

Seria The Great Battles of History — Część II

SPQR

WIELKIE BITWY REPUBLIKI RZYMU
3 EDYCJA

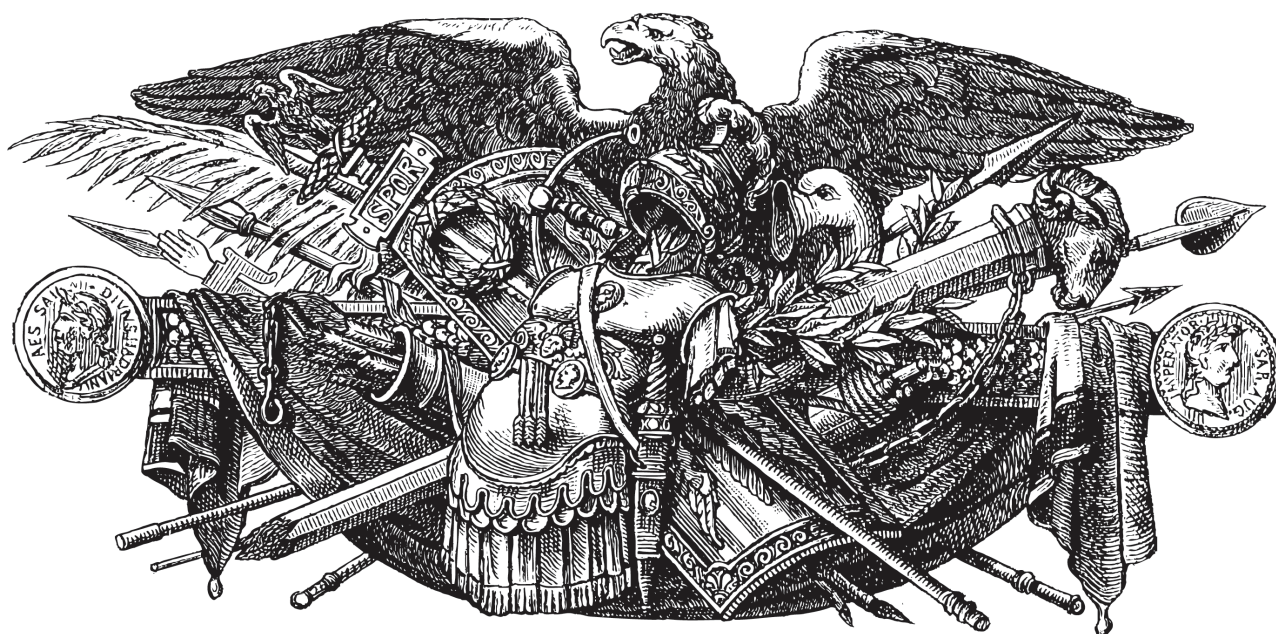


RICHARD BERG / MARK HERMAN

ZASADY GRY



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com



Spis Treści

1.0 Wstęp	3	6.4 Ruch falang.....	14
2.0 Zawartość gry i słowniczek	3	6.5 Uporządkowany odwrót.....	15
2.1 Mapy	3	6.6 Stosy.....	16
2.2 Żetony	3	6.7 Ruch w kolumnie.....	17
2.3 Tabele, karty i kość	4	7.0 Ukierunkowanie i ZOC.....	18
2.4 Słowniczek	4	7.1 Ukierunkowanie.....	18
2.5 Skala gry.....	6	7.2 Strefy kontroli (ZOC).....	19
2.6 Długość gry	7	8.0 Walka	19
2.7 Łacina	7	8.1 Walka strzelecka.....	19
2.8 Pytania.....	7	8.2 Strzał jako reakcja	21
3.0 Przebieg rozgrywki.....	7	8.3 Walka wręcz	21
4.0 Dowódcy	7	8.4 Wejście na pole opuszczone po walce.....	23
4.1 Żetony dowódców	7	8.5 Tabele.....	23
4.2 Zdolności dowódców	8	9.0 Jednostki specjalne.....	24
4.3 Głównodowodzący	9	9.1 Słonie bojowe.....	24
4.4 Rzymskie dowództwo	9	9.2 Harcownicy, welici i lekka piechota	25
4.5 Dowództwo kartagińskie.....	10	9.3 Lekka kawaleria.....	26
4.6 Dowódcy i walka.....	10	9.4 Obrona falangi.....	26
4.7 Słoń Wodza	10	9.5 Falangi podwójnej głębokości.....	27
4.8 Dowodzenie słoniami (opcjonalne)	10	9.6 Rzymski legion manipularny	27
5.0 Aktywacja dowódców i rozkazy.....	11	9.7 Taktyka rzymskich triariuszy.....	28
5.1 Jak aktywować dowódcę.....	11	10.0 Rezultaty walki	28
5.2 Faza Rozkazów.....	11	10.1 Spójność.....	28
5.3 Momentum	12	10.2 Ucieczka i Reorganizacja.....	29
5.4 Opcja przejścia.....	12	10.3 Straty	29
5.5 Inicjatywa Elitarnego Dowódcy	13	10.4 Pościg kawalerski.....	30
6.0 Ruch.....	13	10.5 Związanie walką.....	31
6.1 Ruchliwość.....	13	11.0 Wycofanie się armii i zwycięstwo	31
6.2 Teren.....	14		
6.3 Ograniczenia ruchu.....	14		

1.0 WSTĘP

SPQR – skrót od *Senatus Populusque Romanus*, Senat i Lud Rzymski, (domniemana) władza stojąca za państwem – przedstawia rozwój sztuki wojennej od końca ery macedońskiej do szczytu Republiki Rzymu przed reformami przeprowadzonymi przez (jak się zdaje) Mariusza i upadkiem republiki.

SPQR jest drugą częścią serii GBoH. Przedstawia ona pojawienie się rzymskiego systemu wojskowego i jego starć – oraz zwycięstw – z systemem macedońskim. Podczas gdy system macedoński polegał na (dobrym) użyciu połączonych broni, gdzie siła falangi powstrzymywała przeciwnika a siła ciężkiej kawalerii go miażdżyła, rzymski legion „manipularny” kładł nacisk na wyszkolenie i dyscyplinę w celu osiągnięcia wyjątkowej elastyczności taktycznej – wspieranej przez rzymską tarczę scutum, dającą dobrą osłonę przeciwko włóczniom oraz niesławny rzymski miecz, skuteczny w niesieniu śmierci. Mimo wszystko Rzym, jeśli chodzi o historię wojskowości i sztuki wojennej pozostał mniejszą siłą (choć groźną) do czasu, gdy pojawił się pierwszy wielki wódz rzymski – Scypion Afrykański. Był on pierwszym, który wykorzystał do maksimum wyszczególnione możliwości legionu, który zrozumiał korzyść przewagi kawaleryjskiej i przede wszystkim pierwszym, który przełamał przestarzały sposób myślenia sprzed dwóch stuleci – złamać centrum przeciwnika.

SPQR zawiera wiele komentarzy historycznych, gracz może więc zobaczyć, jakie zagadnienia historii wojskowej wywieść można z poszczególnych bitew. Jest też zwyczajowy rozdział Słowniczka, tak by można było jeszcze lepiej zrozumieć, do czego zmierzamy – i skąd się to wszystko wzięło. Wreszcie, znajdzie się również miejsce dla wskazówek, jak długo trwają i jak są zbalansowane (w sensie szansy na zwycięstwo) są bitwy – wszystko oparte na doświadczeniach testerów. Wrażenie gracza może być, oczywiście, odmienne.

Uwaga do 3 edycji

Przepisy poniższe zastępują zasady 1 i 2 edycji oraz zawierają podstawowe poprawki ze wszystkich dodatków do *SPQR*. Istotne zmiany wobec 2 edycji zaznaczono trójkącikiem. Skorzystaliśmy z możliwości wykonania dokładnego „posprzątania”, sugerujemy więc, jeśli grałeś w grę już od jakiegoś czasu na poprzednich zasadach, abyś przeczytał książkę i upewnił się, że jesteś *au courant*.

Uwaga do graczy:

SPQR, choć nie jest to przesadnie trudna gra, jeśli chodzi o zrozumienie zasad, wykorzystuje system taktyczny, który nagradza przede wszystkim tych, którzy wiedzą, co ich żołnierze potrafią i jak najlepiej wykorzystać możliwości nawet najgorszych spośród nich. Ponieważ wojna ewoluowała od czasów poprzedniej – aleksandryjskiej – ery i stała się nieskończenie bardziej skomplikowana, zasady odzwierciedlają, choć tylko nieznacznie, ową zwiększoną komplikację. Bezmyślne przeprowadzenie bitwy w myśl teorii „zobaczmy, co się stanie” oznacza szybkie wygnanie na jakąś samotną skałę na Morzu Śródziemnym.

Dla tych, którzy nie grali jeszcze w ten system:

Nawet jeśli jesteś obeznany z grami wojennymi, sugerujemy abyś albo zaczął od scenariusza szkoleniowego, albo, jeśliś skory do klucza i cięcia na sposób historyczny, ustawił bitwę (taką jak *Bagradas Plains*) oraz rozegrał etap bądź dwa przed właściwą rozgrywką. Ujawni to rozmaite strategie, optymalne sposoby wykorzystania rozmaitych rodzajów broni oraz najlepsze sposoby obrony (prób) przed nimi. Należy pamiętać, że im więcej wiesz o swoich jednostkach i jak one działają i współdziałają ze sobą, tym lepszym będziesz dowódcą.

2.0 ZAWARTOŚĆ GRY I SŁOWNICZEK

SPQR zawiera:

- 2 dwustronne mapy o rozmiarach 22” x 34”
- 3 wypraski z żetonami (840 żetonów)
- 1 książka z zasadami gry
- 1 książka ze scenariuszami
- 3 karty pomocy gracza
- 1 kość dziesięciościenna
- plastikowe woreczki na żetony

2.1 MAPY

Każda bitwa posiada własną mapę o rozmiarach 22” x 33”, każda jest zadrukowana z dwóch stron, tak więc na arkusz przypadają dwa pola bitwy. Każda mapa pokryta jest siatką heksów, dla celów ruchu i walki. Efekty różnych rodzajów terenu opisane są w zasadach oraz tabelkach.

2.2 ŻETONY

Są 3 rodzaje żetonów występujących w grze - jednostki wojskowe przedstawiające różne rodzaje walczących oddziałów; dowódcy - postacie, które dowodzą oddziałami oraz znaczniki (używane, by przekazywać różne informacje konieczne dla gry).

► **2.21** Jednostki wojskowe mają dwa rozmiary - kwadrat (pojedynczy) i prostokąt (podwójny rozmiar) - drugi przedstawia sztywną formację macedońskiej falangi wciąż używanej przez ciężką piechotę. Każda jednostka należy do konkretnego typu (zob. ilustrację poniżej), zależnie od uzbrojenia i opancerzenia. Wszystkie jednostki są opisane przez cyfry (Rozmiar, Jakość Oddziału - TQ, możliwość ruchu). Jednostki, które mogą strzelać, mają również odpowiednie oznaczenia w zależności od rodzaju pocisku (A – strzała, J – oszczep, S – kamień). Missile Table podaje zasięg możliwy dla tych pocisków. Każdy żeton jednostki ma dwie strony. Gdy przewraca się go na drugą stronę, oznacza to, że poniosła ona Straty (Depleted; 10.3).

Uwaga: *Inaczej niż w poprzednich edycjach, rewers nie oznacza, że jednostka się poruszyła.*

2.22 Każda jednostka jest określonego typu (np. HI, LC...), który wpływa na określania rezultatów walki i skuteczności przeciw innym typom. Wiele typów podzielono na klasy np. klasa HO, typ HI (ciężka piechota w rodzaju hoplitów); klasa HA, typ LG (legioniści hastati).

2.23 Legiony. W grze znajduje się 8 rzymskich legionów wraz z odpowiednimi *alae sociorum*, każda z cyfrowym oznaczeniem. Nie są one historyczne w każdej bitwie. Inaczej niż legiony Imperium Rzymu, legiony okresu republiki były powoływane każdego roku, stąd nie było tu ciągłości (dla dalszych informacji polecamy zobaczyć tabelę w Cambridge Ancient History autorstwa Gianni De Sanctis według Liwiusza. Rozróżniliśmy jednak poziom umiejętności tych 8 legionów, tak jak wymagały tego scenariusze, oraz aby pozwolić graczom na eksperymenty. Podobnie zrobiliśmy z *alami*, choć nie mają one doborowych jednostek i różnice w umiejętnościach nie są tak znaczne. Ostateczny efekt wygląda następująco:

- Elita: I Legion
- Weterani: X Legion/ + Ala, I Ala
- Standard: III, V Legion + Ala
- Rekruci: VII, XIV, XV oraz XIX Legion + Alae

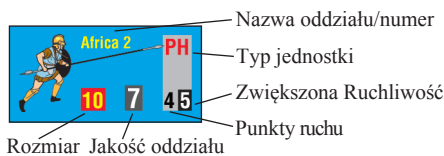
Oddziały legionu mają numer legionu wydrukowany na żetonie, np. III. Alae sociorum mają oznaczenie AS przy numerze, np. AS/XIX.

Każdy legion i odpowiadająca mu ala ma tą samą, odrębną kolorową obwódkę. Ułatwia to ich identyfikację przy tworzeniu stosów.

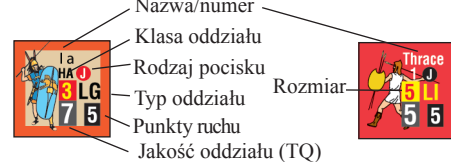
2.24 Jednostki legionu. W tym okresie historii legion – i oddziały tworzące manipuł – jest w okresie przejściowym, zarówno pod względem wyposażenia jak i zastosowania na polu bitwy. Np. wygląda na to, że przejście od włóczni do miotanych oszczepów (pila) dla większości piechoty nie było nagłe ani całkowite. Można toteż znaleźć informacje o principes uzbrojonych w pila albo włócznie. Z pewnością w czasach Scypiona (oraz Mariusza i Cezara) principes stali się praktycznie nieodróżnialni od hastati. Jest też problem rzymskiej kawalerii. Polibiusz pisze, że była ona uzbrojona w styl „greckim”, co czyniłoby z nich ciężką kawalerię, jednak wskazuje on również, że mieli oni tylko małe tarcze i włócznie – nie do końca ciężka kawaleria. Niedomówieniem byłoby powiedzieć, że setki historyków próbowało odpowiedzieć na te pytania. Żetony dają Tobie, gracz, to, co my uważamy za najbardziej prawdopodobne. Jeśli Twoja archeologiczna wycieczka do Etrurii wykazała coś innego, masz wszelkie prawo do wprowadzenia zmian.

2.25 Przykłady jednostek wojskowych

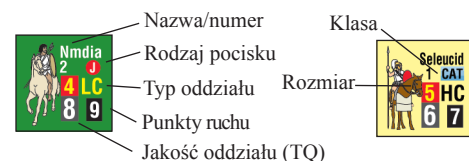
Podwójna piechota (falanga)



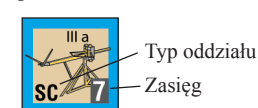
Piechota



Kawaleria



Skorpion



Słoń



Wielbłąd



Łucznik



Rydwán



Dowódca



Dowódca słoń

Dowódcy mają rozmaite współczynniki odnoszące się do ich Inicjatywy i zdolności dowodzenia. Szczegóły znajdują się w 4.1.

Żetony informacyjne, jak “Shock-Check TQ”, “X” (przedstawiające utracone punkty Cohesion Points), “Routed”, “Missile Low/NO” itd, są wykorzystywane do oznaczania określonych elementów gry.

2.26 Przykłady żetonów informacyjnych



Znacznik “Engaged”



Znacznik Trafień



Znacznik sztyku kolumny



Znacznik “Rallied”



Znacznik “Routed”



Jeden strzał strony aktywnej



Koniec ostrzału strony aktywnej



Jeden strzał-reakcja



Koniec strzałów-reakcji



Znacznik “Moved”



Ostatnia salwa



Ostatnia salwa osłony



Walka Konieczny Test



Przejęcie Brak Momentum



Ranny dowódca

2.3 Tabele, karty i kość

Użycie każdej tabeli oraz kart pomocy wyjaśnione jest w przepisach. Dla wygody i szybkości korzystania zostały one zamieszczone oddzielnie.

Gra wykorzystuje dziesięciościenną kość. “0” to “0”, nie “10” – a więc mniej niż “1”.

2.4 Słowniczek

Znajomość poniższych terminów będzie użyteczna w rozgrywce.

Aktywowany dowódca = Dowódca, który wydaje rozkazy indywidualne (dalej „IO”), albo rozkazy liniowe (dalej „LC”) swoim oddziałom w dowolnym momencie. Tylko jeden dowódca może być aktywny w danej chwili.

Klasa = Podkategoria typu, rozróżnia odmienne uzbrojenie w zakresie typu, np. HA (hastati, podtyp piechoty LG).

Spójność = Zdolność jednostki do pozostania w formie zdolnej do walki i zorganizowanej. W grze jest to odzwierciedlone w postaci punktów spójności.

Straty = Utrata siły żywej, która obniża nieco ogólną skuteczność jednostki.

DR = Skrót od “rzut kostką” □

DRM = Skrót od “modyfikator rzutu kością” □

Skończony dowódca = Dowódca, który był wcześniej aktywowany w danym etapie i jest „skończony”. Zwykle, nie może być już aktywowany. Dowódcy mogą być „skończeni” z innych powodów, np. nieudane przejście itd.

Dowódca nieaktywny = Dowódca, który nie był jeszcze aktywowany, lecz wciąż może być.

Dowódca = Używany zamiennie ze słowem wódz. Są to generałowie, konsulowie, trybuni, królowie, którzy dowodzili i wpływali na oddziały.

Linia = Wszystkie jednostki wymienione w tabeli "Line Command Capability" dla danej bitwy, które można poruszyć jednym LC.

MA = Skrót od "Movement Allowance" jednostki (ilość punktów ruchu). Odzwierciedla wartość ta również ruchliwość jednostki względem innych.

Salwa pocisków = Przyjazne jednostki strzelające, rzucające albo miotające pociski w przeciwnika.

Momentum = Mechanizm za pomocą którego dowódca może mieć więcej niż jedną Fazę Rozkazów na etap.

MP = Skrót od "punkt ruchu".

Rozkaz Indywidualny/Liniowy = Dwa sposoby dowódców na poruszanie jednostek. Indywidualne (IO) odnoszą się do pojedynczych, liniowe (LC) do całych grup jednostek. Są one traktowane oddzielnie, jeśli chodzi o wydawanie rozkazów. Dla zwiększenia przepisów, słowo „rozказы” oznacza albo jedno albo drugie.

Faza Rozkazów = Część etapu, gdy dowódca wydaje rozkazy jednostkom do ruchu i walki.

TQ = Skrót od "jakość oddziału". Jest to najważniejszy współczynnik każdej jednostki. Ciągłe w użyciu – cokolwiek jednostka bowiem robi, zagrożona jest jej spójność. Tabela "Cohesion Hit and Troop Quality Check" określa, kiedy gracz korzysta z tego współczynnika.

Przejęcie = Mechanizm, za pomocą którego wrogi dowódca może powstrzymać przyjaznego dowódcę od Fazy Rozkazów i przenieść ją na siebie. Może być również użyty przez przyjaznego dowódcę do wcześniejszej aktywacji, niż wynikałoby to z Inicjatywy.

Shock Combat = Walka wręcz (często "oko w oko"), rąbanie i pchnięcia, sieczenie i walenie (przepychanie, typowe dla greckiej wojskowości, zanikło).

Rozmiar = Cecha oddająca ilość ludzi w jednostce.

Przewaga = Lepsze zdolności i skuteczność w uśmiercaniu względem rodzaju broni przeciwnika. Gdy osiąga się przewagę, przeciwnik traci spójność o wiele szybciej.

Typ = Generalny opis jednostki, zwykle dla określenia zdolności w walce, np. HI - ciężka piechota, SK - harcownicy.

Strefa kontroli (ZOC) = Heksy, zazwyczaj z przodu jednostki, na które jednostka wywiera swoją obecnością dosyć „wpływu”, aby utrudnić ruchliwość.

Znajomość poniższych typów jednostek/nazw będzie użyteczna dla rozgrywki.

Armia konsularna = Podstawowa siła bitew lądowych okresu republiki. Na każdy rok wybierano dwóch konsulów, każdemu zaś przydzielano armię, która składała się z dwóch legionów i dwóch odpowiadających im *alae*. Taka organizacja nazywana była zwykle podwójnym legionem. Współczesnym odpowiednikiem byłby korpus o czterech dywizjach o faktycznej sile około 13 tys. żołnierzy dowodzonych przez konsula. Niestety, konsulat był urzędem politycznym, który w tamtych czasach wymagał niewiele umiejętności wojskowych – fakt często widoczny na polu bitwy. Chociaż oparty na obywatelach, legion był dobrze wyszkolonym, profesjonalnym wojskiem, podobnie jak *alae*. Różnica pomiędzy sukcesem a klęską tkwiła nie w oddziałach i systemie manipularnym, lecz w sposobie wykorzystania ich przez konsulów. Rzymskie armie osiągnęły

„pełną dojrzałość” dopiero, gdy pojawił się Scypion Afrykański.

Legion = Słowo pochodzi od łacińskiego „zaciąg”. Każdy legion składał się z rzymskich obywateli, na polu bitwy zaś ustawiony był w cztery oddzielne linie, gdzie żołnierze rozmieszczeni byli wg swojego statusu w społeczeństwie (rozróżnienie, które stopniowo zanikło w okresie poruszonym przez grę)

Welici = Lekka piechota uzbrojona w hełm i tarczę. Choć posiadali miecze, ich podstawową bronią były oszczepy – byli wykorzystywani jako harcownicy do nękania przeciwników i przesłaniania szyków własnej armii.

