościg oddział wykonuje w fazie morale.

6.7.3 Oddział w niekontrolowanym pościgu walczy wręcz w swojej fazie morale lub w turze przeciwnika.

6.7.4 Jednostki oddziału w niekontrolowanym pościgu muszą dojść do nieprzyjaciela by doprowadzić do walki wręcz lub wykorzystać w pełni ruch by się do niego zbliżyć.

6.7.5 Niekontrolowany pościg jest wykonywany najkrótszą drogą za jednostką uciekającą bądź odrzuconą. Jeżeli inny wrogi oddział znajduje się na najkrótszej drodze do oddziału uciekającego, to również może zostać zaatakowany.

6.7.6 Jednostki ścigające najpierw dosuwają się do jednostki uciekającej, a dopiero potem do dodatkowych celów, które częściowo znalazły się na linii ataku.

6.7.7 Oddział w niekontrolowanym pościgu może ścigać kilka wrogich oddziałów. Oddział nie musi zachowywać koherencji i może rozdzielić się w pogoni.

6.7.8 Oddział w niekontrolowanym pościgu wykonuje wszystkie testy morale w wyniku strat na ogólnych zasadach.

6.7.9 Jeżeli oddział w niekontrolowanym pościgu zostanie odrzucony, jego stan morale zmienia się na normalny. Od następnej własnej tury oddział taki może wykonywać rozkazy na zasadach ogólnych. Jeżeli oddział został odrzucony we własnej fazie morale, nie może wykonywać żadnej akcji w fazie ruchu tej samej tury. Oddział ruch odrzucenia wykonuje tak samo, jak ruch zbierania się po odzyskaniu kontroli nad oddziałem.

6.7.10 Po zniszczeniu oddziału ściganego oddział w niekontrolowanym pościgu atakuje kolejny najbliższy wrogi oddział.

6.8 Faza morale

6.8.1 Każda tura rozpoczyna się od fazy morale. W fazie morale wykonuje się kolejno następujące czynności:

I. Próba reorganizacji oddziałów w panice i w niekontrolowanym pościgu,

II. Ruch jednostek w panice,

III. Ruch i walka wręcz oddziałów w niekontrolowanym pościgu.

6.8.2 Oddział w panice może podjąć próbę reorganizacji, jeżeli w odległości do 10 cm od jego jednostek nie znajdują się żadne jednostki wroga.

6.8.3 Oddział w niekontrolowanym pościgu może podjąć próbę reorganizacji, jeżeli żadna z jego jednostek nie jest związana w walce wręcz.

6.8.4 Próbę reorganizacji przeprowadza się poprzez wykonanie testu morale. W razie sukcesu oddział wraca pod kontrolę gracza i jego stan morale przechodzi w normalny, w przeciwnym

wypadku pozostaje w swoim aktualnym stanie morale (panika lub niekontrolowany pościg).

6.8.5 Po udanym zreorganizowaniu oddziału gracz musi wykonać ruch jednostkami tego oddziału tak, aby jak najszybciej przywrócić koherencję. Jednostki mogą przesunąć się maksymalnie o odległość wyznaczoną wielkością parametru Ruch, z uwzględnieniem wpływu terenu. Żadna z jednostek nie może w tym ruchu wejść w strefę kontroli nieprzyjaciela ani zaatakować go w walce wręcz.

6.8.6 Jednostka zreorganizowana nie wykonuje żadnych akcji w fazie ruchu tej tury. Od następnej tury działa ona normalnie.

6.8.7 Wszystkie własne jednostki w panice, które nie zostały zreorganizowane, kontynuują ucieczkę, jedna po drugiej, w dowolnej kolejności.

6.8.8 Wszystkie własne jednostki w niekontrolowanym pościgu kontynuują pościg i wykonują walkę wręcz, jedna po drugiej, w dowolnej kolejności.

7. Zasady specjalne

Zasady specjalne modyfikują sposób rozliczania niektórych fragmentów rozgrywki dla oddziałów posiadających cechy szczególne.