Hastati = Druga linia wojska z lekkim pancerzem i charakterystyczną wówczas rzymską tarczą (*scutum*). W czasie walki na rozkaz uderzali oszczepami o tarcze podnosząc donośną wrzawę i rozpoczynali natarcie. Gdy byli około 75 jardów od przeciwnika, przyspieszali kroku, miotali oszczepy (*pilum*, l. mn. *pila*) i zdierali się z przeciwnikiem, używając swoich mieczy w śmiertelnej walce. Rzymski miecz (*gladius*), czasem znany jako hiszpański miecz, był szczególnie skuteczną bronią zdolną do zadawania ciężkich ran. Grecy uznawali to za niesprawiedliwe. Ironia losu chciała, że nazwa oddziałów pochodzi od włóczni, której już nie używali.

Principes = Trzecia linia legionu manipularnego [najlepsze oddziały (najbogatsze); były one w sumie uzbrojone podobnie jak hastati (zob. jednak powyższe uwagi o uzbrojeniu w legionie). Oddziały do ataków przełamujących.

Triarii = Tylna, obronna linia legionu, triariusze, była przede wszystkim ostatnią pozostałością starej defensywnej falangi. Ostatni rzymscy hoplici uzbrojeni we włócznie. Pod koniec okresu gry zaczynają zanikać jako „klasa” jednostek.

Alae Sociorum = [skrzydła sojuszników” (takie bowiem jest łacińskie znaczenie) armii konsularnej. Każda *ala* (dwie na jedną armię) składała się z sojuszników Rzymu nie-obywateli (Samniti, Kampańczycy, Umbrowie) i była zorganizowana podobnie jak legion. Jednak posiadały one mniej welitów i triariuszy; różnice pomiędzy hastati i principes zanikały - w dodatku, ponieważ zazwyczaj byli w tym po prostu lepsi, kontyngent kawalerii był 3 razy większy. Każda *ala* miała doborowe kohorty piechoty – *extraordinarii* – podobnie w przypadku kawalerii (na każde dwie *alae*). W sumie, organizacja bardziej przypominała legion imperium niż republiki. Za czasów Mariusza *alae* stają się regularnym legionem i słowo „*ala*” będzie odtąd odnosić się do kawalerii.

Manipul = Każda linia hastati i principes walczyła w manipułach, po 10 na linię. Często ustawiane były w szachownicę, co wraz z wyszkoleniem pozwalało na ruch w przód i w tył przez własny szczyk. Efektem była wyjątkowa elastyczność legionu na polu bitwy.

Ciężka piechota (HI) = Potomkowie greckich hoplitów, chronieni pancerzem (zwykle hełm, pancerz tułowia i nóg), tarczą, walczący mieczem i być może włócznią. Były to silne oddziały i często walczyły w zwartych formacjach ograniczających ich ruchliwość.

Falanga (PH) = Formacja ustawionych ramie w ramie hoplitów używana przez Greków od około siódmego wieku p.n.e., udoskonalona przez Macedonij. W czasie wzrostu znaczenia i potęgi Rzymu

falanga osiągnęła już swój zenit. Pierwsze szeregi używały skróconej, 6 stopowej włóczni, piąty szereg zaś ogromnej 21 stopowej. Długość saryssy zależała więc od szeregu. Umożliwiało to falandze stworzenie niemal niepokonanej ściany włóczni. Podczas gdy legionista potrzebował miejsca dla użycia swojego miecza, falangita musiał tylko stać w miejscu. Na jednego legionistę przypadało około 10 włóczni! Haczyk polegał na tym, aby falanga stała w miejscu. Skład falangi różnił się w różnych krajach, zależnie od broni i wyszkolenia. Ostatecznie, w ramach gry, decydowało to, jak były one wyszkolone taktycznie.

Piechota Legionowa (LG) = Określenie oddzielające hastati, principes i kohorty od nieco przestarzałej ciężkiej piechoty, od której były bardziej mobilne i skuteczne. Podstawowa różnica to miecz, nie włócznia, jako broń i wykorzystanie większej, bardziej skutecznej rzymskiej tarczy jako dobrej osłony przed „ciężką” piechotą z włóczniami.

Średnia Piechota (MI) = Termin zastępczy stosowany wobec jednostek, które choć nie uzbrojone tak, jak cięższe odpowiedniki, posiadały broń lepszą od lekkiej piechoty.

Lekka Piechota (LI) = Ogólna nazwa piechoty z niewielkim pancerzem (bądź bez pancerza), małą tarczą i włócznią i/lub mieczem. Większość lekkiej piechoty miała możliwości strzeleckie, choć ich taktyka i trening były odmienne niż harcowników.

Harcownicy (SK) = Ogólny termin dla jednostek, które nie miały pancerzy, rzadko nosiły tarcze i korzystały z pocisków – oszczepnicy, łucznicy i procarze. Byli używani do nękania zbliżającego się przeciwnika i tworzenia osłony, która powinna zakrywać ruch własnej armii. Ich ruchliwość pozwalała na unikanie cięższej uzbrojonych jednostek, co stanowiło najlepszą ochronę harcowników. Rzadko, jeśli w ogóle, atakowali wręcz, jako że nie posiadali broni ku temu. Używali rozproszonej, bezkształtnej formacji, która dawała im wielką elastyczność manewru.

Oszczepnicy = Harcownicy, którzy korzystali z oszczepu jako głównej broni. W sumie, w epoce gry rzadko mamy do czynienia z prawdziwymi oszczepnikami, jako że ta broń okazała się sama w sobie nieskuteczna – dlatego w grze ich nie ma. W tych czasach, większość żołnierzy piechoty nosiła oszczep albo dwa, które mitali przed zwraciem.

Łucznicy = Lekkie oddziały (właściwie bez żadnego pancerza), zwykle z Krety, którzy wystrzelili ponad 30 strzał na efektywny zasięg 150 jardów (maksymalny 250 jardów) – mniejszy w przypadku konnicy bądź w ruchu. Ówczesne strzały rzadko mogły przebić metalowy pancerz, ale były poza tym dosyć skuteczne. Tanie do uzbrojenia, drogie do wyszkolenia. Używani jako harcownicy.

Procarze = Inny rodzaj harcownika. Mitali pociskami, zwykle ołowianymi, na dystans do około 120 jardów, choć celność była nieporównywalnie mniejsza względem strzał. Tani do uzbrojenia, ale wymagali dość dużo szkolenia, zajmowali również dużo miejsca – 2, 3 razy więcej niż inne jednostki harcowników. Wyspy Balearskie posiadały najbardziej znanych procarzy epoki.

Lekka Kawaleria (LC) = Generalnie, konni oszczepnicy o sporej mobilności. Właśnie prędkość mogła być ich największą zaletą, jak pokazał przykład wspaniałej kawalerii Numidów pod wodzą Massynissy i Maharbala. Rzadko mieli jakiegokolwiek pancerz poza tarczą lub inną broń.

Lansjerzy (LN) = Generalnie, lekka konnica wyćwiczona w użyciu włóczni do ataku. Nie mają możliwości ataku strzeleckiego (uproszczenie dla potrzeb gry).

Ciężka Kawaleria (HC) = Kawaleria z pewną ilością pancerza, tarczą, włócznią i/lub mieczami. Ciężka kawaleria owych czasów pochodziła od hetajrów Aleksandra, choć nie miała już ich poziomu.

Rzymska Kawaleria (RC) = Rzymska kawaleria, również ta z *alae*, była pod względem uzbrojenia bardziej ciężka niż lekka – tym sposobem zbliżała się do konnicy epoki greckiej. Nie była jednak wcale wyćwiczona, ani specjalnie przystosowana, do walki na tym samym poziomie co „ciężka” kawaleria. Dlatego otrzymała inne oznaczenie i oddzielną kolumnę na tabeli „Shock Superiority”, choć poza tym jest traktowana jako HC. Rzymianie nigdy do końca nie wiedzieli, jak używać kawalerii i, choć mieli często jej dużą liczbę, rzadko była ona tak skuteczna, jak można by było pomyśleć.

Słonie (EL) = W tamtym czasie, widok słonia na polu bitwy był już całkiem zwykły – to znaczy dla wszystkich oprócz Rzymian. Następcy Aleksandra, diadochowie, zakochali się w nich i posiadanie oddziału bojowych słoni było normą podczas wojen Ptolomeusza, Seleukosa itd. Rzymianie jednak nigdy wcześniej ich nie spotkali, gdy Pyrrus przybył ze swoimi potworami pod Herakleję. Efekt był do przewidzenia – rzymska kawaleria zaznała zbiorowego ataku serca, a piechota nie czekała na wykonanie EKG. W czasach Hannibala, jednak, Rzymianie już się do nich przyzwyczaili i obmyślili nawet sprytne sposoby radzenia sobie z nimi – po udowodnieniu niskiej skuteczności rydwanów wyścigowych i płonących świń w bitwach z Pyrrusem. Słonie Hannibala były mniejsze, należały do północnoafrykańskiego gatunku leśnego – nie były to wielkie słonie Porusa znad Hydaspesu (albo jeszcze większe słonie Południowej Afryki) – i zazwyczaj uzbrajano je w wieże, przypuszczalnie wynalazek Pyrrusa. Słonie Pyrrusa należały prawdopodobnie do indyjskiej rodziny tych zwierząt. Słonie bojowe były nieczułe niemal na wszystko, z wyjątkiem ostrych, długich przedmiotów i głośnych, dziwnych dźwięków. Zdenerwowane często wymykały się spod kontroli, co często było spowodowane obecnością owych ostrych, długich przedmiotów i dziwnych dźwięków.

► **Skorpion** = Skorpion było to urządzenie podobne do małej katapulty – coś jakby kusza na trójnogu. Było zdolne do wystrzeliwania dużego pocisku podobnego do oszczepu na około 300-400 jardów. „Artyleria” była często na wyposażeniu legionów i wykorzystywana do obrony obozu (choć rozmiar, zasięg i użycie tej wczesnej artylerii może być już obiektem debaty).

2.5 Skala gry

Każdy punkt Rozmiaru odpowiada 100-150 żołnierzom piechoty (zależnie od formacji, ilości szeregów) lub 100 kawalerzystów. Stąd żeton falangi afrykańskiej to ponad 1500 ludzi, principes – 300, rzymska kawaleria około 300. Każda jednostka piechoty rzymskiej to odpowiednik 2-3 manipułów (choć to nieco komplikuje, czyni długość linii wojsk realistyczną, a przede wszystkim grę – grywalną). Harcownicy to wyjątek - ich rozmiar odzwierciedla nie liczebność lecz luźny szyk. Rozmiar, jak gracze szybko zauważą, jest najmniej ważną cechą jednostki.

Kształt żetonu przedstawia długość szyku jednostki. Falanga miała długość około 150 jardów, dlatego zajmuje dwa heksy. Kawaleria około 50 (1 heks).

Każdy heks to około 70 jardów średnicy. Każdy etap to około 20 minut rzeczywistego czasu.

2.6 Długość gry

► Ogólnie mówiąc, bitwy toczą się dopóki jedna ze stron się nie wycofa, więc nie ma potrzeby pilnować ilości etapów. Tor etapów został jednak dodany, aby pomóc w ocenianiu czasu zajścia określonych wydarzeń (np. posiłków) w niektórych bitwach.

Komentarz historyczny: Bitwy rzymskie trwały dłużej niż te sprzed 150 lat. Wojska posiadały zróżnicowane formacje przeciwdziałające formacjom wroga. W dodatku pancerze i osłona były lepsze i bardziej skuteczne, żołnierze mogli więc walczyć dłużej. Efekt tego był taki, że straty wzrosły nieproporcjonalnie, a bitwy trwały dłużej.

2.7 Łacina

Próbowaliśmy wykorzystać, gdzie to było możliwe, stosowne terminy łacińskie. Sześć lat przegryzania się przez Komentarze Cezara wreszcie się na coś przydały. Pamięć jednak nie służy. Nie popełniliśmy chyba żadnych błędów w odmianie, jednak jeśli coś było z piątej deklinacji, prawdopodobnie to spartoliliśmy.

2.8 Pytania?

Prosimy przysyłać listy z kopertą zwrotną ze znaczkiem na adres:

GMT Games ATTN:
SPQR Q's PO Box
1308 Hanford CA
93232
www.GMTgames.com

Można nas również spotkać na www.Consimworld.com na rozmaitych podstronach poświęconych grom.

3.0 PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze aktywują każdego ze swoich dowódców w porządku określonym przez ich inicjatywę, według 5.1. Kiedy dowódca jest aktywowany, wydaje rozkazy, które pozwalają jednostkom w jego Zasięgu na ruch i przeprowadzanie walk. Gdy wszyscy dowódcy są Skończeni, rozpoczyna się Faza Ucieczki i Przeladowania, po której każdy z graczy sprawdza, czy jego armia się wycofała.

A. Faza Aktywacji Dowódcy

Gracz z dowódcą o najniższej Inicjatywie, który jeszcze nie był aktywowany, aktywuje go. Jeśli dowódca chce użyć LC, rzuca kością za taką możliwość w tej chwili (zob. 4.25). Przejście bez Momentum może teraz zostać zrobione (5.41)

B. Faza Rozkazów

1. Segment Ruchu i Ostrzału
 - a. za każdy IO wydany przez aktywowanego dowódcę gracz może wykonać jedną czynność spośród wymienionych w 5.22 jedną jednostką lub dowódcą LUB,
 - b. za każdy LC cała linia jednostek może się ruszać i/lub strzelać (5.22)

Jednostki które mogą przeprowadzić Uporządkowany Odwrot (6.5), MLE (9.66) i/lub strzelać jako reakcja na ruch przeciwnika – mogą tego dokonać w tym segmencie.

2. Segment Walki Wręcz. Kiedy dowódca skończy wydawanie rozkazów określone jednostki (8.3) rozpoczynają walkę wręcz, używając poniższej procedury:
 - a. Wskazanie walk (nieporuszone jednostki, które mogą walczyć, otrzymują żeton "Shock-NO Check").
 - b. Szarża (Pre-Shock TQ Check)
 - c. Rozstrzygnięcie ewentualnej utraty dowódcy
 - d. Szczęk Włóczni i Mieczy (określenie Przewagi i kolumny walki)
 - e. Rozstrzygnięcie walki
 - f. Sprawdzenie ewentualnego załamania (ucieczki), i pościgu kawaleryjskiego

C. Faza Momentum albo powrót do "A"

Gracz, którego dowódca był aktywowany w ukończonej właśnie Fazie Rozkazów, może spróbować rzutu na Momentum, aby dać dowódcy kolejną Fazę Rozkazów (faza „B”), albo gra przechodzi do fazy „A” dla dowódców, którzy nie zostali jeszcze aktywowani. Jeśli graczowi uda się Momentum, przeciwnik może, jeśli chce, spróbować Przejścia (Trump) – 5.42.

D. Faza Ucieczki i Przeladowania

1. Usunięcie żetonów "Rallied"
2. **Segment Ucieczki:** Jednostki "Routed" wykonują Ucieczki.
3. **Segment przeladowania:** Oddziały mogą otrzymać nowe pociski; 8.15
4. Odwrócenie skończonych dowódców na ich przednią stronę, usunięcie żetonów "Moved", "Fired", "Pursuit/Finished" i/ lub "Trumped"

E. Faza Wycofywania

Gracze sumują Punkty Ucieczki za swoje wyeliminowane jednostki, do których dodaje wartość zabitych dowódców, by zobaczyć, czy przekroczyli próg ucieczki armii. Jeśli żadna ze stron nie osiągnęła odpowiedniego pułapu punktów, etap się kończy a gra toczy się dalej. Nie ma określonej ilości etapów – gra toczy się do wycofania się armii jednej ze stron.

4.0 Dowódcy

Jednostki nie mogą się ruszać albo strzelać bez rozkazu od dowódcy. Te jednostki, które otrzymały rozkaz w czasie danej Fazy Rozkazów albo są w Zasięgu Dowodzenia tego samego dowódcy mogą walczyć wręcz. Żeton każdego dowódcy ma dwie strony – aktywną i skończoną. Dowódca, który nie był jeszcze aktywowany, albo jest teraz aktywowany, znajduje się na stronie „aktywnej”. Dowódca, gdy zakończy swoją aktywację, obracany jest na drugą stronę.

►4.1 Żetony dowódców

Każdy dowódca posiada kilka cech:

Zasięg dowodzenia: Oddaje jego ogólną obecność - oraz jego podwładnych i pomocników – na polu bitwy, jak również skuteczność; zasięg jest podany w heksach, w których zakresie dowódca może wywierać wpływ.

Dowódca elitarny: Odnosi się do dowódców z symbolem trójkąta (▲) obok ich Inicjatywy. Zob. 5.5.

Inicjatywa: oddaje podstawową zdolność kontroli nad wojskiem i podejmowania błyskawicznych decyzji. Jest wykorzystywana do określania kolejności aktywacji i szans na uzyskanie dodatkowych aktywacji. Określa również ilość rozkazów indywidualnych,

które dowódca może wydać w czasie jednej Fazy Rozkazów. Im wyższa wartość, tym lepszy dowódca.

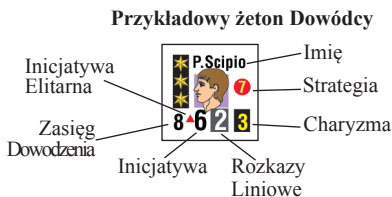
Rozkazy Liniowe: Wartość w kwadracie na prawo od Inicjatywy wskazuje, że dowódca, jeśli jest to możliwe (4.25), zamiast wydawać indywidualne rozkazy wybranym jednostkom, może wydać rozkaz ruchu i/lub strzału wszystkim jednostkom we wskazanej ilości linii.

Strategia: Tylko u Głównodowodzącego, wpływa na wykorzystywanie LC przez innych dowódców danej strony.

Charyzma: określa zdolność zachęcania oddziałów do większego wysiłku w walce. Jest wykorzystywana jako modyfikator do rzutu kością na tabeli "Shock Combat Results Table" – na korzyść jednostek, z którymi jest w stosie.

Uwaga: Wartość ta jest zazwyczaj niska w SPQR. Wodzowie tej ery, z wyjątkiem tradycyjnych Macedończyków, porzucili osobiste dowodzenie wojskiem z pierwszego szeregu na rzecz bardziej efektywnego sposobu sprawowania kontroli za liniami wojsk. Dzięki temu mogli dostrzec (a więc i kontrolować) więcej.

Punkty Ruchu: Ilość punktów ruchu, którą dowódca posiada w Fазie Rozkazów to 9. Nie ma tej wartości na żetonie. Dowódcy, którzy mają Słonia Wodza (tu tylko Hannibal), zawsze mają 9 punktów, bez względu na punkty samego słonia.



4.2 Zdolności dowódców

Dowódcy umożliwiają jednostkom ruch i walkę przez IO lub LC. Aktywowany dowódca może wydawać jedno lub drugie (ale nie i to, i to). Możliwość LC zależy od bliskości głównodowodzącego względem dowódcy i jego wartości Strategii.

4.21 Dowódca może wydać IO dowolnej jednostce w swoim zasięgu, który mierzony jest w nieprzerwanym ciągu heksów od dowódcy do jednostki równym lub mniejszym niż Zasięg Dowodzenia dowódcy. Ciąg heksów jest przerywany przez heksy zajęte przez wroga jednostki, puste pole we wrogu ZOC albo teren, którego dowódca nie może przekroczyć. Przyjazne jednostki we wrogu ZOC pozwalają ciągnąć zasięg. Wszystkie inne ścieżki nie są przerywane. Zasięg jest liczony w momencie wydawania rozkazu.

4.22 IO pozwala jednostce na ruch i/lub strzał, próbę reorganizacji itd., wg 5.22. Bez rozkazu jednostka nie może się swobodnie poruszać. W danej Fазie Rozkazów dowódca może wydać ilość rozkazów równą swojej Inicjatywie. Gdy dowódca nie może wydać już więcej rozkazów i nie może być ponownie aktywowany, należy przewrócić go na stronę „skończony”.

4.23 Dowódca, zamiast IO, może wydać LC – większość wodzów może wydać jeden LC na Fазę – do wszystkich jednostek w linii (wg 4.24), jeśli może to zrobić (4.25). Jednostki tworzące linię są

podane przy każdym scenariuszu. Nie ma ograniczeń ilości jednostek w linii, które mogą otrzymać rozkaz i nie wszystkie jednostki w linii muszą otrzymać rozkaz (zob. jednak 4.24). NIE MUSZĄ się też trzymać razem w czasie ruchu, choć rozłączenie linii może być znakiem nadchodzącej katastrofy.

► **4.24 Skład linii:** Odzwierciedlając wyszkolenie i dyscyplinę oraz wykorzystanie na szczeblu taktycznym, jednostki w większości wypadków muszą być na sąsiednich polach. Każde pole odstępu pomiędzy jednostkami kończy linię. W pewnych przypadkach każda jednostka musi być w odstępie dwóch (czasem trzech) heksów od innej jednostki w linii. Jeśli jest jakaś przerwa, nie może być ona zajęta przez wroga jednostkę, przyjazną jednostkę z innej linii (wyjątek – harcownicy i welici, zob. 9.2) albo wroga ZOC. Jednostki, które tworzą linię pomimo odstępu są wyszczególnione przy opisach scenariuszy.

2.22 Linia może być dowolnej długości pod warunkiem, że jednostki są na polach sąsiednich w ustawieniu BOK W BOK lub PRZÓD W TYŁ (zob. 7.1). Jeśli sąsiadują, ale mają inne ustawienie, tylko jednostki w Zasięgu Dowódcy tworzą linię.

Przykład: W początkowym ustawieniu dla Kann, kawaleria lewego skrzydła Kartaginy spełnia wymagania bycia w Linii ponieważ każda jednostka sąsiaduje z inną, wszystkie zaś są w Zasięgu Hanno. Rzymscy welici są na polach sąsiednich oraz „bok w bok”, mogą więc poruszyć się jako Linia bez bycia w Zasięgu dowódcy

Komentarz historyczny: Tabele Linii każdego scenariusza odzwierciedlają zmiany w taktyce w różnych okresach. Np.: pod Benewentum triariusze nie mogą tworzyć Linii z polem odstępu pomiędzy jednostkami, ponieważ mieli oni z zasady pełnić funkcję ostatniej linii obrony, na wzór falangi. W bitwie nad Bagradas, Rzymianie wiedzieli już, co słonie mogą zrobić z taką linią i mądrze na to zareagowali (jeśli nie odpowiednio).

4.25 Dowódca może wydać Rozkaz Liniowy zamiast Rozkazów Indywidualnych podczas swojej Fazy Rozkazów, pod poniższymi warunkami:

- A. Dowódca-podkomendny może wydać LC zamiast IO pod następującymi warunkami **w swojej początkowej fazie** :
 1. Zaczyna swoją fazę w Zasięgu OC będąc samemu na najwyżej dwa heksy od jednostki z wybranej linii (bez żadnych jednostek zasłaniających dostęp). Musi mieć LOS (8.16, w przypadku wątpliwości rozstrzygać za porozumieniem) do tej jednostki – słonie nie blokują LOS; ALBO
 2. Jest poza zasięgiem OC (pozostałe powyższe warunki spełnia), gracz rzuca kością, jeśli wynik jest równy bądź niższy niż Strategia OC, może wydać LC. Jeśli jest wyższy, może wydawać IO. JEDNAK jeśli jakkolwiek z jednostek w linii jest w strefie kontroli wroga, gracz dodaje jeden (+1) do rzutu.
 3. TYLKO w pierwszym etapie, dowódca może automatycznie wydać LC, bez względu na odległość od OC. Dowódca musi jednak spełniać warunki podane w pierwszym punkcie. Wyjątek: Dowództwo Kartaginy, 4.5, które znosi wszystkie powyższe wymagania.
- B. Dowódca-podkomendny może wydać LC w Fазie Rozkazów Momentum pod następującymi warunkami:

1. dowódca, który nie wydał LC w swojej pierwszej fazie, NIE MOŻE wydać LC nawet jeśli znajduje się w Zasięgu OC.
2. dowódca, który wydał LC w początkowej fazie, musi rzucić na Strategię OC, jak powyżej w A [2].

C. OC może wydać LC w dowolnej fazie rozkazów, jeśli jest na 2 hekсы od przynajmniej jednej jednostki z linii bez zasłaniających jednostek. Musi mieć LOS (8.16) do jednostki. Nie trzeba rzucać kostką – rozkaz liniowy zostaje wydany automatycznie.

OC, który może wydać dwa LC (np. Hannibal) musi rozpocząć fazę rozkazów na dwa hekсы od obu linii. Nie może wydać jednego LC, ruszyć się i wtedy wydać drugie LC.

4.26 Dowódca nie będący OC, który jest we wrogim ZOC nie może wydawać rozkazów – ani jednostkom, ani sobie – więc nie może opuścić ZOC, chyba że zostanie poruszony przez IO/LC wydane przez głównodowodzącego (4.3). Zob. również 5.26.

4.27 Dowódca, który jest skończony (5.15), nie może wydawać IO/LC.

4.28 Pewni dowódcy mogą wydawać rozkazy tylko rodzajowi jednostek wyszczególnionemu na swoim żetonie. Jeśli pod imieniem wodza jest jakieś dodatkowe słowo, wtedy może dowodzić tylko podanymi jednostkami (np. Maharbal, słynny dowódca numidyjskiej kawalerii pod Kannami). Zob. także 4.4.

Komentarz: *Gracze szybko dostrzegą, że Rozkazy Liniowe są bardzo wydajnym sposobem poruszania dużej ilości jednostek. Jednocześnie ograniczają jednak możliwości dowódcy. Na przykład, dowódca, który wydaje Rozkaz Liniowy może poruszyć jednostki, ale nie może ich reorganizować w danej Fazie Rozkazów. Co więcej, w miarę przebiegu bitwy jednostki z różnych "linii" w wyniku walk będą mieszać się ze sobą, czyniąc wydanie LC coraz bardziej trudnym.*

4.3 Głównodowodzący

Głównodowodzący (OC) dowodzą całą armią, są zawsze podani w opisie scenariusza. Aktywowani, działają właściwie tak, jak inni wodzowie, z następującymi wyjątkami - mogą:

- opuścić wrogie ZOC, wydając sobie IO
- wydać IO innym przyjaznym dowódcom (jeden na wodza na Fazę). Jeśli tamten jest we wrogiej ZOC, kosztuje to dwa rozkazy. OC we wrogiej ZOC musi najpierw opuścić ZOC, dopiero potem może wydać rozkaz innemu dowódcy
- automatycznie wydać LC
- użyć IO, aby zastąpić wyeliminowanego dowódcę
- użyć jednego IO, aby poruszyć wszystkie jednostki w stosie na jednym hekсы; zob. 6.64
- użyć całej Fazy Rozkazów na Przegrupowanie i Powrót kawalerii, która znalazła się poza mapą wskutek pościgu, zob. 10.44

Podwładni mogą użyć Strategii OC do wydania LC pod określonymi warunkami (4.25)

Komentarz historyczny: *Do momentu pojawienia się Scypiona (ok. 210 p.n.e.), Rzymianie uważali głównodowodzącego za najbardziej kompetentnego w dowodzeniu legionami. Znajomość strategii, strony operacyjnej, taktyki - nie było to wszystko częścią wymagań, dlatego konsulowie rzadko posiadali te zalety. O wielu konsulach dowodzących w bitwach przed Scypionem (Afrykańskim) można w najlepszym razie powiedzieć, część z nich miała "praktyczne" podejście do napotykanego problemów. Wielka siła Rzymu leżała w politycznej spójności państwa, nie zaś w dowódcach. Wartości rzymskich wodzów odzwierciedlają to.*

4.4 Rzymskie dowództwo – prokonsulowie, trybuni, prefekci

W większości scenariuszy rzymska hierarchia dowództwa niższego szczebla oddana jest przez trybunów i prefektów. Każdy legion miał właściwie 6 trybunów piechoty, każda ala 6 (później 3) sojusznicznych prefektów piechoty – kawalerią dowodził zwykle prefectus equitum. Oczywiście, to zbyt wiele dla wygodnej gry, zastosowaliśmy toteż Brzytwę Ockhama (choć w mniej metafizyczny sposób).

4.41 Każda armia Rzymu otrzymuje i korzysta z jednego lub więcej Trybunów, Prefektów Sociorum (dla piechoty) oraz Prefektów Equitum (dla konnicy). Trybuni i Prefekci posiadają imiona fikcyjne – wyłącznie dla identyfikacji. Można więc korzystać w danym scenariuszu z wybranych przez siebie dowódców – tylko ich liczba uzależniona jest od scenariusza.

4.42 Trybuni i Pr. Sociorum mogą wydawać IO dowolnej JEDNEJ KLASIE dowolnego jednego legionu/ali w czasie pojedynczej Fazy Rozkazów. Trybuni mogą wydawać rozkazy tylko oddziałom legionowym, Pr. Sociorum – oddziałom al (AS) – chyba że w scenariuszu zostało napisane inaczej. Toteż trybun może wydać rozkazy hastati III legionu LUB principes V legionu ALE nie obu w tej samej Fazie. Wyjątek – trybun/prefekt może wydać rozkazy wszystkim welitom, bez względu na ich legion bądź alę – pod warunkiem, że welici są jedyną klasą otrzymującą rozkazy.

4.43 Trybuni/Pr. Sociorum mogą wydawać LC dowolnej jednej linii piechoty wyszczególnionej na "LC Eligibility Chart" (dalej LCEC) dla danej bitwy. Np. pod Zamą trybun może wydać LC dla wszystkich hastati oraz wszelkich dodatkowych kohort al; Pr. Sociorum może wydać LC linii kohort al i triariuszy itd. Zob. 9.22.

Uwaga: *Należy rozróżnić pomiędzy oddziałami, którym trybun i prefekt może wydawać rozkazy IO, a którym LC – drugi sposób jest mniej restrykcyjny.*

4.44 Pr. Equitum – może wydawać IO albo kawalerii legionowej albo al – ALE tylko jednej z tych grup w pojedynczej aktywacji. Mogą jednak wydać LC linii obu tych kawalerii, jeśli zezwala na to LCEC (np. NIE pod Kannami). Trybuni i Pr. Sociorum nie mogą wydawać rozkazów kawalerii, a Pr. Equitum – piechocie.

4.45 Jeden z trybunów i jeden z Pr. Equitum nie jest tak „dobry” jak jego koleś. Gracz ma swobodę wyboru, jeśli w scenariuszu nie zostało to jasno określone.

4.46 Prokonsulowie – obecni pod Kannami – byli zwykle byłymi konsulami mającymi za zadanie pomagać w obowiązkach dowódcy. Czasem wyznaczano ich do prowadzenia „trzeciej” armii, gdy dwaj konsulowie byli gdzie indziej. Prokonsulowie mogą rozkazywać wszelkim jednostkom. Dodatkowo:

- gdy próbuje wydać LC poza zasięgiem głównodowodzącego, gracz odejmuje jeden (-1) od rzutu.
- jeśli OC zginie, gracz może zastąpić go prokonsulem. Jego wartości się nie zmieniają – Strategia zaś wynosi „1”.

4.5 Dowództwo kartagińskie

Jedną z najwyraźniejszych przewag Hannibala był system dowodzenia. Poprzez dokładne „odprawy” i dzięki doświadczeniu, jego podwładni byli doskonale przygotowani do samodzielnego wykonywania planów Hannibala. Dlatego WSZYSCY kartagińscy dowódcy, gdy Hannibal jest OC – z wyjątkiem, gdy jest to określone w scenariuszu – mogą wydawać LC w swojej pierwszej Fazie Rozkazów nie będąc w zasięgu OC i bez rzutu na Strategię. Podczas faz Momentum 4.25 obowiązuje. **Wyjątek** – powyższe nie dotyczy dowódców zastępczych

***Dygresja historyczna:** Wydaje się, że aby móc pracować dla Kartaginy musiałeś być albo bratem Hannibala, albo mieć na imię Hazdrubal czy Hanno. Ilość „różnych” wódzów o tych dwóch ostatnich imionach jest zaskakująca. Z punktu widzenia projektanta gry zdecydowanie „kto był gdzie” jest jeszcze gorsze. No i są jeszcze „Kary”: Hamilkar, Bomilkar i Paryż-Dakar. Dla własnego zdrowia połączylismy wszystkich Hannonów i Hazdrubali w jeden żeton każdy. Ich zdolności były zresztą porównywalne.*

4.6 Dowódcy i walka

4.61 Dowódcy mogą wejść we wrogie ZOC tylko gdy są razem z przyjazną jednostką (Słoń Wodza jest takim przykładem) albo ZOC zawiera już jednostkę. Podobnie jak oddziały, dowódcy również muszą się zatrzymać po wejściu w ZOC. Dowódca – wraz z Słoniem Wodza może opuścić ZOC wroga tylko, gdy otrzyma rozkaz od OC, zob. 4.3.

► **4.62** W chwili, gdy wrogi oddział wchodzi na sąsiednie pole dowódcy gracza albo wróg jest na sąsiednim polu po WALCE, dowódca ten może natychmiast wycofać się na 1 do 3 heksów (wybór gracza) bez względu na typ jednostki. Wódz może wycofać się bez względu na to, czy jest sam, czy z jednostką. Jeśli jest sam i nie wycofuje się (bądź nie może) ponieważ jest otoczony przez teren, na który nie może wejść, wrogie jednostki, wrogie ZOC – jest wyeliminowany. Wycofywanie się nie ma wpływu na jego punkty ruchu albo inne zdolności. Dowódca w stosie z wycofującą się jednostką może wycofać się wraz z nią (6.51).

4.63 Straty wśród dowódców rozstrzygane są przed segmentem walki. Jeśli jeden gracz, bądź obaj mają dowódcę w stosie z jednostką biorącą udział w walce, gracz musi rzucić kością za każdego takiego dowódcę. 1-9= nic, 0= możliwa strata. Należy rzucić jeszcze raz i odczytać wynik z tabeli Leader Casualty. Zob. 8.19 o stratach dowódców w wyniku ostrzału.

4.64 Zabici/wyeliminowani dowódcy są natychmiast usuwani z gry. Wszyscy dowódcy, oprócz OC, mogą zostać zastąpieni po

śmierci. Następuje to w wyniku wydania przez OC IO, aby zastąpić poległego żetonem „REPL” dowódcy. Trybuni i prefekci są z powrotem ustawiani na planszy. OC nie musi być w zasięgu do czegokolwiek – należy umieścić po prostu żeton dowódcy na dowolnym heksie wraz z jednostką, którą może on dowodzić. Taki dowódca jest skończony na ten etap – nie może wydawać rozkazów, ani wyznaczać do walki do następnego etapu. Ilość żetonów REPL ogranicza ilość możliwych zastąpień w czasie gry. Jeśli brak żetonów REPL, nie można zastąpić dowódcy. Nie dotyczy to, oczywiście, trybunów i prefektów.

***Uwaga:** Żeton „imienny” prefekta/trybuna (poza żetonem Głównodowodzącego) przedstawia więcej niż jednego człowieka. To samo może być powiedziane również o innych „imiennych” żetonach.*

4.65 Jeśli OC zginie, nie zastępuje się go – żaden dowódca nie obejmuje jego funkcji (wyjątek – prokonsulowie 4.46).

4.7 Słoń Wodza

Choć jedynym wodzem ze Słoniem Wodza („Leader Elephant”, dalej LE) jest Hannibal (Zama i Kanny), przepisy napisane zostały w ogólnym stylu.

4.71 Każdy żeton LE ma Rozmiar równy 1 i ma wydrukowaną nazwę dowódcy. LE poruszają się jak dowódcy z 9 punktami ruchu.

4.72 Dowódcy muszą pozostać ze swoimi słoniami, nawet podczas Szału. Jeśli jednostka słoni zostanie wyeliminowana, sprawdź, czy dowódca zginął (4.63). Jeśli nie, jest traktowany jak zwykły dowódca.

4.73 LE jest oddziałem wojskowym, choć nie do końca zwykłym. Nie może atakować, broni się zaś normalnie. W dodatku, kawaleria nie musi uciekać, gdy LE wchodzi w ich strefę kontroli (jak wg 9.16). LE nie mają osłon i nie posiadają ZOC. Jeśli LE zostanie zmuszony do ucieczki, jest wyeliminowany. Rusza się jednak tak, jak dowódcy, nie otrzymuje też trafień za ruch. Zob. również 6.14. LE może opuścić wrogie ZOC jak gdyby był on dowódcą (4.61).

4.74 Jeśli dowódca zginie w walce, rzuć kością. Jeśli wynik wynosi 0-6, należy usunąć LE. Jeśli zaś 7-9 – smutek słonia jest tak wielki, że wpada w Szal, por. 9.14 (nie jest to zasada wyssana z palca, słonie które przywiązywały się do swoich „jeźdźców” były zdolne do takiego postępowania).

4.75 LE mogą być w stosie z inną przyjazną jednostką, nie będącą kawalerią, bez dodatkowego kosztu. Automatycznie przyjmują ukierunkowanie jednostki, z którą są w stosie bez dodatkowych kosztów. Mogą również „bezpłatnie” zmienić ukierunkowanie.

► 4.8 Dowodzenie słoniami (opcjonalnie)

4.81 Pierwszy raz w bitwie, gdy słonie otrzymują rozkaz – dzieje się to normalnie. Później jednak są już tylko dwie możliwe drogi wydania im IO/LC:

- mogą być poruszone przez dowódcę, jeśli ten dowódca jest w stosie z jednym ze słoni tak poruszanych i pozostaje w stosie w ciągu całej Fazy Rozkazów LUB
- pod koniec Fazy Ucieczki i Przeładowania gracz-właściciel może umieścić jednego ze specjalnych dowódców słoni na którejkolwiek jednostce słoni. Mają oni inicjatywę równą 1

będą więc aktywowani zwykle w pierwszej kolejności.

4.82 Gdy nadejdzie czas aktywacji tego dowódcy, może wydać on LC bez względu na odległość od OC do linii słoni, która musi zawierać jednostkę, na której umieszczono dowódcę. Słonie w linii:

- muszą wykorzystać wszystkie punkty ruchu (jeśli to możliwe; ruch we wrogie ZOC zatrzyma je), oraz
- nie mogą zmieniać ukierunkowania, z wyjątkiem heksu, w którym rozpoczynają swój ruch, oraz
- przejdą przez wszystkie przyjazne jednostki na swojej drodze w zgodzie z przepisami o stosach.

Oddziały słoni mogą strzelać, jeśli jest to możliwe.

4.83 Dowódcy słoni nie mogą używać momentum, nie wydają rozkazów (tylko LC) i nie mają innego zastosowania, jak wydanie LC linii słoni.

4.84 Gracz nie może mieć na mapie więcej niż dwóch dowódców słoni jednocześnie. Gracz-właściciel może usunąć jakiegokolwiek/ wszystkich przed dołożeniem nowego w fazie Ucieczki i Przeładowania.

5.0 Aktywacja dowódców i rozkazy

Jednostki mogą poruszać się i walczyć tylko, gdy otrzymują rozkazy od swoich dowódców. Wodzowie wydają IO/LC w Fazie Rozkazów. Dowódcy nie wydają żadnych rozkazów, dopóki nie są aktywowani. Gracze mogą użyć momentum, aby dać aktywowanemu dowódcy do dwóch dodatkowych Faz Rozkazów. Mogą również użyć Przejęcia, aby aktywować wodza wcześniej niż normalnie.

5.1 Jak aktywować dowódcę

5.11 Wszyscy dowódcy rozpoczynają etap nieaktywni i każdy ma możliwość aktywacji oraz wydawania rozkazów. Po wydaniu rozkazów dowódcy są skończeni. W rzadkim przypadku (5.33) skończeni dowódcy mogą być aktywowani ponownie.

5.12 Każdy etap rozpoczyna jeden z graczy aktywując swego dowódcę. Są oni aktywowani wg wartości swojej Inicjatywy, począwszy od najniższej do najwyższej. W przypadku remisów należy rzucić kością – kto wyrzuci więcej, ten ma pierwszeństwo – gracze zaś mają potem aktywacje naprzemienne w przypadku dowódców o tych samych wartościach. Jeśli dwaj dowódcy tej samej strony mają taką samą Inicjatywę – o kolejności decyduje gracz. Zob. jednak 5.4.

5.13 Tylko nieaktywni dowódcy mogą zostać aktywowani w tym etapie, z wyjątkiem zasad momentum (5.3) i Elitarnych Dowódców (5.5).

***Przykład kolejności aktywacji:** Na początku pierwszej tury nad Bagra das wszyscy dowódcy mogą zostać aktywowani. Po aktywacji dwóch Pr. Sociorum i rozegraniu ich rozkazów aktywowani będą Trybuni i Pr. Equitum, potem Bostar i Hamilcar. W dalszej kolejności obaj Regulus oraz Hazdru bal mają “5” Inicjatywy - należy więc rzucić kością, który będzie pierwszy.*

5.14 Dowódca może być aktywowany maksymalnie 3 razy kolejno w ciągu jednego etapu (używając momentum dla dwóch ostatnich aktywacji). Wyjątek – reaktywacja (5.33) i w odniesieniu do wymogu „ciągłości”, Inicjatywa Elitarna (5.5).

5.15 Dowódca jest “skończony”, gdy zajdzie jedno z poniższych:

- wódz zakończył Fazę Rozkazów i nie próbuje/nie może rzucać na momentum LUB; ak-
- tywacja została przejęta przez wroga LUB
- wodzowi nie udało się próba przejęcia/momentum LUB
- gracz nie wykorzystuje dowódcy w odpowiednim czasie (pasuje). **Wyjątek:** zob. 5.26; LUB
- zachodzi Przygotowane Wycofanie się; zob. 6.59

Gdy dowódca jest skończony, obróć jego żeton na drugą stronę. Skończony dowódca nie może podjąć już żadnych Faz Rozkazów w tym etapie. Wyjątek 5.33.

5.2 Faza Rozkazów

5.21 Po aktywacji dowódca może wydać ilość IO równą jego Inicjatywie jednostkom będącym w jego zasięgu ALBO może wydać LC (4.25). W ten sposób Hannibal po aktywacji może wydać do 7 IO lub 2 LC w pojedynczej aktywacji. Może wydać mniej (albo wcale), nie może wydać jednak więcej w tej Fazie Rozkazów.