7.1 Artyleria

7.1.1 Jednostki artylerii mogą strzelać tylko przez jedną krawędź podstawki. Daje im to jedynie 90 stopni kąta ostrzału. Zmiana kierunku ustawienia figurki traktowana jest jako ruch.

7.1.2 Artyleria nie może wykonać manewru polegającego na tym, że połowę swoich punktów ruchu przeznaczą na wykonanie ostrzału, a drugą połowę na wykonanie ruchu.

7.1.3 Artyleria może używać różnych rodzajów amunicji. Dla każdego rodzaju amunicji określone zostały różne cechy strzelania, takie jak Zasięg, Siła Ognia, Celność.

7.2 Jaszczki artyleryjskie

7.2.1 Niektóre jednostki artylerii by się poruszać potrzebują jednostki jaszczki.

7.2.2 Oddział artylerii z jaszczkami składa się z pary podstawek, podstawki armat i podstawki jaszczki.

7.2.3 Oddział artylerii z jaszczkami ma osobno określoną prędkość poruszania się z i bez jaszczki.

7.2.4 Oddział artylerii może się poruszać prędkością z jaszczkami tylko, gdy pozostaje w koherencji z własną jednostką jaszczki.

7.2.5 Jednostki jaszczki mają osobno określone cechy.

7.3 Artyleria ciężka

7.3.1 Żeby móc strzelać po wykonaniu ruchu, oddział artylerii ciężkiej musi wykonać akcję przygotowania stanowiska ogniowego.

7.3.2 Akcja przygotowania stanowiska ogniowego zajmuje jedną turę.

7.4 Ostrzał stromotorowy

7.4.1 Oddział artylerii wyposażony w haubice lub moździerze może prowadzić ostrzał nie posiadając linii widoczności.

7.4.2 Aby oddział mógł prowadzić ostrzał stromotorowy, na linii ognia w odległości poniżej 6 cm nie może znajdować się żadna własna jednostka.

7.4.3 Ostrzał stromotorowy może być zarezerwowany tylko dla niektórych rodzajów amunicji.

7.4.4 Ostrzał stromotorowy wykonywany jest zawsze z dodatkowym modyfikatorem do celności wynoszącym -1.

7.5 Walka w szyku rozproszonym

7.5.1 Jednostki w oddziałach posiadających tę zdolność nie muszą się stykać podstawkami. Jednostki te muszą zachować odległości pomiędzy sobą oraz resztą oddziału nie większe niż 4 cm.

7.5.2 Jeżeli odległości pomiędzy jednostkami są nie mniejsze niż 2 cm, straty oddziału w wyniku ostrzału są zmniejszane dwukrotnie. W walce wręcz siła rozproszonego oddziału jest zmniejszana dwukrotnie.

7.6 Automatyczne oderwanie się

7.6.1 Oddział posiadający tę zdolność, automatycznie przechodzi pozytywnie test morale na oderwanie się od przeciwnika w walce wręcz.

7.6.2 W takim przypadku przeciwnik, na zasadach ogólnych, wykonuje test na wpadnięcie w niekontrolowany pościg.

7.7 Pierwsze uderzenie

7.7.1 W walce wręcz oddział posiadający tę zdolność zadaje straty zanim oddział przeciwnika będzie miał szansę oddać. Siłę w walce wręcz przeciwnika liczy się dopiero po uwzględnieniu zadanych strat.

7.7.2 Zdolność ta może być ograniczona do określonych sytuacji:

I. W szarży – tylko w pierwszej rundzie walki wręcz, gdy oddział posiadający tę zdolność atakuje,

II. W obronie – tylko w pierwszej rundzie walki wręcz, gdy oddział posiadający tę zdolność broni się, oraz w następnych rundach w obronie, jeżeli posiada przewagę terenu.

Autor: *Jarosław Dekowski*

Opublikowano 27.05.2008 r.

System bitewny „Szwadron” (wersja pierwsza, 25.05.2008)

Wpisany przez Jarosław Dekowski

piątek, 17 grudnia 2010 09:34 - Poprawiony piątek, 17 grudnia 2010 09:47