5.22 Każdy IO pozwala graczowi na jedno z poniższych:

1. **poruszyć** jedną dowolną jednostkę. Jednostki z pociskami mogą również strzelić w dowolnej chwili podczas swego ruchu (8.1)
2. **strzelić** – dowolną pojedynczą jednostką
3. **usunąć** 2 trafienia z jednostki, wg warunków 10.17
4. spróbować **zreorganizować** uciekającą jednostkę, wg 10.28
5. **zastąpić** wyeliminowanego dowódcę [tylko OC], wg 4.64
6. **zmienić porządek stosu**, tylko dla dowolnego stosu Rzymian, wg 9.64
7. **przegrupować i zawrócić** kawalerię poza mapą, wg 10.44 [tylko OC, wymaga zużycia wszystkich rozkazów w tej Fazie]

5.23 Każde LC pozwala na:

1. poruszenie dowolnych/wszystkich jednostek tej linii (4.23), włączając w to rzymskie MLE (9.66). Jednostki ruszające się mogą strzelić, ALBO
2. wszystkie jednostki w linii mogą strzelić pozostając bez ruchu

Dowódcy nie mogą użyć LC dla powyższych pkt 3-7.

5.24 Dowódcy mogą się ruszać w następujących sytuacjach:

1. Aktywowany dowódca może wydać IO sobie samemu i ruszać się w pojedynkę.
2. Aktywowany dowódca może wydać IO jednostce, z którą jest w stosie i poruszyć się wraz z nią. Dowódca musi pozostać z ruszającą się jednostką i zakończyć ruch w tym samym heksie.
3. Aktywowany dowódca może wydać LC i poruszyć się z tą linią tak długo, jak zaczyna na co najmniej 2 hekсы od ruszających się jednostek w linii. Jednak nie musi pozostać z tą jednostką/linią – wystarczy, że zakończy swój ruch w Zasięgu do jednej jednostki z linii.
4. OC może wydać IO, by przesunąć innego dowódcę (pomocne do wyciągania własnych dowódców z wrogiego ZOC, wymaga to 2 rozkazów). Może użyć LC do poruszania innych dowódców, tylko gdy ten dowódca jest w stosie z jednostką tworzącą linię i pozostaje on z tą jednostką

5. dowódca może też ruszać się wraz z jednostką wycofującą się (6.5), jeśli jest z nią w stosie. Zob. również 4.62.

Dowódcy nie mogą rozkazami poruszać innych dowódców z wyjątkiem OC.

5.25 Choć jednostka może zostać poruszona więcej niż raz na etap, nie może ruszyć się więcej niż raz w ciągu jednej Fazy Rozkazów (6.11 i 6.12)

Przykład: Pod Kannami, jeśli oddział nr 1 numidyjskiej lekkiej kawalerii jest poruszony przez Maharbala, nie może poruszony ponownie przez Maharbala w tej samej Fazie Rozkazów. Może jednak ruszyć się w kolejnej Fazie (danej tury) np. Hannibala albo nawet Maharbala, jeśli będzie miał on drugą aktywację (Momentum).

5.26 IO/LC nie są używane do rozpoczynania walki wręcz, która ma miejsce w innym segmencie (8.3). Mogą być użyte do walki strzeleckiej (8.1). Strzał jako reakcja nie wymaga rozkazów – zachodzi w odpowiedzi na działania wroga.

5.27 Każdy dowódca, poza OC, rozpoczynający Fazę Rozkazów we wrogim ZOC nie może wydawać rozkazów (wg 4.26). Jednak jego Zasięg wciąż może być użyty do wskazania jednostek, którymi dowodzi, do walki w odpowiednim segmencie Fazy Rozkazów (7.25), nie jest więc całkowicie bezużyteczny. W dodatku wciąż korzysta ze swej Charyzmy. Nie jest skończony tylko dlatego, że jest we wrogiej ZOC. Jest jednak skończony, jeśli zachodzi:

- spełniony warunek 5.15 LUB
- użył swojego zasięgu do wyznaczenia jednostek do walki, jak wyżej.

Jeśli nie, i może on wydawać rozkazy później, gracz musi go aktywować go przed wszelkimi innymi dowódcami o wyższej Inicjatywie. Nie może jednak próbować momentum.

Uwaga: Zakaz związany z ZOC dotyczy również dowódców, którzy wchodzić we wrogą ZOC podczas swojej Fazy Rozkazów. Np. jeśli Hanno jest we wrogiej ZOC, gdy ma być aktywowany, a Gracz kartagiński używa Hannona do wyznaczania jednostek do walki, Hanno NIE może być aktywowany, jeśli później opuści ZOC poprzez rozkaz Hannibala.

5.27 Po wydaniu wszystkich rozkazów, jednostki gracza przeprowadzają walkę (segment walki wręcz), jak opisano to we wstępie do 8.3. Zob. również 5.26.

5.28 Po rozstrzygnięciu walki Faza Rozkazów się kończy. Dwie rzeczy mogą teraz nastąpić:

1. Gracz może spróbować otrzymać Fazę Rozkazów momentum (5.3) dla wodza, który właśnie zakończył wydawanie rozkazów LUB
2. następny dowódca w kolejności (najniższej Inicjatywy) jest aktywowany – możliwe przejście – i wracamy do fazy „A”.

Gdy wszyscy dowódcy są skończeni, gracze przechodzą do Fazy Ucieczki i Przeladowania.

5.3 Momentum

Uwaga: Momentum (oraz Przejście, poniżej) może okazać się bardzo przydatnym i potężnym zagranem, zwłaszcza dla gracza z lepszym dowództwem.

Jednakże, zazwyczaj ryzyko wynosi od 20 do 40 procent. Jeśli dojdzie do nieszczęścia, Momentum może przynieść przeciwnikowi niespodziane możliwości.

5.31 Pod koniec Fazy Rozkazów jeśli dowódca, który wydał rozkazy

- nie jest we wrogim ZOC lub nie był poprzednio w ZOC wg 5.22 I
- nie był wcześniej przejęty/pominięty (5.44) I
- nie jest skończony (5.15)

Gracz może spróbować uzyskać dodatkową fazę rozkazów tym samym dowódcą. Trzeba rzucić kostką na momentum.

5.32 Gracz rzuca kostką i porównuje wynik z Inicjatywą dowódcy. Jeśli jest równy/niższy, wódz ten rozpoczyna nową Fazę Rozkazów (faza „B”), jeśli wyższy, ten dowódca jest skończony w danym etapie. Tak więc Hannibal potrzebuje wyrzucić 0-7 na momentum, 8 i 9 skończy jego turę.

5.33 The Dieroll of Doom: Jeśli rzut na momentum wynosi 9 (zob. 5.34), należy rzucić natychmiast ponownie. Jeśli drugi rzut wynosi

- 0-1 możliwa jest reaktywacja. Przeciwnik może aktywować dowolnego ze swoich dowódców, bez względu na to, czy jest skończony czy nie. Taki dowódca nie może jednak użyć momentum
- 2-8 dowódca próbujący momentum jest skończony. Przejdź do Fazy „A”
- 9 – nie ma żadnych aktywacji dowódcy w tym etapie - należy przejść natychmiast do Fazy Przeladowania i Ucieczki

5.34 Rzuty na momentum dotyczą tylko dowódców, którzy właśnie zakończyli Fazę Rozkazów. Nie można korzystać z momentum, jeśli dowódca był skończony kilka faz wcześniej albo został reaktywowany (5.31). **Wyjatek** – dowódca aktywowany najpierw za pomocą zasady o Elitarnym Dowódcy (5.5) może zostać aktywowany ponownie – później w ciągu etapu – i rzucić na jedno dodatkowe momentum.

5.4 Opcja Przejścia

Komentarz: Jest to mechanizm, który ma na celu ukazać efekt przewagi pod względem dowodzenia. Tym samym, najprawdopodobniej będzie używany prawie wyłącznie przez gracza z wyraźnie lepszymi dowódcami (jak Hannibal lub Scypion). Gracz “gorszy” często zobaczy, że - dla niego - najlepszym zastosowaniem tych zasad jest nieudane Przejście strony “lepszego”. Pod tym względem, gracze powinni być świadomi, że choć taka opcja jest dostępna, nie znaczy to, że powinna być nadużywana.

5.41 Opcja przejścia dla aktywnego gracza: Gracz, którego jest teraz kolej na aktywację dowódcy o najniższej Inicjatywie, może, zamiast tego, aktywować innego dowódcę o wyższej Inicjatywie. Należy wyrzucić kością wynik równy lub niższe niż Inicjatywa przejmującego dowódcy. Jeśli się udało, wybrany dowódca jest teraz aktywowany. Jeśli nie – dowódca o najniższej Inicjatywie jest aktywowany a ten, który próbował przejścia – jest skończony.

Przykład: Pod Kannami, gracz rzymski, zamiast aktywować Serwiliusza, może spróbować aktywować Paulusa poprzez Przejście. Jeśli wyrzucił 0-5, udało mu się; przy rezultacie 6-9 próba Przejścia nie dochodzi do skutku, a Paulus jest Skończony.

5.42 Opcja przejścia dla gracza nieaktywnego – przeciwnik ma dwie możliwości przejścia – każdą na inne okoliczności

- 1. Przebiecie przejścia** – jeśli (tylko wtedy) graczowi aktywnemu uda się przejście (5.41), przeciwnik może spróbować go przebiec i odebrać mu aktywację własnym dowódcą (jeśli ma on tyle samo Inicjatywy lub więcej) w ten sam sposób. Jeśli się udało, wyznaczony dowódca jest natychmiast aktywowany, jeśli nie, dowódca gracza aktywnego ma kolejną Fazę Rozkazów, a dowódca przebijający – skończony.

***Przykład:** W sytuacji z przykładu 5.41, grającemu Rzymem udaje się aktywować Paulusa zamiast Serwiliusza. Grający Kartaginą próbuje teraz przebiec przejście rzucając na Maharbala (6). Rezultat to 7, więc Paulus jest aktywowany, a Maharbal Skończony w tym etapie.*

- 2. Przejście momentum** – jeśli aktywnemu graczowi uda się rzut na momentum, przeciwnik może próbować przejść – jak powyżej.

***Przykład:** Pozostańmy w powyższej sytuacji. Grającemu Rzymem udaje się rzut na drugą aktywację Paulusa (Momentum). Grający Kartaginą próbuje przejść Fazę Momentum Paulusa Hannibalem. Rzuca 6, toteż zamiast ruchu Paulusa jest teraz Faza Rozkazów Hannibala - Paulus jest Skończony.*

Po tym jak dowódca, który przejął aktywację, skończy wydawać rozkazy, gra powraca do najniższych dowódców pod względem Inicjatywy.

5.43 Każda strona ma prawo do jednej próby przejścia na aktywację.

5.44 Dowódca, któremu nie uda się próba przejścia, albo przy rzucie na momentum zostaje „przejęty”, jest skończony. Dowódca nieaktywny, jeszcze nie aktywowany i pominięty w kolejności aktywacji (gdyż ma Inicjatywę równą lub mniejszą niż dowódca przejmujący) z powodu udanego przejścia – MOŻE być jeszcze aktywowany – prawdopodobnie zaraz potem. Jednak nie może używać momentum. Do oznaczenia tego służą żetony „Trumped/No Momentum”.

***Uwaga:** Ograniczenie co do momentum oznacza, że jeśli, pod Zimą, Leliusz próbując uzyskać Momentum ale został przejęty przez Hannibala, nie tylko sam Leliusz byłby Skończony - wszyscy pozostali rzymscy (oraz kartagińscy) dowódcy, którzy jeszcze nie byli aktywowani, mieliby tylko jedną Fazę (po zakończeniu ruchów Hannibala). NIE będą mogli rzucać na Momentum! Jest to ważna kwestia przy opracowywaniu własnej „taktyki gry”.*

5.45 Dowódca może być aktywowany tylko raz na etap (zob. 5.52), choć ta aktywacja może zostać przedłużona przez momentum. Skończeni dowódcy mogą być aktywowani tylko poprzez reaktywację (5.33).

5.46 Dowódca, któremu udało się przejścia nie może spasować. Musi wydać rozkaz jednostce do ruchu/strzału albo musi użyć Zasięgu do wyznaczanie do walki. Jednostka porusza się, jak kończy fazę w innym heksie niż zaczęła.

5.47 Dowódca, który jest we wrogim ZOC może próbować przejścia. Jeśli mu się nie uda, musi zastosować się do 5.46 – inaczej uznaje się, że do przejścia nigdy nie doszło.



5.5 Inicjatywa Elitarnego Dowódcy

***Komentarz autorski:** Ta zasada odzwierciedla przewagę niektórych dowódców - jak Hannibal, Pyrrus i Scypion - w możliwości “działania” przed ich przeciwnikami.*

5.51 Gracz z Elitarnym Głównodowodzącym (na żetonie wodza znajduje się [Δ] przy Inicjatywie) ma możliwość rozpoczynania etapu z jedną fazą **Rozkazów Elitarnej Inicjatywy (EIO)**. Może ona być wykorzystana przez OC albo dowolnego dowódcę w Zasięgu OC. W pierwszym etapie gracz z EC może dać EIO dowolnemu dowódcy bez względu na położenie..

5.52 Wskazany dowódca nie może użyć momentum, aby przedłużyć elitarną fazę. Po niej dowódca powraca do stanu nieaktywnego (ale nie skończonego). Wykorzystał tylko jedną fazę dla celów 5.14, może być aktywowany znów, na normalnych zasadach.

5.53 Jeśli obaj gracze posiadają elitarnego OC (np. Zama), na początku każdego etapu gracze muszą rzucić kością – modyfikatorem jest Inicjatywa dowódcy. Wyższy rezultat daje graczowi Elitarną Fazę. Jeśli wynikiem jest remis, żaden gracz nie może skorzystać z Elitarnej Fazy

***Przykład:** [Zama] Scypion mający Elitarną Inicjatywę przekazuje ją Leliuszowi, który jest trzy hekсы dalej od Scypiona, aby przemieścić rzymską kawalerię. Leliusz wykonuje jedną Fazę Rozkazów i jest “tymczasowo skończony” - dopóki jego wartość Inicjatywy “4” nie pozwoli mu na podjęcie kolejnej Fazy w wyniku zwykłego przebiegu etapu. Wówczas Leliusz posiada jedną gwarantowaną Fazę oraz jedno “możliwe Momentum”. Dzięki przekazaniu inicjatywy Leliuszowi, Scypion zachowuje własną możliwość trzykrotnej aktywacji, jako że nie korzysta z Elitarnej Fazy przekazując inicjatywę.*

6.0 RUCH

6.1 Ruchliwość

***Komentarz:** Ruchliwość oddaje nie tylko czas potrzebny jednostce na przejście z punktu “a” do punktu “b”, ale również jej manewrowość względem innych, odmiennych typem, jednostek, jak również stosowane doktryny taktyczne.*

6.11 Wydrukowana Ruchliwość (MA) jednostki to podstawowa możliwość ruchu dla jednego rozkazu. Jednostka może wykorzystać tyle punktów ruchu, może też mniej.

6.12 Nie ma ograniczenia co do liczby razów, gdy jednostka się porusza w ciągu etapu – jednak w ciągu jednej Fazy Rozkazów może ruszyć się tylko raz. Dlatego linia hastat poruszona przez trybuna może ruszyć ponownie – musi jednak otrzymać rozkaz od innego dowódcy, albo od tego samego trybuna w kolejnej fazie momentum.

► **6.13** Jeśli jednostka, która ruszała się w jednej z poprzednich Faz Rozkazów, rusza się ponownie w tym samym etapie otrzymuje trafienie (10.1) pod koniec ruchu. Nie liczy się tu kara przy pościgu po walce albo Orderly Withdrawal (6.52) – por. trafienia wynikające z wpływu terenu, 8.49. Prowadzenie ostrzału bez ruchu nie powoduje trafienia na spójność.

Uwaga: W grze znajduje się pewna ilość żetonów „Moved”, aby ułatwić orientację, kto się ruszał, a kto nie.

6.14 Dowódca (oraz dowódcy słoni) mogą ruszać się dowolną ilość razy w etapie, ale nie mogą przekroczyć 9 punktów ruchu w jednej fazie. Wszystkie inne ograniczenia i możliwości stosuje się, włączając zdolność dowódcy do Uporządkowanego Odwrotu przed dowolną jednostką wroga. Dowódca, który wykorzystał wszystkie punkty ruchu nie jest skończony – po prostu nie może się już ruszać w tej fazie (może się wciąż wycofywać). Dowódcy słoni wykorzystują swoje wydrukowane punkty ruchu tylko, gdy poruszają się bez dowódcy.

6.15 Dowódca używają kosztów kawalerii, chyba że są w stosie ze Słoniem Wodza – wtedy używają kosztów słoni. Dowódcy nie mają ukierunkowania i nic nie płacą za zmianę ukierunkowania. Słoń Wodza ma ukierunkowanie, ale nic nie płaci za zmianę.

6.2 Teren

Komentarz historyczny: Jak w poprzednich epokach, z powodu kłopotów wynikających z poruszania się w gęstych szykach, praktycznie wszystkie bitwy staczano na tak płaskim i czystym terenie, jak to tylko było możliwe (Kynoskefalaj to ciekawy wyjątek od tego dogmatu). Starano się także wykorzystywać naturalne przeszkody, np. rzeki, dla zabezpieczenia flanki.

6.21 Jednostka wydaje punkty ruchu za każdy heks, na który wchodzi wg 6.27. Większość jednostek płaci też dodatkowe punkty za wejście na heks wyżej położony. Stąd ciężka piechota pod Kynoskefalaj na heksie 2322 wyda 4 PR za wejście na 2523 (1 za każdy heks czystego terenu, 1 za każdą zmianę poziomu).

6.22 Bardzo łatwo złamać formację jednostek, która musi pokonywać trudny i zróżnicowany teren. Jednostka (określona przez Typ, 6.27) zazwyczaj otrzymuje karne punkty trafień w momencie zmiany poziomu lub wkroczenia na trudny teren – lasy, bagna bądź teren o nieregularnej powierzchni. Niektóre jednak jednostki otrzymują karę przy wchodzeniu pod górę tylko gdy poruszają się więcej niż 1 poziom naraz. Zob. tabelę Terrain Effects. Dowódcy nigdy nie otrzymują trafień. Wszystkie trafienia za ruch (także w pościgu) i obrót jednostka otrzymuje natychmiast. Wg przykładu z 6.21 HI otrzyma 2 trafienia za ruch, podczas gdy MI tylko 1.

Uwaga: Gracze nigdy nie powinni lekceważyć szkód, jakie trudny teren lub wzgórza mogą wyrządzić pojedynczej formacji. Tak Benewentum, jak i Kynoskefalaj, stanowią doskonały przykład kłopotów wynikających z manewrowania w bynajmniej nie płaskim, jednolitym terenie.

6.23 Heks zawierający dwa rodzaje terenu wykorzystuje „większość” terenu. Dlatego heks 2800, mapa Kanny, choć zawiera nieco rzeki, jest terenem czystym.

6.24 Niektóre heksy są nie do przekroczenia – żadna jednostka nie może wejść na taki heks. Rzeka Aufidus i miasto Kanny – na mapie Kann – to przykłady takich heksów. Rzymski obóz pod Benewentum ma swoją własną tabelę terenu. Droga na mapie od Zamy nie ma żadnego wpływu na grę, rzymska droga pod Benewentum ma mały wpływ na rozgrywkę.

Komentarz historyczny: Miasto Kanny było podówczas całkowitą ruiną, jako że niedawno zostało spalone do gołej ziemi. Z tego powodu nie był to obszar, na którym mógłby się odbywać ruch oddziałów wojskowych.

6.25 Ruszająca się jednostka musi mieć dosyć punktów ruchu, aby zapłacić za wejście na dany heks. Jeśli nie może tego zrobić – nie może wejść na heks. Jednostki płacą również punktami ruchu za obrót; zob. 7.1.

6.26 Poziom, lasy i bagna mogą wpływać również na walkę wręcz zmieniając kolumnę, z której odczytuje się wyniki walk, zgodnie z tabelą Shock Combat Results.

6.27 Tabela Movement Cost: Ta tabela podaje koszty w punktach ruchu i trafieniach na spójność dla każdego typu jednostki wchodzącej (oraz obracającej się w) w/przez określony rodzaj terenu.

6.3 Ograniczenia ruchu

6.31 W czasie gdy jednostka rusza się poprzez heksy, płaci punktami ruchu (oraz ewentualnie trafieniami) za pokonywanie każdego heksu. Ruch jednego żetonu musi zostać zakończony zanim ruch drugiego może się rozpocząć; chociaż jednostki mogą być w stosie zgodnie z 6.69, 9.51 i 9.61, mogą też ruszać się jako stos. Zob. również 6.64.

6.32 Jednostka może się poruszać we wszelkich kierunkach albo ich kombinacjach (zob. jednak 6.4). Mimo to może wejść tylko na swój heks frontowy (7.11). Aby jednoheksowy żeton mógł zmienić kierunek marszu – musi najpierw zmienić ukierunkowanie (7.1) przez skręt na zajęty przez siebie heksie. Falangi nie zmieniają ukierunkowania w heksie – robią to poprzez ruch (zob. 7.14).

6.33 Falangi płacą dodatkowe koszty za obrót; zob. 6.43.

6.4 Ruch falang

Komentarz historyczny: Co gra dzieli na pojedyncze żetony, nazywane falangami, było zwykle (ale nie zawsze) ustawiane na polu bitwy jako pojedyncza, ciągła linia – nazywana „falangą”.

Uwaga: Ta część zasad, choć napisana dla jednostek Falang w SPQR, dotyczy wszelkich jednostek dwuheksowych. Ponadto, nie dotyczy jednostek typu PH zajmujących 1 heks.

Ze względu na swoją długość i gęstość szyku falanga posiada niezwykle ograniczenia/uprawnienia dotyczące ruchu. Były to oddziały trudne do manewrowania w spójnym szyku – chyba że maszerowały we względnie prostej linii. Manewr „przód w bok” był bardzo trudny do zrealizowania. Dalsze uwagi mogą być zawarte w opisach poszczególnych scenariuszy. Zob. także 9.4.

6.41 Falangi, jeśli było to potrzebne, mogły poruszać się równie szybko jak ich pozornie lżejsze odpowiedniki – choć większa mobilność często stwarzała problemy ze spójnością. Stąd oddziały te mają dwa MA – 4/5. Podstawowe MA to 4, jednak gracz może zwiększyć ilość punktów ruchu do 5 przy dowolnym rozkazie ruchu. Jeśli to zrobi i wykorzysta piąty punkt – przy pierwszym ruchu w etapie jednostka musi wykonać test TQ (jak w 10.11) pod koniec swego ruchu. Jeśli falanga ruszała się już wcześniej i korzysta teraz z 5 MA, otrzymuje automatycznie dwa trafienia, jeśli używa 4 MA – jedno.

6.42 Gdy falanga wchodzi na dwa heksy odmiennego terenu/poziomów płaci wyższy koszt pod względem punktów ruchu i trafień. Kiedykolwiek połowa żetonu otrzymuje trafienia, cała jednostka zostaje poddana temu efektowi. Nie oznacza to jednak, że jeśli połowa falangi wchodzi na heks i wiąże się to z trafieniem na spójność, to poruszenie drugiej połówki w taki sam rodzaj heksu powoduje kolejne trafienie.

6.43 Manewr „przód w bok”: Falanga może iść albo naprzód i obie połowy żetonu wchodzi na nowe heksy, albo połowa żetonu wchodzi na nowy heks, podczas gdy druga obraca się w zajęty przez siebie polu – w sumie, zmieniając tym samym ukierunkowa-

nie jednostki. Drugi przypadek nazywa się „przód w bok” i jest trudnym manewrem do przeprowadzenia, nawet na placu manewrowym. Za każdy heks, na który wchodzi połowa jednostki podczas tego manewru, falanga otrzymuje jedno trafienie – dodatkowo do jakichkolwiek innych kosztów. Zob. także 6.45.

6.44 „Zwrot do tyłu”. Falangi mogą wykonywać specjalny manewr, który za 3 punkty ruchu pozwala im na obrót o 180 stopni – pozostając w tych samych dwóch heksach. Nie ma żadnych dodatkowych trafień związanych z tym manewrem, ale nie żadna część wykonującej go jednostki nie może być we wrogim ZOC albo trudnym terenie.

6.45 „Flankowanie”. Jeśli połowa falangi jest we wrogim ZOC, druga połowa może wciąż iść naprzód (w sumie – używając manewru „przód w bok”, 6.43). Z powodu oczywistych trudności takiego manewru, jednostka płaci jedno trafienie za manewr i następnie po obrocie (nawet w momencie wejścia po walce na pole obrońcy) gracz wykonuje test TQ. Jeśli rezultat jest większy niż TQ jednostki, otrzymuje ona ilość trafień równą różnicy TQ i rezultatu – z minimalnym wynikiem jednego trafienia, bez względu na rzut. Jeśli wrogą jednostką jest harcownik, nie ma potrzeby wykonywać tego rzutu.

Przykład: [Kanny] Welita jest na 2719. Falanga na 2620/2621, częściowo (2620) w rzymskim ZOC. Dana falanga może przejść z 2621 do 2720 (część z 2620 zostaje na miejscu), płacąc 1 pkt ruchu. Otrzymuje 1 Trafienie za „flankowanie” i wtedy przechodzi test TQ (mając Jakość 6). Jeśli rezultat wyniósłby 5 - falanga otrzymałaby jedno dodatkowe Trafienie, w sumie dwa. Jeśli rezultat wyniósłby 8, suma dałaby 3.

6.5 Uporządkowany Odwrót

Uwaga: Uporządkowany Odwrót jest bardzo przydatnym manewrem. Z tego powodu dołożyliśmy wszelkich starań, aby wyjaśnić dotyczące go zasady; przykład pod koniec powinien rozjaśnić wszelkie (niezamierzone) niejasności.

Uporządkowany Odwrót (OW) jest rodzajem ucieczki przeprowadzanej podczas segmentu Ruchu i Strzału w obliczu nadchodzącego wroga, gdzie „lżejsze”, szybsze i bardziej mobilne jednostki mogą uniknąć zmiżdżenia. Zwiększony profesjonalizm i wyszkolenie armii tej epoki dało im niejaką przewagę w stosowaniu tego manewru w porównaniu z epoką hoplitów.

6.51 Podczas wrogiego segmentu ruchu każda przyjazna (nie nakryta żetonem „Routed”) jednostka może uniknąć kontaktu wrogiem (nawet szalejącym słoniem – odnosi się to też do własnej kawalerii, która ma być stratomana przez własne słonie; zob. 9.16) w chwili, gdy znajdzie się on na dwa heksy od przyjaznej, „broniącej się” jednostki – bądź zaczyna ruch na dwa heksy od niej – pod warunkiem, że mająca się wycofać jednostka ma większe MA niż atakujący (wyjątek – harcownicy, 9.21). Aby przeprowadzić ten manewr, broniąca się jednostka wycofuje się do ilości punktów ruchu – nie heksów - równej różnicy MA obu jednostek, by znaleźć się dalej od nadchodzącej jednostki. Musi to zostać zrobione w chwili, gdy wróg jest na dwa pola, albo możliwość wycofania się przepada (należy na chwilę zatrzymać ruch nadchodzącej jednostki). Falangi używają MA 4, gdy próbują się wycofać, ale 5, gdy wrogie jednostki próbują się wycofać przed nimi.

Przykład #1: Welici (MA równe 6) do których zbliża się falanga (MA 5) mogą Wycofać się o jedno pole w czystym terenie (6-5 = 1 MP).

Przykład #2: Oddział kawalerii o MA równym 8 nie może Wycofać się poziom wyżej przed nadchodzącym słoniem (MA równe 7), ponieważ kosztowałoby to kawalerię 2 punkty ruchu – może zaś wydać na to tylko 1 punkt ruchu.

Przykład #3: Hastati nie może użyć OW, gdy zbliża się do niego falanga, ponieważ oba oddziały mają MA równe 5 w tym względzie.

Uwaga: Tak, napisano „na dwa heksy”, więc każda (która może) przyjazna jednostka może wycofać się, jeśli wróg rusza się w zasięgu dwóch heksów - nawet jeśli wróg nie rusza się w stronę jednostki. Tym samym, gracz MUSI podjąć decyzję o wycofaniu się ZANIM poruszając się wróg zdradzi swoje zamiary!

6.52 Wycofująca się jednostka zachowuje pierwotne ukierunkowanie w czasie manewru bez żadnych kosztów w trafieniach czy punktach ruchu. Płaci natomiast zwykle koszty związane z ruchem. Po zakończeniu manewru, jeśli chce zmienić ukierunkowanie, musi ponieść wszelkie koszty związane z punktami ruchu i spójnością. Są jeszcze trzy dodatkowe możliwe sytuacje:

1. Po wycofaniu się rzymscy Hastati, Principes i kohorty przechodzi natychmiastowy test TQ. Jeśli rzut jest większy niż TQ, jednostka otrzymuje jedno trafienie.
2. Wszystkie wycofujące się jednostki piesze z wyjątkiem welitów rzymskich i harcowników otrzymują automatycznie jedno trafienie po manewrze ORAZ
3. Jeśli wycofująca się jednostka jest zachodzona przez przeciwnika od boku lub tyłu (tj. chodzi o heks na który przeciwnik ma zamiar się przesunąć), otrzymuje ona jedno trafienie przez wycofaniem się (kumuluje się to z powyższymi sytuacjami). Harcownicy nie otrzymują trafienia zachodzeni od boku – otrzymują, jeśli przeciwnik zbliża się od tyłu.

Uwaga – welici, harcownicy i „jeźdźcy” (kawaleria, słonie, rydwany) podlegają tylko trzeciej, ostatniej możliwości.

Komentarz historyczny/Uwaga: Uporządkowany Odwrót to „ucieczka” w obliczu nadciągającego wroga, na długo zanim ten się zbliży. Dlatego wycofująca się jednostka może zachować pierwotne ukierunkowanie (z minimalnym kosztem dla spójności), które miała zanim wróg się zbliżył. Dodatkowo, szyk manipularny i wyszkolenie legionów pozwalało im na wykonywanie tego manewru z wcale większą swobodą.

6.53 Jeśli wycofująca się jednostka zgromadzi ilość trafień równą lub większą swojej TQ, natychmiast ucieka, zob. 10.2.

6.54 Jednostka może wycofywać się nieskończoną ilość razy na etap, ale kary wynikające z 6.52 obowiązują za każdym razem. Nie kosztuje to żadnych punktów ruchu – także dowódców – wynikających z MA jednostek i nie wymaga żadnych rozkazów.

6.55 Jednostka nie może wycofać się do wrogiego ZOC, lasu, bagna, rzeki, albo jakiegokolwiek heksu, gdzie ruch jest zabroniony. Wycofująca się jednostka strzelecka, z wyjątkiem konnych łuczników, NIE MOŻE strzelać przy wycofywaniu się. Konni łucznicy zaś mogą strzelić tylko raz na jednostkę wroga na Fazę Rozkazów. Zasięg takiego ostrzału zawsze wynosi dwa (2). Limity tworzenia stosów (6.6) obowiązują podczas wycofywania.

Odrobina wyjaśnień: Jak zaznaczono w 6.51, zbliżająca się jednostka nie wkracza w ZOC Wycofującego się oddziału; ten ruszył się, zanim do tego doszło. Oznacza to, że jeśli nadchodząca jednostka może strzelać w ruchu, taki ostrzał musi mieć miejsce na dystansie 2 pól lub więcej.

6.56 OW ma miejsce w fazie ruchu i strzału przeciwnika – jednostka nie może się wycofać w segmencie walki. Atakująca/ruszająca się jednostka może kontynuować swój ruch po wycofaniu się wroga. Uwaga – OW kawalerii spowodowane szalejącymi słoniami, 9.16, może mieć miejsce w dowolnej chwili.

6.57 Wycofanie się linii kawalerii: W pewnych okolicznościach cała linia kawalerii (podług odpowiedniej tabeli) może wycofać wszystkie swoje jednostki w jednej chwili. Zwykle zasady OW obowiązują, różnica polega na tym, że gry przeciwnik zbliża się, a jednostki w tej linii mają przynajmniej jeden żeton w odległości dwóch heksów od dowódcy (który może dowodzić tymi jednostkami) – cała linia może się wycofać. Wszystkie jednostki muszą się wycofać, gracz NIE może wybierać. W dodatku, jeśli jedna jednostka z linii skorzysta z normalnego OW, linia nie może już wycofać się „zbiorowo”.

Przykład Wycofywania: [mapa - Kanny] Rzymska kawaleria (MA równe 8) jest na polu 3214, zwrócona na północny zachód. Welici (MA równe 6) są na 3216, zwrócenie na południowy zachód. Afrykańska falanga jest na polach 2912/3012. Gracz kartagiński rusza falangę w stronę kawalerii. Skoro tylko falanga wchodzi na 3112/3013 (wydając 1 z 5 punktów ruchu), gracz rzymski wycofuje kawalerię o dwa pola (może do trzech) na heks 3415. Kawaleria nie musi zdawać testu TQ, nie otrzymuje też automatycznych Trafień, ponieważ wróg nie nadchodzi z pola bocznego lub tylniego. Falanga wchodzi teraz na 3113/3213, potem na 3114/3214, stając tym samym na dwa pola od kawalerii i welitów. Kawaleria wycofuje się ponownie, tym razem na 3515. Welita może wycofać się 1 MP (6-5=1), więc robi to na pole 3316 (zachowując to samo ukierunkowanie, które miał na heksie 3216). Otrzymuje jedno Trafienie, zgodnie z 6.52[3], jako że falanga zbliżała się do 3215/3314, jednego z bocznych pól welity. Falanga, mająca jeszcze 2 MP, kontynuuje ruch do 3215/3314, gdzie znów jest w zasięgu dwóch pól od obu jednostek, które wycofują się na 3616 i 3417, odpowiednio. Welita otrzymuje kolejne Trafienie, ponieważ falanga ponownie zachodzi od boku. Wreszcie, Afrykańczycy wchodzi na 3315/3415. Choć raz jeszcze są na dwa pola od obu rzymskich jednostek, te nie wycofują się już – falanga nie ma więcej punktów ruchu.

Uwaga: Wycofanie się kawalerii, choć nie kosztowało jej żadnych Trafień, dało przeciwnikowi możliwość zajścia od boku oddziału rzymskiej piechoty. Welici, dzięki swojej nieco większej ruchliwości, zdolali szczęśliwie uniknąć nadchodzącej falangi, ale ze szkodą (2 Trafienia) dla swojego sztyku.

6.58 Rozkaz Wycofania Piechoty: Gracz może spróbować przewidzieć zamiary przeciwnika korzystając z Wycofania Piechoty (PW). Pozwala to na wycofanie jednostek w obliczu nadejścia wrogiej piechoty, nawet jeżeli nie mają one wyższego MA.

Jednostki, które mogą to przedsięwziąć to linie PH, HI, MI albo dowolnej klasy LG. Co więcej, PW jest rodzajem rozkazu liniowego, nie może być używana przez pojedyncze jednostki.

Jedynymi armiami, które mogą stosować PW, to te z Elitarnymi Dowódcami albo OC o Inicjatywie 6 i wyższej. Jeśli jakieś „rozказы” PW ZOSTAJĄ wydane, OC ma tylko dwie możliwe aktywacje w tym etapie, nie trzy (5.14). Dowódca może użyć PW tylko raz na turę.

6.59 „P” w PW oznacza to – decyzja manewru musi być podjęta na początku etapu, zanim jakiegokolwiek jednostki zostaną poruszone. Na każdą linię, która może podjąć się tego manewru i

którą gracz chce wykorzystać PW – należy położyć żeton „Pre-Arranged Withdrawal” pod dowódcą (nie OC) w zasięgu do tej linii. Spójrzmy prawdzie w oczy, zrobienie czegoś takiego ostrzeże przeciwnika, dlatego gracz zawsze ma prawo podłożenia jakiegokolwiek żetonu pod dowódcę, który nie dla dowódcy żadnego znaczenia (jak np. Missile Low). Gdy wódz jest aktywowany, albo gdy linia zamierza użyć PW (wróg się zbliża), należy odsłonić żeton i go usunąć. W zależności od tego, co nastąpiło pierwsze:

- linia z „rozkazem” PW może wycofać się jeden heks w chwili, gdy jakkolwiek wroga piechota normalnie spowodowała by OW, gdyby jednostki w linii miały możliwość OW (6.51). PW może zachodzić dowolną ilość razy w etapie, tak długo jak dowódca posiada rozkaz PW. Gdy PW zachodzi, wszystkie jednostki wycofują się razem (jak w 6.57) i wszystkie muszą wycofać się o tyle samo pól. Wszystkie efekty OW obowiązują i tutaj.
- jeśli jest to kolej tego dowódcy na aktywację, a jego linia ma „rozkaz” PW, linia NIE może się poruszyć. Może robić wszystko inne. Żeton PW obowiązuje jednak do końca etapu.

Po tym jak linia wykorzysta PW, dowódca jest skończony... nawet jeśli nie był jeszcze dotąd aktywowany!

Uwaga #1: Należy pamiętać, że PW NIE może być używane przeciwko kawalerii lub słoniom; jest to manewr stosowany wyłącznie przez piechotę wobec piechoty. Czy ktokolwiek dojrzał tutaj aluzję do Kann?

Uwaga #2: Nie chcemy komplikować gry jeszcze bardziej przez zmuszanie gracza do decydowania, która Linia otrzymuje rozkaz PW. Zgodnie z obecnymi przepisami, dowódca z rozkazem PW może użyć go dla dowolnej Linii w swoim zasięgu itd. Graczom, którzy chcieliby dokładniej określić zdolność dowódcy, sugerujemy, aby zapisywali na papierze dla jakiej Linii PW jest przeznaczone.

6.6 Stosy

Tworzenie stosów odnosi się do posiadania więcej niż jednego żetonu na heksie w dowolnym momencie. Podstawowa zasada brzmi – jedna jednostka na heks. Główny wyjątek dotyczy większości rzymskiej piechoty legionów/al. W dodatku harcownicy, wyćwiczeni w taktyce unikania zwarcia, mają pewne przewagi nad innymi jednostkami pod tym względem – zwłaszcza w momencie ruchu przez inne jednostki. Dla Rzymian zasady stosów korzystają z koloru obwódki wszystkich pieszych jednostek Rzymu.

Są dwie koncepcje związane z poniższymi zasadami – ruch dobrowolny, co oznacza jednostki poruszane poprzez rozkazy lub OW oraz przymusowy – czyli wszelkie ucieczki.

Uwaga: Zasady o stosach są bardzo proste – nie ma dobrowolnego tworzenia stosów – chyba że w przypadku Rzymian i falang macedońskich. Zasady o rzymskich stosach mają oddawać w grze elastyczność ich wojska przy zachowaniu sztyku armii (co było bardzo istotnym czynnikiem w bitwach tej epoki. Zob. również 9.5 oraz 9.61).

6.61 Podstawowa zasada tworzenia stosów dla nie-Rzymian: Heks może zawierać bez żadnych kar jedną jednostkę (albo pół dwuheksowej jednostki). Dowódcy (także dowódcy słoni) i znaczniki nie liczą się względem tego limitu. Heks może zawierać dowolną ilość dowódców/znaczników. Są dwa wyjątki: rzymska elastyczność manipułu odzwierciedlona w tabelach odnoszących się do stosów 6.69 oraz 9.61 oraz falangi podwójnej głębokości (9.51).

6.62 Jednostka nigdy nie może wejść ani przejść przez heks zawierający wroga jednostkę. **Wyjątek** – Przejście słoni; 9.11.

► **6.63** Ograniczenia, możliwości i koszty w trafieniach na spójność za stosy są podane w dwóch tabelach. To, której użyć należy, zależy od rodzaju ruchu – dobrowolnego bądź przymusowego – który wykonuje ruszająca się jednostka. Następujące założenia i określenia są tam użyte:

- **Basic:** Wszystkie jednostki inne niż harcownicy, welici i piechota rzymska.
- **Different Color:** Odnosi się do rzymskiej piechoty z innego legionu bądź ali, co jest zaznaczone przez kolor obwódki żetonu. Uwaga – jednostki I legionu i I ali mają „ten sam kolor”.
- **Different Class:** HA, PR, TR, itd.
- **Roman :** Odnosi się to do możliwości stworzenia stosu z dwóch jednostek piechoty. Jeśli dwie są już na heksie, należy potraktować trzecią, ruchomą jednostkę, jako „Basic” na tabeli. Rzymska kawaleria jest traktowana jako „Basic”.

Uwaga: Jeśli czytasz przepisy po raz pierwszy, usilnie sugerujemy, abyś spojrzał na tę ważną tabelę. Zauważysz, że piechota rzymska posiada większe możliwości i mniej ograniczeń niż inne typy i klasy jednostek. Ta część przepisów oraz tabela powinna być czytana wraz z paragrafem 9.3.

Przykład #1 (dobrowolnie)

Welici z XIV (Żółty) legionu mogą przemieszczać się przez dowolną piechotę z XIV legionu (także AS/XIV) bez kar. Ruch przez dowolną inną jednostkę, także kawalerię z XIV legionu bądź alę oraz dowolną piechotę z innego legionu/ali spowoduje jedno Trafienie dla welitów i jedno dla nieruchomego oddziału. Welici nie mogą zatrzymywać się na polu zajęтым przez inną jednostkę. Hastati z legionu XIV mogą przechodzić przez wszelkich Hastati, Principes, kohorty i Triarii XIV legionu/ali bez kar. Jednak hastati (wraz z nieruchomą jednostką) otrzyma jedno Trafienie, gdy przemieszcza się przez inne jednostki – także welitów z XIV legionu/ali. W dodatku, hastati otrzyma Trafienie, jeśli będzie ruszał się przez stos HA/PR/CO/TR XIV legionu/ali. Hastati z XIV może zatrzymać się na polu z dowolną inną jednostką HA/PR/CO/TR, ale wszystkie jednostki w stosie będą musiały dodawać jeden (+1) do wszelkich testów TQ.

Przykład #2 (Ucieczka/wycofywanie się)

Kontynuując powyższy przykład, gdyby welici z XIV legionu uciekali, wszelkie jednostki nieruchome poza harcownikami i welitami otrzymałyby po trafieniu. Jeśli welici mieliby zatrzymać się na polu zajęтым przez przyjazne oddziały, muszą ruszyć się jeden heks dalej. Za każdą nieruchomą jednostkę poza welitami i harcownikami gracz musi rzucić kością i dodać Trafienia w ilości równej różnicy rezultatu i TQ jednostki (po dodaniu jednego Trafienia). Dla uciekającego hastati z XIV ruch przez jednostki (nie w stosie) HA/PR/CO/TR z XIV legionu/ali nic nie powoduje. Każda inna jednostka lub stos kosztuje nieruchomą jednostkę Trafienie. Jednakże zatrzymanie się na polu zajęтым przez inny oddział niż harcownicy lub welici (dowolny kolor), zmusza nieruchomą jednostkę do testu TQ.

Uwaga: Jest możliwe, by uciekająca/wycofująca się jednostka „zatrzymała się” w więcej niż jednym heksie zajęтым przez przyjazne oddziały – powoduje to stosowny test TQ dla nieruchomej jednostki.

Komentarz z uwagą: Oslawiona rzymska elastyczność - „tatyka manipularna” - gdzie jedna linia mogła wycofać się przez tylną linię, była rezultatem nie tyle zdolności oddziałów do przechodzenia przez siebie, ile ich niezwykle ustawieniem „w szachownicę”

(łac. *quincunx*). Tworzenie stosów z jednostek w pierwszej linii nie jest aż tak korzystne, jeśli zaraz będą one w walce. Jeśli jednak tylne linie są w stosach na co drugim polu, pozwala to na wycofanie i ucieczkę oddziałom „przez” taką linię bez kłopotu. W międzyczasie tylna linia idzie naprzód, rozciąga się i wkracza do boju (por. przepis Manipular Line Extension w 9.66). Ta zdolność w grze pozwala jednostkom na takie ustawienie i manewr. Ci, którzy widzieli film „Spartakus” mogą sobie łatwo wyobrazić tę taktykę.

6.64 Potrzeba dwa IO na poruszenie dwóch dowódców/jednostek będących w stosie na tym samym heksie. Dla dowódców, musi to zostać zrobione w odrębnych Fazach, jako że jeden dowódca nie może poruszyć drugiego – chyba że jest OC. **Wyjątek** – jeden rozkaz od OC może poruszyć każdą jednostkę będącą w stosie z OC. Zob. również 5.22.

► **6.65** Jednostki mogą wejść na heks zawierający tylko dowódcę bez dodatkowego kosztu w punktach ruchu bądź spójności – i na odwrót. Jeśli jednostka w stosie z dowódcą korzysta z OW (6.5), musi pozostać razem z nim w stosie.

6.66 Jeśli dwie jednostki są w stosie na jednym heksie, porządek stosu (tj. kto jest na górze) może zostać zmieniony tylko poprzez IO, nie może to być częścią ruchu albo LC. Jeśli gracz chce poruszyć tylko jedną jednostkę ze stosu, tylko GÓRNA może się poruszyć. Jednostka wchodząca do stosu zawsze umieszczana jest na spodzie.

6.67 Obie jednostki w stosie na danym heksie muszą mieć to samo ukierunkowanie. Jeśli jedna jednostka musi zmienić je, aby spełnić ten wymóg (i zapłacić wszelkie koszty), tak się musi stać. Nie dotyczy to jednostek przechodzących przez zajęte pole.

► **6.68** Stosy mają następujące efekty na walkę:

- Jednostki w stosie sumują Rozmiar w walce
- Tylko górna jednostka w stosie może strzelać
- Wrogi ostrzał wpływa tylko na górną jednostkę, chyba że strzał nadchodzi od tyłu – wtedy wpływa tylko na dolną jednostkę
- Górna jednostka wykonuje wszelkie testy TQ. Trafienia są rozdzielane tak równo, jak się tylko da – wszelkie nadmiarowe otrzymuje górna jednostka (zob. także 9.62)
- Zgodnie z tabelami stosów, niektóre jednostki dodają jeden (+1) do swoich testów TQ
- jeśli 10.14 nie zachodzi, trafienia z walki są rozdzielane równo - „i parzyste” trafienia otrzymuje górna jednostka. Jeśli atak nadchodzi od tyłu – dolna.
- jeśli górna jednostka ucieka, ucieka również dolna. Jeśli dolna ucieka, górna musi zdać test TQ – jeśli jej się nie uda, ucieka.

6.69 The Stacking Chart: Tabela podaje jakie typy jednostek poruszają się. Mimo to, efekty obejmują zarazem jednostkę ruchomą, jak i nieruchomą, chyba że jest to inaczej określone.

6.7 Ruch w kolumnie

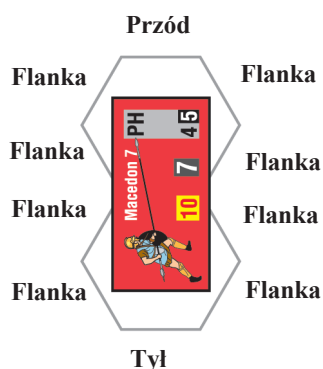
Komentarz: Na polu bitwy, piechota walcząca w szyku - co oznacza tutaj wszystko od PH do LI - poruszała się w formacji, którą później nazwano „linearną”. Miały one możliwość stosowania także bardziej luźnej i mobilnej formacji (na dzisiejsze, „kolumna”) dla szybszego przemieszczania się. W dodatku, ponieważ te jednostki nie były ustawione w rozciągniętej linii i nie wymagały ciągłego poprawiania szyku, wpływ ruchu na „spójność” jednostki nie był tak drastyczny.

6.71 W momencie otrzymania rozkazu każda nieuciekająca jednostka PH, HI, LG, MI albo LI, który nie jest we wrogiej ZOC, może zmienić szyk na (lub wychodząc z) kolumnę pod koniec swojego ruchu. Kosztuje to jeden (1) punkt ruchu. Aby móc korzystać z ruchu w kolumnie, jednostka musi rozpocząć Fazę Rozkazów w kolumnie. Użyj żetonu „In Column” dla oznaczenia stanu jednostki.

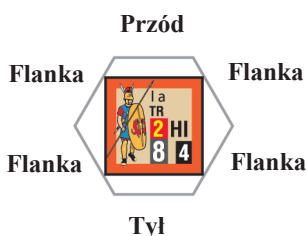
6.72 Oddziały w kolumnie zwiększają swoje MA o jeden (zwykle z 5 na 6). W dodatku jednostka taka otrzymuje tylko takie trafienia wynikające z terenu, które w tabeli Terrain są oznaczone „COL”. Dlatego jednostki w kolumnie dostają trafienie za ruch przez las, ale nie płacą za przekroczenie strumienia. Falangi korzystają z 5 MA.

6.73 Jednostki w kolumnie muszą być skierowane do ściany heksu (nie kąta) i tylko heks przed nimi jest teraz przednim. Zmiana kierunku następuje, gdy jednostka przechodzi w szyk kolumny (albo wychodzi z niego).

Żetony 2 heksowe



Żetony 1 heks



Przy zmianie szyku z kolumny na zwykły, jednostka zawsze jest skierowana w zgodzie z 7.11, nie ma żadnego przewracania. Dlatego falanga która wychodzi z kolumny jest skierowana w stronę wskazaną przez górną część żetonu.

6.74 Jednostki w kolumnie mogą wejść na heks przedni albo boczne heksy sąsiednie z przednim. Ruch na taki heks nie jest traktowany jako zmiana kierunku. Jednostki w kolumnie chcące ruszyć na heks tylny bądź boczny – muszą się obrócić. Falangi w kolumnie nie mogą się obracać, mogą się tylko ruszać. Wszystkie kary wynikające z ataku z boku/tyłu obowiązują.

6.75 Jednostki w kolumnie mają tymczasowo obniżone swoje TQ o dwa (-2). Jednostki w kolumnie NIE mogą atakować wręcz czy strzelać. Mogą tylko się przemieszczać. Jeśli zostaną zaatakowane przez wroga, jednostka atakująca ma automatycznie Przewagę, bez względu na Pozycję czy rodzaj uzbrojenia.

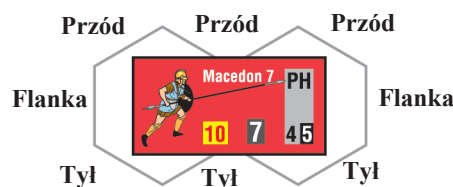
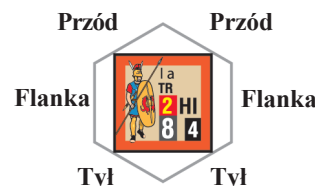
6.76 Jeśli żeton w kolumnie jest zaatakowany wręcz, pod koniec danej Fazy Rozkazów jednostka automatycznie wychodzi z kolumny kosztem dodatkowego trafienia – nawet jeśli miało by to spowodować ucieczkę!

► **6.77** Jednostki w kolumnie nie mogą używać OW albo MLE. Jednostki w kolumnie nie mogą też tworzyć stosów pod żadnymi pozorami.

7.0 UKIERUNKOWANIE I ZOC

7.1 Ukierunkowanie

7.11 Wszystkie jednostki wyłączając te w kolumnie (zob. 6.73) muszą być tak ustawione w heksie, aby góra jednostki (część z jej nazwą) była naprzeciwko kąta heksu (pomiędzy dwoma ścianami heksu). Wszystkie jednostki w heksie muszą mieć takie samo ukierunkowanie. Dwa heksy z przodu (3 dla falangi) nazywają się przednimi, te po bokach – bocznymi, z tyłu – tylnymi. Jednostka może ruszać się tylko na heksy przednie.



7.12 Aby jednoheksowa jednostka zmieniła swe ukierunkowanie musi ona „skręcić” w obrębie swego heksu. Wszystkie nierzymskie oddziały piechoty poza harcownikami i wszystkie kawalerii (także rzymskiej) płacą jeden (1) punkt ruchu za każdy kąt obrotu. Piechota rzymska legionowa oraz al płaci jeden (1) punkt ruchu bez względu na ilość kątów obrotu. Harcownicy nie płacą wcale. Słonie i rydwany płacą dwa (2) punkty ruchu za kąt... co odzwierciedla trudność, jaką miały te jednostki przy zwrotach.

7.13 Jednostki, które obracają się w trudnym terenie (las, „broken”, bagno) otrzymują jedno (1) trafienie za każdy kąt obrotu. Jest możliwe, aby harcownik nie płacił punktów ruchu za obrót, ale otrzymywał trafienia na spójność. Słoni, ze względu na swoją swobodną „formację”, nie obowiązują ten przepis.

7.14 Falangi nie „zmieniają ukierunkowania”, mogą tylko zmienić kierunek poprzez ruch (i płacenie związanych z tym kosztów) połowy żetonu do przodu, co prowadzi do obrotu (zob. 6.4).

7.15 Jednostka nie może zmienić ukierunkowania, jeśli jest we wrogiem ZOC

► **7.16** Zmiana ukierunkowania jako reakcja: Dowolna jednoheksowa jednostka (tylko) może zmienić ukierunkowanie o jeden kąt na Fazę Rozkazów, gdy wroga jednostka wejdzie na pole sąsiednie (również w przypadku wejścia na pole obrońcy po walce). Nie może tego zrobić, jeśli jest już w ZOC innej wrogiej jednostki. Po obrocie gracz rzuca kością. Jeśli MA ruszającej się jednostki jest większe niż reagującej jednostki, różnica ta modyfikuje rezultat na niekorzyść rzucającego. O ile końcowy wynik będzie większy niż TQ jednostki, o tyle otrzyma reagujący trafienie na spójność. Nie ma rzutu

w przypadku kawalerii reagującej na ruch piechoty. Reagująca jednostka może strzelać w reakcji na przeciwnika po obrocie.

7.2 Strefy kontroli (ZOC)

7.21 Harcownicy i rzymscy welici mają ZOC na swoich przednich i bocznych heksach. Harcownicy, którzy są Missile NO nie mają wcale ZOC; jeśli welitom brak pocisków – mają ZOC tylko z przodu. Wszystkie inne jednostki mają ZOC tylko na swoich przednich heksach. Uciekające jednostki i dowódcy (także dowódcy słoni) nie mają ZOC.

7.22 ZOC nie może być na heksie, na który wejście jest niedozwolone.

7.23 Jednostka musi zatrzymać się w chwili, gdy wchodzi we wrogie ZOC. Jednostka we wrogiej ZOC nie może NIGDY zmienić ukierunkowania. Jednostka, która rozpoczyna ruch we wrogim ZOC może go opuścić tylko, gdy:

- jest to głównodowodzący, który wydaje sam sobie IO
- jest to dowódca, który otrzymał dwa IO od swojego OC;
- jest to jednostka, która może otrzymać rozkaz do ruchu, ma przynajmniej jeden wolny heks i jej MA jest większe niż MA dowolnej jednostki wroga, w której ZOC się sama znajduje (tu należy użyć w przypadku falangi wartości 5 – 6.41).

Jednostka opuszczająca wrogie ZOC może natychmiast wejść w inne wrogie ZOC, lecz to zatrzymałoby ją do końca tej Fazy Rozkazów. Jednostki opuszczające ZOC żetonu mogącego strzelać mogą zostać ostrzelane na zasadach reakcji (8.21).

7.24 Jeśli przeciwne sobie jednostki mają ZOC na tym samym heksie – obie „kontrolują” ten heks.

7.25 Niektóre jednostki MUSZĄ atakować wręcz, podczas gdy inne MOGĄ atakować:

- w segmencie walki wręcz „ciężkie” jednostki – te, które są oznaczone znakiem plusa na tabeli Shock Superiority – które ruszyły się w czasie aktualnej Fazy Rozkazów MUSZĄ podjąć walkę przeciwko wszystkim jednostkom w swojej ZOC.
- wszystkie inne jednostki „lekkie” – te bez plusa – które się poruszyły mogą zaatakować (decyzja gracza) wręcz.
- wszystkie jednostki, które otrzymały rozkaz Strzału (tylko) oraz te, które są w zasięgu aktywowanego dowódcy, i którym może on wydawać rozkazy – mogą zaatakować wręcz wszystkie wrogie jednostki, które są w ich ZOC. Zob. 7.26 oraz 8.31.

Uwaga: Przy stosowaniu zasad o Zwarcu w walce (10.5), żetony Shock-No Check są używane dla jednostek, które podlegają tym przepisom i znalazły się w zasięgu aktywowanego dowódcy - pod warunkiem, że może on dowodzić daną jednostką.

7.26 Ruszający się gracz kładzie żetony „Shock-Must Check TQ” na wierzchu każdej ruszającej się „ciężkiej” jednostki (7.25[A]) w chwili, gdy znajdzie się ona na sąsiednim polu względem wroga i MUSI zaatakować go w najbliższym segmencie walki. Jednostki, które mogą – ale nie muszą – atakować, ponieważ zostały one poruszone zgodnie z 7.25[B] także otrzymują powyższy żeton JEŚLI – w tej chwili zakończenie ruchu gracz podejmie decyzję o ataku tymi jednostkami. Nieruchome (7.25[C]) otrzymują żeton „Shock-No Check” na początku segmentu walki. Te żetony wskazują, które oddziały muszą przejść test na szarżę, wg 8.33. Tylko jednostki z tymi żetonami mogą walczyć wręcz. Jeśli jednostki są w stosie, obie jednostki muszą uczestniczyć w ataku. Jeśli któraś z nich się poruszyła, należy położyć żeton „Shock-Must Check TQ” na stosie (zob. 6.68).

Przykład: Falanga macedońska podchodząca na sąsiednie pole do rzymskiego oddziału hastati ma położony na wierzchu żeton „SHOCK-Must Check TQ”, ponieważ musi atakować. Numidyjska lekka kawaleria, która podeszła do jednostki principes nie musi atakować wręcz; jednak gracz poruszający oddziałem musi zadeklarować swoją decyzję przy zakończeniu ruchu - atakuje lub nie. Jeśli tak, musi położyć żeton „SHOCK-Must Check TQ” na wierzchu.



8.0 WALKA

Są dwie rodzaje walki – strzelecka i wręcz. Walka strzelecka jest częścią – albo alternatywą – ruchu w dowolnym momencie segmentu ruchu i strzału, części Fazy Rozkazów. Walka wręcz ma swój własny segment, który rozpoczyna się po wydaniu wszystkich rozkazów i zakończeniu ruchu. Jednostka strzelecka może uczestniczyć w obu rodzajach walk. W walce wręcz typ, rozmiar i TQ jednostki są brane pod uwagę; wynikiem walki są trafienia na spójność, które mogą spowodować ucieczkę jednostki.

8.1 Walka strzelecka

Komentarz historyczny: Jednostki strzeleckie, ze swoimi ogólnie niższymi TQ i słabością względem cięższych jednostek w walce wręcz mogą wydawać się słabe. Mają jednak dwie zdolności, które są całkiem przydatne: mogą (zwykle) strzelać podczas ruchu oraz duża ich liczba może strzelać w tym samym czasie. Ich efektywność w walce jest jednak ograniczona z powodu niskiej siły przebicia pocisku - był to aktualny problem do czasu powstania kuszy i walijskiego łuku.

► 8.11 Jednostki mające zdolność strzelania (oznaczenia na żetonie) mogą strzelać. Są cztery rodzaje takich jednostek – łucznicy (A), procarze (S), oszczepnicy (J) i skorpiony (B) (rzymskim oszczepem było pilum; z wielu powodów jednak pozostaliśmy przy oszczepach). Gdy zostaje wydany rozkaz, jednostka strzelecka może się poruszyć, strzelić albo strzelić w czasie ruchu. Linia jednostek strzeleckich, która otrzymała LC może strzelić podczas – albo zamiast – swego ruchu. Może jednak strzelić tylko raz podczas tego rozkazu. Jednostka może strzelić będąc w heksie, skąd zaczyna ruch lub podczas ruchu – ale tylko jeśli rusza się na przód” (w stronę celu ostrzału) na chwilę przed oddaniem strzału. Strzelanie podczas ruchu nie kosztuje żadnych punktów ruchu, zob. jednak 8.17.



Przykład: Konny łucznik może ruszyć się 4 hekсы do przodu, strzelić do wroga odległego o dwa hekсы i wykorzystać pozostałe punkty ruchu na odjechanie. Procarz z kolei mógłby pójść 3 hekсы naprzód, strzelić do celu na dwa hekсы, po czym kontynuować swój ruch, oddalając się. Zob. również 9.24 and 9.31.

8.12 Ostrzał może mieć miejsce jako część IO albo LC, jako reakcja bądź jeśli strzela konny łucznik – jako część OW, wg 6.55.

► 8.13 Jednostka strzelecka może strzelać do dowolnego jednego celu-jednostki, która znajduje się w jej zasięgu – który rozciąga się na przednie hekсы i/lub hekсы boczne – oraz do którego może doprowadzić Linie Widzenia (LOS, 8.16). Jednostki strzeleckie muszą strzelać oddzielnie, nie można łączyć strzałów. Jeśli jest więcej niż jedna jednostka na heksie-celu ostrzału, trafienie otrzyma górna jednostka – jeśli strzał idzie od strony jej przedniego/ boczного heksu, dolna – jeśli ostrzał nadchodzi od tylnego.

8.14 Zapas pocisków. Jednostka może strzelać, jeśli ma przynajmniej jedną salwę zapasu.

- **Łuki, Procarze i Osłony Słoni** mają nieskończony zapas... dopóki nie wyrzucą 9 przy rozstrzygnięciu walki strzeleckiej. W takim momencie jednostka otrzyma żeton MISSILE LOW, który oznacza, że może strzelić jeszcze raz.
- **Konni oszczepnicy, rzymscy welici i piechota nie-rzymska z oszczepami** ma nieskończony zapas... do czasu wyrzucenia naturalnego wyniku 6-9, otrzymują wtedy żeton MISSILE LOW, co oznacza, że mogą strzelić jeszcze raz.
- **Oszczepnicy piechoty legionowej (Hastati, Principes, Kohorty)** są automatycznie pozbawiane pocisków (MISSILE NO) po pierwszym strzale.
- Każdy oszczepnik, który walczył wręcz z inną piechotą jest automatycznie MISSILE NO po zakończeniu walki.
- Jeśli jakkolwiek jednostka MISSILE LOW strzeli, obróć żeton na stronę MISSILE NO, aby oznaczyć, że brak jej amunicji. Jednostka z żetonem MISSILE NO nie może już strzelać.



Komentarz: Odeszliśmy od tradycyjnych ustaleń i przyjęliśmy pomysł Petera Connolly'ego dotyczący ilości pilum, jaką faktycznie posługiwali się hastati i principes. Niemal wszystkie źródła mówią, że oddziały te „nosiły” dwa pila – zwykle jedno lżejsze, drugie cięższe. Kluczowym jest jednak słowo „nosiły” - nie „używały” czy „rzucały”. Mając to na uwadze oraz podążając za argumentacją Connolly'ego, dokonaliśmy trochę badań na modłę Delbrucka. Według naszej (i Connolly'ego) opinii hastati i principes nie mogli trzymać swojego scutum w jednej ręce i rzucać pilum drugą. Spróbujcie – nie da się! Bardziej prawdopodobne, że hastati i principes nosili drugie pilum jako „amunicję” - czy to dla siebie, czy też dla welitów, którzy mogli je odebrać, kiedy wycofywali się przez rzymskie szeregi po wyczerpaniu swojego zapasu. Ilustracja hastatusa z „Great Battles of the Great Commanders” ukazuje większe pila przymocowane bezpośrednio do scutum. To możliwe, ale wygląda na spore ograniczenie ruchu. Tym bardziej, że większe pilum byłoby bardziej włócznie niż oszczepem. Ciekawe zagadka... bez łatwych odpowiedzi.

8.15 Każda przyjazna jednostka MISSILE LOW/NO, która nie jest we wrogim ZOC ani w zasięgu ostrzału (oraz LOS) wroga, który może strzelać, może usunąć żetony „Missile low/no” podczas segmentu przeładowania Fazy Ucieczki i Przeładowania, przywracając w pełni możliwość walki strzeleckiej.

8.16 Jednostka może strzelać tylko do celu, do którego ma nieprzerwane LOS. LOS obliczany jest poprzez przesłедzenie ścieżki heksów od centrum heksu, gdzie znajduje się strzelający oddział do centrum heksu, gdzie znajduje się cel przez ściany heksu przednie lub boczne. LOS jest przesłonięty przez lasy, miasta i słonie (ale nie dowódców słoni), chyba że są one w heksach na niższym poziomie niż cel i oddział strzelający. LOS jest też zasłonięty jeśli jakkolwiek część heksu wyższego poziomu znajduje się pomiędzy celem i strzelcem. LOS zasłaniają inne jednostki, chyba że znajdują się one bliżej strzelającego niż celu, zaś strzelającym jest łucznik. Jeśli LOS jest zasłonięty, nie można strzelać. Wyjątek – zawsze można strzelać na sąsiednie pola.

Gdy oblicza się LOS dla potrzeb LC, słonie nie blokują LOS.

Uwaga: LOS, choć nie jest wielkim problemem w większości bitew – z uwagi na płaski teren – jest często przyczyną „spięć” pomiędzy graczami. Sugerujemy, aby zasady powyższe traktować ściśle, natomiast przepisy dotyczące Rozkazów Liniowych – swobodnie. Pierwsze mówią o rzucaniu do celu, drugie mają za zadanie sprawdzenie, czy wszyscy są na swoich miejscach.

► **8.17 The Missile Range and Results Chart (8.51)** jest używana do określania efektu ostrzału. Każda jednostka ma określoną siłę, która zależy od odległości do celu, jak podano na tabeli. Za każdy atak strzelecki należy rzucić kością. Jeśli wynik jest równy lub niższy niż siła jednostki na tym zasięgu, wtedy cel otrzymuje jedno trafienie. Jeśli jest większy, nie się nie dzieje. Należy uwzględnić poniższe modyfikatory:

- jeśli cel jest w lesie, dodaj jeden (+1) do rzutu.
- jeśli cel jest Ciężką Piechotą (HI) albo Falangą (PH), należy dodać jeden (+1) do rzutu (wpływ cięższego pancerza tych jednostek).
- jeśli celem jest HI/PH i łucznik, procarz albo osłona słonia strzela z sąsiedniego pola od frontu HI/PH, dodaj trzy (+3) do rzutu. Nie dotyczy to oszczepników (chodzi o to, że lżejsze pociski łuczników były najbardziej skuteczne przeciwko zwartemu szkowi ciężkiej piechoty, gdy spadały z góry – strzał w bezpośrednim zasięgu nie dawał tego efektu). Ten modyfikator nie kumuluje się z poprzednim!
- jeśli celem jest harcownik, dodaj dwa (+2) do rzutu.
- jeśli procarz, pieszy łucznik albo dowolna konna jednostka ruszyła się/będzie się ruszać, dodaj jeden (+1) do rzutu..

Komentarz: Nie ma kary za ruch dla pieszych oszczepników, ponieważ używają oni ruchu dla nadania impetu swoim pociskom. Jeśli jesteś dokładny, nie bierz pod uwagi modyfikatora, gdy cały ruch odbywał się naprzód. Uwaga, piechota i konni oszczepnicy nie mogą rzucać pocisków podczas Orderly Withdrawal.

- jeśli strzelający poniósł Straty, dodaj jeden (+1) do rzutu
- wpływ terenu przy Rzymskim Obozie (odpowiednia tabela)

Jeśli celem jest słoń albo rydwan – otrzymują oni dwa trafienia w wyniku danego ostrzału. Nie dotyczy to przypadków, gdy strzela słoń bądź jego osłona.

Wszystkie rezultaty wynikające z walki strzeleckiej są natychmiastowe i są wprowadzane zanim inne jednostki ruszą się/strzelą.

Przykład: [Kanny] Procarze balearscy są dwa heksy od pola z rzymską kawalerią. Na tym zasięgu, Siła Pocisku wynosi „3”. Gracz kartagiński miota kością przeciw Rzymianom, uzyskuje rezultat „2”. Kawaleria otrzymuje jedno Trafienie. Jeśli procarze ruszyliby się dla zmniejszenia dystansu, a gracz wyrzucił zaś „3”, modyfikator za ruch (+1) sprawiłby brak efektu. Rezultat równy „6” oznaczałby pudło. Rezultat „9” to pudło ORAZ konieczność położenia żetonu MISSILE LOW na procarzach.

8.18 Jeśli celem jest słoń albo rydwan – otrzymują oni dwa trafienia w wyniku danego ostrzału. Nie dotyczy to przypadków, gdy strzela słoń bądź jego osłona.



8.19 Jeśli na heksie-celu znajduje się dowódca i rzut na trafienie wyniesie 0 (przed uwzględnieniem modyfikatorów), istnieje możliwość, że dowódca został trafiony. Rzuć ponownie, jeśli wypadnie 0, doszło do straty. Zob. 4.63. Gracze jeśli tylko chcą, mogą strzelać do heksu, gdzie znajduje się wyłącznie żeton dowódcy.

► 8.2 Strzał jako reakcja

Jednostki mogą strzelać reagując na ruch wroga do (Reakcja na Wejście) i z ich (Reakcja na Wyjście) ZOC, także w odpowiedzi na wrogi ostrzał (Wymiana pocisków).

8.21 Reakcja na Wyjście: za każdym razem, gdy nie uciekająca jednostka opuszcza ZOC wrogiej jednostki, ta – jeśli ma zdolność strzału na dwa heksy lub więcej – może strzelić do ruszającej się jednostki. Wszelkie rezultaty są wprowadzane w życie przed ruchem. Konni łucznicy mogą strzelać w czasie swego OW (6.55). Wszystkie takie ataki strzeleckie rozstrzygane są na zasięgu dwóch (2) heksów.

8.22 Reakcja na Wejście: za każdym razem, gdy przyjazna jednostka wchodzi w ZOC wrogiej jednostki – dotyczy to również wejścia na pole obrońcy po walce – wróg może strzelić na zasięgu jednego heksu przed dalszym ruchem i strzałami ruszającej się jednostki. Wszystkie rezultaty tego ataku zachodzą natychmiast. Gdy ruszające się jednostki zostały poruszone poprzez LC, wszystkie ruchy muszą się zakończyć zanim ostrzał-reakcja będzie rozstrzygany. Jednostki, które zmieniły ukierunkowanie jako reakcja (7.16) mogą strzelać, jeśli jednostka wroga znalazła się w ich ZOC.

Wyjątek: Szalejące słonie **NIE** powodują strzałów-reakcji.

8.23 Wymiana pocisków: jednostka, która jest celem ataku strzeleckiego może odstrzelić z powrotem do oddziału, który je zaatakował – po rozstrzygnięciu ataku aktywnej jednostki. Nie rozstrzyga się tego symultanicznie. Nieaktywny gracz nie może wykorzystać zarówno strzału jako reakcji na wejście w ZOC i odstrzeliwania względem tej samej jednostki.

8.24 Strzał – reakcja nie wymaga rozkazów. Jednostka może w ten sposób strzelać tak długo, jak nie wyczerpią się jej pociski. Zob. 6.55 dla wyjątku.

8.25 Osłony słoni mogą strzelać tylko na zasadach reakcji (dowolnego typu).

8.3 Walka wręcz

Komentarz: Ta część to serce gry; dlatego próbujemy wytłumaczyć dokładnie, jak wszystk oddział. Jest to część dłuższa i bardziej szczegółowa niż inne. Na pierwszy rzut oka może to przerażać. Odwagi, w czasie rozgrywki większość mechaniki staje się zrozumiała i po paru próbach rozstrzygnięcie walk stanie się czymś naturalnym.

Uwaga: System opiera się na relacjach pomiędzy uzbrojeniem oddziałów, ich rozmiarami, kątem natarcia i jakości (TQ) żołnierzy w celu przedstawienia pojedynczego rezultatu. Choć żaden czynnik nie jest nieistotny, najważniejszym jest TQ, ponieważ przedstawia on zdolność jednostki do wytrzymania trudów starożytnego pola bitwy.

PROCEDURA

Po zakończeniu segmentu ruchu i strzału Fazy Rozkazów dochodzi do walki wręcz. Jest to część Fazy Rozkazów dowódcy i wszystkie walki spowodowane przez tego dowódcę muszą zostać rozstrzygnięte przed aktywacją kolejnego wodza (lub próbami momentum).

WSZYSTKIE JEDNOSTKI Z JAKIMKOLWIEK ŻETONEM „SHOCK” - umieszczonym zgodnie z 7.25 i 7.26 – MUSZĄ ATAKOWAĆ WRĘCZ.

WAŻNE – każda walka wręcz jest rozstrzygana jako seria kroków wykonywanych w określonym porządku dla wszystkich jednostek – przed podjęciem każdego kolejnego kroku. Po części wynikającej z 8.33, należy przeprowadzić czynności związane z 8.34 itd.

Sugerujemy, aby przeprowadzać owe kroki od lewej strony do prawej, na skroś mapy. Gracze mogą użyć jakiegokolwiek sposobu, aby zaznaczyć, co się wydarzyło na danym odcinku ataku.

Komentarz: Łatwiej byłoby rozstrzygać każdą pojedynczą walkę osobno. Tworzy to jednak zjawisko podobne do „blitzkriegu”, gdzie atakujący może wybierać sobie, które ataki rozstrzygnie jako pierwsze, aby uzyskać „przełamanie”. Pomimo prostoty takiego rozwiązania, nie miałyby to nic wspólnego z rzeczywistością tak dalece, że system wraz z grą stałby się niewiarygodny. **JEDNAK** odosobnione starcia z całą pewnością mogą zostać rozstrzygnięte osobno, jeśli tylko nie wpłynie to na inne ataki. Wybrana metoda postępowania powinna mieć ten zamiar na uwadze.

8.31 Segment wskazywania do walki: Ta część służy do umieszczania żetonów „Shock-No Check” na nieruchomych jednostkach, które decydują się na atak, wg 7.25 [C]

8.32 Podstawowa procedura szarży: Jednostki, które atakują wręcz, muszą zaatakować wszystkie jednostki wroga w swoim ZOC, chyba że obrońca jest zaatakowany przez inną przyjazną jednostkę w tym samym segmencie. Atakujący wskazuje jakie jednostki będą zaangażowane w poszczególnych starciach, z poniższymi zastrzeżeniami:

- przyjazna jednostka może zaatakować więcej niż jedną wrogą jednostkę, jeśli wszyscy obrońcy znajdują się w jej ZOC
- atakująca jednostka (nawet dwuheksowa) nie może rozdzielić swego ataku, choć dwie (lub więcej) jednostki mogą zaatakować wspólnie jednego obrońcę
- jeśli więcej niż jedna jednostka atakuje/broni się, zsumuj Rozmiary
- każda jednostka może atakować tylko raz w segmencie walki
- obrońca może zostać zaatakowany tylko raz w segmencie walki (wyjątek – pościg kawaleryjski 10.41)
- jednostki w stosie muszą zaatakować te same jednostki, nie mogą rozdzielić ataku na inne heksy

Poza powyższymi ograniczeniami, atakujący może rozdzielić swoje ataki wedle swojej woli.

Przykład #1: [Kanny] Falanga na polach 3722/3822 ma trzech welitów na każdym ze swoich przednich heksów (3622/3721/3821). Musi zaatakować wszystkie (sumując ich Rozmiar) jako jedną jednostkę. Jeśli piechota Celtów byłaby w 3920 i mogłaby zaatakować rzymską jednostkę w 3920, falanga musiałaby zaatakować dwóch pozostałych welitów. Jeśli Celtowie nie mieliby znacznika „Shock”, mogliby przeczekać walkę, aż falangici załatwią wszystkich. Choć pierwsza możliwość zapewnia lepsze rezultaty, druga może być koniecznością, jeśli Celtowie mają za dużo Trafień.

Przykład #2: [Kanny] Rzymska kawaleria na 2419 rusza się na sąsiednie pole procarzy z Balearów (heks 2518). Niestety dla biednych procarzy, na 2618 jest także oddział hastati. Gracz rzymski może albo połączyć kawalerię i piechotę w jednym ataku, albo zaatakować konnicą (jako że musi), zaś hastati poczeka i popatrzy.

ROZSTRZYGANIE WALK

Opis procedury rozstrzygnięcia walki

Części od 8.33 do 8.37 to opisy sekwencji czynności wykonywanych dla rozstrzygnięcia walki wręcz. Choć zajmuje to wiele miejsca, gracze szybko zorientują się, że są to:

1. szarża jednostek – test TQ atakujących i obrońców w celu określenia czy jednostki będą walczyć (8.33).
2. sprawdzenie strat wśród wodzów (4.63).
3. użycie tabeli Clash of Spears and Swords w celu określenia, która kolumna na tabeli Shock będzie wykorzystana (8.35).
4. określenie, czy teren, dowódcy i zdolności jednostek mają jakiś wpływ na walkę (8.36).
5. określenie wyników przy użyciu tabeli Shock Results (8.36).
6. sprawdzenie ucieczek (8.37) i pościgu kawaleryjskiego (10.4).

8.33 Szarża: Wszystkie jednostki z żetonem Shock-Must Check TQ (7.26) ORAZ ich cele ataku muszą przejść test TQ – rzut kością za każdą jednostkę (zob. 6.68 dla stosów), wszystkie są symultaniczne. Atakujące jednostki z żetonem Shock-No Check i ich cele ataku nie muszą zdawać testu TQ. Jeśli jednostka jest zaatakowana przez obie rodzaje jednostek, obrońca musi zdać test. Następujące jednostki nie muszą wykonywać testu:

- dowolna jednostka atakująca harcownika (SK)
- dowolna jednostka atakująca Uciekającą jednostkę
- Falangi (PH), Ciężka Piechota (HI) i Legion (LG) zaatakowane od frontu przez Lekką Piechotę (LI)

Słonie atakujące Falangę lub Ciężką Piechotę od frontu dodają jeden (+1) do swego rzutu na szarżę (dlaczego? Bo słonie nieszczególnie lubią las włócznie...)

Jeśli rzut jest większy niż TQ jednostki, otrzymuje ona ilość trafień równą różnicy rzutu i swojej TQ.

- Jeśli obrońca otrzymał ilość trafień równą bądź większą od swojej TQ, natychmiast ucieka (10.21) a atakująca jednostka wkracza na opuszczone pole (gdzie może obrócić się o jeden kąt heksu) JEŚLI nie ma innych wrogich jednostek w swojej ZOC i może to fizycznie zrobić (falangi mogą nie móc). Ważne – zobacz 10.16, aby stwierdzić, co dzieje się z jednostkami otrzymującymi trafienia w wyniku wkroczenia na heks obrońcy.
- Jeśli atakujący otrzymał ilość trafień równą bądź większą od swojej TQ, natychmiast ucieka (10.21), obrońca zostaje (jeśli nie przekroczył TQ).
- Jeśli wszyscy atakujący i obrońcy powinni uciec ze względu na swoje testy TQ, zob. 10.16

Po teście TQ, jeśli przynajmniej jeden atakujący i jeden obrońca nie uciekł, przejdź do następnego kroku.

8.34 Walka i dowódcy: zob. 4.63. Pamiętaj jednak, że teraz się sprawdza, czy utrata wodza zachodzi.

8.35 Szczęk włócznie i mieczy: Należy skorzystać z tabeli Clash of Spears and Swords, aby określić, która kolumna rezultatów będzie wykorzystana (przed modyfikacjami), jeśli jest więcej niż jeden typ obrońców, obrońca wybiera jaki typ będzie tutaj uwzględniony. Podobnie, jeśli jest więcej niż jeden typ atakujących, atakujący wybiera typ. Jednak jeśli atakujący używa

więcej niż jednej jednostki i ataki te pochodzą z różnych stron, atakujący wybiera „stronę” ataku najbardziej dla siebie korzystną. Jeśli jednostka jest atakowana przez dwuheksową jednostkę z różnych stron – obrońca wybiera na swoją korzyść stronę ataku.

Przykład #1: Falangi atakujące Lekką Piechotę od frontu będą używały kolumny 10 na Shock CRT (przed wszelkimi przesunięciami).

Przykład #2: Ciężka Piechota kartagińska atakuje dwie jednostki na raz: hastati/piechotę legionową (od boku) oraz welitę/lekką piechotę (od frontu). Obrońca może wybrać typ jednostki - w tym wypadku wybiera welitów, pozornie „słabszy” oddział. Czemu? Po pierwsze, na tabeli Clash of Spears and Swords widać, że wyznaczenie atakowanego od boku hastati daje 9 kolumnę, a atak frontalny na lekką piechotę - kolumnę 8. Bez względu na wybór, atakujący ma także Przewagę, albo ze względu na typ (ciężka piechota na lekką piechotę) lub pozycję (atakując hastati od boku oddziału).

Przykład #3: Falanga jest atakowana przez dwa oddziały Rzymu - jedną Lekką Piechotę welitów od frontu oraz jedną Ciężką Kawalerię sojuszniczą od tyłu. Gracz rzymski wykorzysta kawalerię atakującą od tyłu dla uzyskania o wiele bardziej korzystnej kolumny 11 oraz Przewagi z pozycji (atak od tyłu).

8.36 Walka wręcz: gracze określają teraz wszelkie przewagi jakie mają obie strony i rozstrzygają walkę:

1. OKREŚLENIE PRZEWAGI

Są dwa rodzaje Przewagi – wynikające z pozycji (gdy jednostka jest atakowana z boku lub tyłu) i wynikająca z uzbrojenia (typu) – uzbrojenie jednej ze stron może być na tyle lepsze, że słabsza strona ponosi większe „škody” (zob. 8.36, podpunkt 4). Któraś ze stron może więc (ale nie musi) uzyskać Przewagę – albo w ataku (Attack Superiority, AS), albo w obronie (Defense Superiority, DS). Gracze określają Przewagę używając tabeli Shock Superiority. W wielu przypadkach nie ma żadnej. Określa się ją jak następuje:

- jeśli przyjazna jednostka atakuje wroga od boku albo tyłu, posiada ona AS względem obrońcy. Jednak którakolwiek jednostka uzyska taką AS, musi ona zostać wykorzystana do określenia kolumny z tabeli Clash of Spears and Swords (8.35). Atakująca jednostka nie może uzyskać AS z pozycji, jeśli jest w ZOC wroga (innego niż harcownik), a wróg ten nie jest atakowany przez inną przyjazną jednostkę. Kawaleria nigdy nie może uzyskać AS z pozycji względem słoni (9.15).
- Jeśli nie ma Przewagi z pozycji, należy sprawdzić wzajemny stosunek uzbrojenia walczących jednostek (tabela Shock Superiority, 8.52) do określenia, czy któraś ma przewagę AS bądź DS. Jeśli więcej niż jeden typ jednostek walczy – właściciel wybiera typ używany do określenia kolumny z tabeli Clash of Spears and Swords.

Uwaga: Wiele rozmaitych typów permutacji i kombinacji jest możliwych, jeśli chodzi o typy jednostek i kąty natarcia. Dwie powyższe zasady powinny jednak posłużyć za pomoc przy rozstrzygnięciu praktycznie wszystkich możliwości walk, jakie można napotkać w grze.

Jeśli jednak tak się nie stanie, należy spróbować osiągnąć rezultat pozostający w zgodzie z podstawowymi zasadami. Gdy to nie pomoże, najlepiej rozciąć kurczaka i sprawdzić jego wnętrzności...

2. OKREŚLENIE STOSUNKU RÓŻNICY ROZMIARU

Porównaj sumę punktów rozmiaru atakujących do obrońców. Za każdy poziom różnicy (SRD) większy niż 1 do 1, jednostka atakująca otrzymuje modyfikator do kolumny na tabeli Shock Results na swoją korzyść (atakujący przesuwają prawo, obrońca w lewo) Zaokrąglaj stosunki do x:1 (albo 1:x):

- jeśli atakujący ruszał się – zaokrąglaj na korzyść atakującego. Jednostka z rozmiarem 5 atakująca rozmiar 4 po swoim ruchu będzie miała stosunek 2:1; 4 do 5 to 1:1, 2 do 5 to 1:2.
- jeśli żaden atakujący się nie ruszał – zaokrąglaj na korzyść obrońcy. Jednostka z Rozmiarem 5 atakująca Rozmiar 4 będzie miała stosunek 1:1; ale 4 do 5 – już 1:2.

Przykład: Atak przy Rozmiarach 11:5 daje stosunek 3:1, jeśli atakujący się ruszył - oraz pozwala na zmianę kolumny Shock Table o dwa w prawo. Jeśli atakujący się nie ruszał, 11:5 da 2:1 oraz przesunięcie o jedną kolumnę w prawo.

Komentarz: "Zaokrąglanie" stosunku odzwierciedla przewagę impetu.

W każdej walce, gdzie walczą ze sobą słonie i nie-słonie oraz/lub rydwany i nie-rydwany rozmiar NIE jest uwzględniany. W walkach słoń-słoń, rydwan-rydwan rozmiar jednak jest uwzględniany.

3. UWZGLĘDNIJ ZMIANĘ KOLUMNY I ROZSTRZYGNIJ

Aby rozstrzygnąć walkę wręcz, atakujący sprawdza tabelę Shock Combat Results, określa podstawową kolumnę i modyfikuje ją przez stosunek różnicy rozmiaru, wpływu terenu i innych specjalnych modyfikatorów. Rzuca kością, modyfikuje wynik wartością Charyzmy każdego z dowódców będących w stosie z jednostkami toczącymi walkę. Jeśli dowódca został zabity (8.34), jego strona otrzymuje ujemny modyfikator równy jego Charyzmie plus dwa (+2).

Przykład: Jeśli Hannibal dowodzi atakującymi, modyfikator do rzutu na walkę wyniesie +3. Jeśli Maharbal zginie dowodząc atakującą kawalerią Numidów, gracz odejmie "4" od rzutu (Charyzma Maharbala "2" wraz z dodatkowym, automatycznym 2).

4. OTRZYMAJ WYNIK

Wyniki z tabeli Shock Combat Results to trafienia dla atakującego i obrońcy. Wartość w nawiasach otrzymuje obrońca. Jeśli atakujący miał Przewagę (AS), rezultat obrońcy jest podwojony. Jeśli obrońca miał Przewagę (DS), rezultat atakującego jest potrojony. Jeśli w walce uczestniczyło więcej niż jedna jednostka danego gracza, trafienia są rozdzielane według 10.14

8.37 Załamanie: Gracze określają teraz, które jednostki załamały się /uciekają/ w wyniku walki w następującym porządku:

1. Wszystkie jednostki, które mają ilość trafień większą lub równą niż ich TQ natychmiast uciekają (10.2).
2. Rzuć kością za wszystkie jednostki, które są o jedno trafienie od ucieczki oraz znajdują się we wrogim ZOC. Jeśli wynik będzie wyższy niż ich TQ, uciekają. Jeśli będzie równy bądź niższy, zdają test i usuwają jedno trafienie.
3. Atakująca kawaleria, która wyeliminowała/spowodowała ucieczkę przeciwnika sprawdza, czy dochodzi do pościgu kawalerskiego (10.4). Wszystkie inne atakujące jednostki, które powinny teraz wkroczyć na opuszczone pole obrońcy (8.4) robią to teraz.

8.4 Wejście na pole opuszczone po walce

Komentarz: Ta zasada (jak również 10.4) przedstawia niezdolność jednostek do zatrzymania się, gdy przechodzą one do walki wręcz.

8.41 Atakujące jednostki muszą wejść na pola opuszczone przez wroga w wyniku walki wręcz (wyjątek poniżej). Nie wymaga to rozkazu, ale jednostka płaci spójnością za taki ruch (zob. także 8.23). Jeśli wejście na heks spowodowałoby ucieczkę ruszającej się jednostki, rusza się ona, lecz nie ucieka – otrzymuje ona ilość trafień równą TQ-1 (zob. 10.16 o podobnej sytuacji, 6.56 o kontynuowanie ruchu przy wycofywaniu się wroga, także 6.13). Jednostki, które zmuszają do ucieczki wroga poprzez rzut na szarżę (nie samą walkę) oraz znajdują się we wrogim ZOC w tym czasie – nie mogą wejść na opuszczone pole.

Komentarz: Ta zasada była przedmiotem debaty wraz z zasadą 10.16 – zwycięska jednostka jest na granicy wytrzymałości. Zdecydowaliśmy, że euforia zwycięstwa ocaliłaby ją od rozproszenia się – nie ocali jej jednak przed późniejszym rzutem na załamanie we wrogim ZOC, gdy euforia chwili już uleciała.

8.42 Jednostki jednoheksowe wkraczające na opuszczone pole mogą zmienić swoje ukierunkowanie o jeden kąt heksu, nawet jeśli są we wrogim ZOC.

Uwaga: Ten przepis jest jedynym wyjątkiem do zasady 7.23.

8.43 Falangi wkraczające na opuszczone pole mogą zmienić swój kierunek – tylko jeśli mogą wykonać ten ruch (7.14 i 6.45). Falanga wkraczająca na opuszczone pole może połączyć ruch naprzód z manewrem flankowania, jeśli ma taką możliwość – musi oczywiście otrzymać wynikające z tego trafienia na spójność.

8.44 Jeśli jest więcej niż jeden atakujący, jednostka która zapewniła przewagę (jeśli była) musi wkroczyć na opuszczone pole. Jeśli nie ma takiej jednostki – oddział o najwyższym TQ. Remis? Wybór gracza. Zobacz także przepisy o pościgu kawalerskim, 10.4. Jeśli było więcej niż jeden obrońca, atakujący gracz wybiera heks.

8.45 Nie ma wkroczenia na opuszczone pole po samym ostrzale, bez względu na to, co zrobi cel.

8.5 Tabele

8.51 The Missile Range and Results Chart: Ta tabela podaje siłę danej jednostki strzelającej na określony zasięg.

8.52 The Shock Superiority Chart: Ta tabela porównuje ewentualną przewagę jednego typu jednostki nad drugim, w zależności od tego, kto atakuje. Zawsze czytaj od góry tabeli – z punktu widzenia atakującego. Przewaga (Superiority) zwiększa ilość otrzymywanych trafień z walki.

8.53 Clash of Spears and Swords Chart: używana do określania, która kolumna będzie używana na tabeli Shock Combat Results (podlega modyfikacjom).

8.54 Shock Combat Results Table: Używana do rozstrzygania ile trafień otrzymuje atakujący i obrońca. Zob. 10.11 i 10.14.

8.55 The Cohesion Hit and TQ Check Chart: Podsumowanie, kiedy jednostka otrzymuje trafienia na spójność i w jakich okolicznościach dochodzi do testów TQ.

9.0 JEDNOSTKI SPECJALNE

9.1 Słonie bojowe



Komentarz historyczny: Pomimo swoich wad, słonie bojowe były bardzo popularne począwszy od epoki diadochów (następców Aleksandra) po czasy republiki (nawet Rzymianie ich używali, np. pod Kynoskefalaj – choć nie zdarzało się to często). W czasach Pyrrusa słonie bojowe wyposażano w “wieże”, a kawaleria strony posiadającej słonie była przyzwyczajana do nich. Niestety, elastyczność rzymskiego systemu legionowego w końcu zniwelowała ich zalety, pozostawiając same wady, które odesłały słonie do lamusa historii.

9.11 Przejsie: Piechota, atakowana przez słonie od frontu, może spróbować przepuścić słonie. Decyzja musi zostać podjęta przed rzutem na szarżę (8.33) i może zostać podjęta tylko wtedy, gdy jeden z tylnych heksów broniącej się jednostki jest pusty. Przepuszczenie jest niedozwolone, jeśli jednostka jest zaatakowana z boku lub od tyłu, bądź słoń atakuje wraz z innymi jednostkami. Jeśli gracz nie decyduje się na przepuszczenie słoni, walka przebiega normalnie. Jeśli przepuszcza:

1. Dodaj jeden (+1) do rzutu piechoty na szarżę
2. Rozstrzygnij walkę, ale obniż o połowę (zaokrąglając w dół) trafienia dla piechoty i o jedno trafienie dla słonia.
3. Pod koniec walki, jeśli piechota nie uciekła, a słoń nie wpadł w szal, należy umieścić słonia z drugiej strony obrońcy, w jednym z dwóch tylnych heksów (ukierunkowanie pozostaje niezmienione). Dlatego słoń atakujący w polu 3022 na pole 2921 pod koniec ataku znajdzie się na polu 2821 lub 2822 (wybór właściciela słonia)
4. Piechota musi teraz wykonać test Przejsia. Od wyniku na kości należy odjąć TQ, to co zostanie jest ilością trafień dla jednostki ($DR - TQ = \text{trafienia}$). Ten rzut nie dotyczy harcowników.

Uwaga: Przejsie nie stosuje się do słoni, które wpadły w szal.

Komentarz: Większość piechoty była przygotowywana do (próbowania) uniknięcia szarży słoni przez pozwolenie zwierzętom na przejście przez własny szyk. Manewr taki niwelował przynajmniej część impetu słonia, ale za cenę spójności oddziału rozluźniającego swój szyk.

9.12 Oslona słoni: Słonie były szczególnie wrażliwe na ataki pociskami – aby je obronić przed tym każdy słoń walczył w otoczeniu harcowników, zazwyczaj łuczników (na żetonie oznaczenie a).

Oslony mogą strzelać, ale tylko jako reakcja na ruch wroga wykorzystując odpowiednią liniijkę tabelki Missile (oslony mają również własne żetony ilości pocisków). Nie mogą strzelać jako część rozkazu. Siła ognia jest dużo mniejsza niż normalnych łuczników, aby oddać rozmiary osłony i jej wykorzystanie. Słoń Wodza nie ma osłony (właściwie, miały, ale były zbyt małe, aby wziąć je pod uwagę).

Słonie nie są traktowane jak harcownicy; osłona jest częścią żetonu słonia. W dodatku, słonie mogą być “Missile Low/NO” względem lub/ i oszczepów bądź strzał. Należy użyć odpowiedniego oznacznika.

9.13 Jeźdźcy słoni uzbrojeni byli w oszczepy. Należy traktować ich jak kawaleryjskich oszczepników dla celów walki strzeleckiej. Przy strzale jako reakcji na ruch wroga słoń może strzelić zarówno oszczepami jak łucznikami. Rzuca się jednak oddzielnie.

Komentarz: Część historyków przedstawia słonie Hannibala bez “wież”. Nie ma to znaczenia, zasada pozostaje niezmieniona.

9.14 Słoń, który ucieka – wpada w szal atakując każdego w polu widzenia. Słonie Wodza również wpadają w szal, ale szansa na to jest mniejsza. Za każdym razem, kiedy słoń powinien uciekać, gracz rzuca kością:

- 0 słoń kieruje się w stronę najbliższej przyjacielskiej jednostki; jeśli był to Słoń Wodza – jest wyeliminowany.
- 1–6, słoń kieruje się w stronę wskazaną przez kompas na mapie (uwaga – strony świata znajdują się w kątach heksu, kierunek ucieczki słonia - przy jego ściankach)
- 7–9 przy pierwszym rzucie oznacza ruch od jednostki, która spowodowała szal słonia. Przy następnych – kornak zdołał wbić kołek w mózg słonia – jednostka jest wyeliminowana. Jeśli jest to Słoń Wodza, jednostka jest zreorganizowana z ilością trafień TQ-2

Szal słonia musi zostać rozstrzygnięty natychmiast, przed innymi segmentami (z wyjątkiem Uporządkowanego Odwrotu wobec zbliżającego się słonia [6.51]).



Powyższy rysunek przedstawia jednostkę słoni po zmianie ukierunkowania w wyniku wyrzucenia “1” na szal. Jest to tylko przykład - należy używać kompasu obecnego na każdej mapie w poszczególnych bitwach.

Słoń zawsze przesunie się o trzy pola w stronę wskazaną przez kompas – dopóki albo nie wyjdzie poza mapę, albo zostanie wyeliminowany. Jeśli szalejący słoń miałby wejść na heks zajęty przez inną jednostkę – wroga czy przyjazną – słoń zatrzymuje się na sąsiednim polu a cel 0tr zymuje:

- jedno (1) trafienie jeśli słoń nadchodzi od frontu LUB
- dwa trafienia (2), jeśli słoń nadchodzi od boku lub tyłu
- bez względu na kierunek ataku, kawaleria zawsze otrzymuje dwa (2) trafienia (zob. jednak 9.16)

Jeśli celem jest stos, obie jednostki otrzymują trafienia.

Jeśli na heksie jest dowódca (sam czy w stosie z jednostką) i nie może się wycofać (4.62), zostaje on nabity na kiel słonia, podrzucony w powietrze i zdeptany pod nogami zwierzęcia. To wszystko bez żadnego rzutu!

Gracz rzuca ponownie, jak wyżej, do czasu gdy

- słoń wyjdzie poza mapę
- słoń zostanie wyeliminowany (7-9 podczas rzutu)
- słoń jest przynajmniej 8 punktów ruchu od najbliższej jednostki (zostaje wyeliminowany); lub
- jeśli nic z powyższego, słoń zostaje wyeliminowany po czwartym rzucie

Słonie w szale nie mają ZOC, nie mogą zostać zreorganizowane. Każdy „szał” jest rozstrzygany do końca, tak więc naraz tylko jeden Trąbalski fruwa po mapie (należy pamiętać o Uporządkowanym Odwrócie, 4.62 i 6.51)

Uwaga: Kiedy słoń wpada w szal, rozgrywka się zatrzymuje - należy całkowicie rozstrzygnąć efekty szalu, zanim stanie się na planszy cokolwiek innego.

Komentarz: Z perspektywy historycznej, kornakowie byli szkoleni do użycia „klinu” na wszelkich oszalałych słońiach. Skoro każdy żeton oznacza 5 słońi, zasada pozwala na pokazanie sytuacji, gdy jeden lub dwa słonie nie zostały w ten sposób natychmiast zabite.

9.15 Kawaleria nie może nigdy dobrowolnie znaleźć się w ZOC wrogiego słonia. Może wejść/przejsz przez/ hekсы boczne albo tylne – za każdy taki heks jednak otrzyma dwa (2) trafienia. Kawaleria nie może nigdy zaatakować słonia od frontu, może zaatakować od boku lub tyłu ale nie dostaje wynikającej z tego zwykłej Przewagi.

9.16 Jeśli słoń podejdzie na pole sąsiedniej kawalerii, ta musi przeprowadzić Uporządkowany Odwrot. Jeśli nie może tego zrobić, wykonuje natychmiastowy test na szarżę (8.33) przy minimalnym rezultacie jednego trafienia (nawet jeżeli gracz wyrzuci poniżej TQ). Jeśli kawaleria już ucieka, jest automatycznie wyeliminowana bez żadnych trafień dla słonia (chyba że wynikających z ruchu). Ta zasada NIE dotyczy Słoni Wodza.

9.17 Za każdym razem gdy słoń atakuje słonia (zob. 9.19), żadna ze stron nie może otrzymać Przewagi z pozycji. W ten sposób słoń atakujący słonia od boku nie otrzymuje AS.

Komentarz historyczny: Słonie nie walczyły w szykach.

9.18 Dopóki zasady nie mówią inaczej, słonie mogą być dowodzone przez każdego dowódcę.

9.19 Słonie indyjskie kontra afrykańskie. Spór, który gatunek słoni był lepszy – a nawet, który był dostępny w poszczególnych bitwach – trwa od wielu lat. Dwoma podstawowymi grupami były dosyć duże słonie indyjskie oraz nieco mniejsze (i przypuszczalnie mniej agresywne) „leśne” słonie północnej Afryki. Naprawdę wielkie słonie Afryki Południowej były nieznanne w tych czasach.

Dla celów gry, indyjskie słonie są nieco lepsze względem innych jednostek (są większe, jeźdźców trudniej dosięgnąć, same zaś lepiej odnajdywały się w walce niż afrykańscy kuzyni). Jeśli chodzi o to, kto był lepszy w bezpośrednim starciu dwóch słoni, naszym jedynym źródłem jest opis bitwy pod Rafią 217 p.n.e., w której indyjskie słonie Antiocha całkowicie pokonały afrykańskie Ptolomeusza (choć Antioch przegrał bitwę).

Dodatkowo do tabeli Clash of Spears/Swords oraz Shock Superiority, następująca zasada jest używana, gdy słoń indyjski walczy z afrykańskim – należy dodać jeden (+1) do rzutu na szarżę dla słonia afrykańskiego.

►9.2 Harcownicy, welici i lekka piechota

Komentarz: Jednostki harcowników były naprawdę nie przeznaczone do walki wręcz; w istocie szkolono je, aby takich starć unikały. Harcownicy rzadko posiadali jakiejkolwiek pancerze, a jedynymi broniami, które nosili, były



ich łuki, proce albo oszczepy. Walczyli rozproszeni w luźnym szyku, ich celem było opóźnienie bądź przeszkadzanie przeciwnikowi oraz osłona (choć byli całkiem skuteczni przeciwko słoniom i rydawnom).

Jednostki welitów stanowiły pierwszą linię legionowego szyku. Choć uzbrojeni lepiej niż harcownicy, ich funkcja i wyszkolenie były zasadniczo takie same. Ich szyk jednak nie był już tak „luźny” – w grze nie są harcownikami lecz Lekką Piechotą, która ma zwiększone możliwości ruchu.

9.21 Poniższe stosuje się tylko do harcowników (SK):

- harcownicy mogą wykonać manewr OW do dwóch hek-sów wobec każdej wrogiej jednostki, której MA jest równe lub niższe (innymi słowy, każda jednostka piesza), bez względu na różnicę MA
- jeśli harcownik jest celem ostrzału, do rzutu należy dodać dwa (+2)
- harcownicy nie atakują wręcz
- wszystkie jednostki atakujące harcowników nie muszą wykonywać rzutu na szarżę, nawet jeśli muszą atakować.
- obrażenia zadawane przez harcowników w wyniku walki wręcz należy podzielić przez pół (zaokrąglając w dół) – maksymalnie mogą zadać „1” punkt obrażeń. To maksimum jest stosowane bez względu na rezultat z tabeli walk.

Przykład: Dlatego, jeśli Lekka Piechota (LI) atakująca Harcownika (SK) osiągnie rezultat z tabeli 1(4), prawdziwym wynikiem będzie 0(4).

- harcownicy nie robią testu Przejścia słoni (9.11)
- harcownicy nie Uciekają, lecz są eliminowani

9.22 Poniższe stosuje się do harcowników (SK) i welitów(VE):

- przy wykorzystywaniu OW harcownicy i welici otrzymują trafienie tylko, gdy wróg podchodzi od boku albo tyłu
- zob. 6.68 odnośnie specjalnych zasad tworzenia stosów harcowników i welitów.
- przy określaniu linii dla LC (4.24) obecność harcownika albo welity nie łamie linii, tak długo jak jest to tylko jedna jednostka.

Przykład: Hastati jest na heksie 2808, welita - 2809. Drugi hastati na 2810. Wciąż jest to linia. Jeśli jednak welici byłiby na 2809 oraz 2810, zaś hastati na 2808 i 2811, dwaj hastati nie mogą stworzyć linii. Gdyby hastati byli na 2808, 2810 i 2812, z welitami na 2809 oraz 2811, hastati mogliby stworzyć linię.

9.23 Falangi (PH), ciężka piechota (HI) i piechota legionowa (LG) atakowana od frontu przez lekką piechotę (LI) nie musi wykonywać rzutu na szarżę... choć LI wciąż musi wykonać taki rzut. Zasada nie działa na odwrót - PH, HI, LG muszą rzucać na szarżę atakując LI.

9.24 Harcowanie (H&D): harcownicy - procarze, oszczepnicy, welici i lekka piechota z oszczepami (ale nie łucznicy)

mogą użyć H&D przeciwko wrogowi, którego MA jest równe lub mniejsze (wyjątek 9.33). H&D zajmuje całą akcję danej jednostki w określonej Fazie Rozkazów. Jednostki korzystające z H&D muszą zaczynać na dwa (2) pola (ale nie na polu sąsiednim). Nie mogą być we wrogim ZOC i muszą być w stanie przeprowadzić trasę heksów wolnych od wrogów i wrogich ZOC do swego celu (chyba, że wrogi ZOC sąsiaduje z celem). Trasa taka nie może przechodzić przez przyjazne jednostki i/lub trudny teren. Może przekraczać strumień, ale nie rzekę.

Uwaga: Otrzymywanie Trafień w wyniku ruchu nie ma tutaj zastosowania.

Jeśli jednostka spełnia powyższe wymagania, może strzelać do celu bez poruszania się. Procedura wygląda tak:

- wskaż, która jednostka stosuje H&D
- wskaż cel manewru, jak wyżej
- wykonaj ostrzał, jakby był wykonywany z zasięgu 1 heksu
- cel może użyć strzału jako reakcji albo odpowiedzi strzałem

Wszystko to się dzieje bez ruszania żetonu.

Komentarz historyczny: Cóż, mówimy tu o ruchu (do celu i z powrotem do miejsca rozpoczęcia manewru). Po prostu usunęliśmy zajmowanie się detalami. Powyższa zasada przedstawia zdolność jednostki do zbliżenia się względem wroga (około 30 jardów odległości), wyrzucenia pocisków i następnie szybkiego wycofania się bez rozpoczynania walki wręcz.



► 9.3 Lekka kawaleria

9.31 Harcowanie (H&D): Lekka kawaleria wyposażona w pociski może używać H&D przeciwko każdemu wrogowi, którego MA jest równe lub mniejsze (wyjątek 9.33). H&D zajmuje całą akcję danej jednostki w określonej Fazie Rozkazów. Jednostki korzystające z H&D muszą zaczynać na cztery (4) pola (ale nie na polu sąsiednim). Nie mogą być we wrogim ZOC i muszą być w stanie przeprowadzić trasę heksów wolnych od wrogów i wrogich ZOC do swego celu (chyba, że wrogi ZOC sąsiaduje z celem). Trasa taka nie może przechodzić przez przyjazne jednostki i/lub trudny teren. Może przekraczać strumień, ale nie rzekę.

eśli jednostka spełnia powyższe wymagania, może strzelać do celu bez poruszania się. Procedura wygląda tak:

- wskaż, która jednostka stosuje H&D
- wskaż cel manewru, jak wyżej
- wykonaj ostrzał, jakby był wykonywany z zasięgu 1 heksu
- cel może użyć strzału jako reakcji albo odpowiedzi strzałem



Wszystko to się dzieje bez ruszania żetonu kawalerii.

9.32 Lekka kawaleria może użyć H&D przeciwko słoniom, jednak ograniczenia z 9.15 obowiązują. Dlatego kawalerskie H&D nie może prowadzić do frontalnych heksów słonia. Atak H&D od boku lub tyłu powoduje dwa trafienia dla kawalerii przed strzałem.

9.33 H&D nie może zostać użyte przeciwko harcownikom.

► (9.4) Obrona falangi

(9.41) Przy każdym rozstrzyganiu walk, gdzie jednostka rusza się i atakuje falangę (PH) od frontu, kolumna wykorzystana do rozstrzygnięcia jest modyfikowana o dwa na lewo za każdą flankę falangi osłoniętą przez inną falangę bądź jej ZOC (co pozwala na tworzenie eszelonu). Jeśli wszystkie atakujące jednostki są ciężką piechotą (HI), modyfikacja wynosi jedną kolumnę na lewo. Dotyczy to tylko do ataków po ruchu, nie zaś ataków wykonywanych przez jednostkę, która była już na sąsiednim heksie i pozostała tam do rozstrzygnięcia walki. Nie dotyczy to też ataków od boku i tyłu, oraz gdy atakującymi są falangi.

Przykład: 2 LG atakują od frontu PH, która to jednostka ma inne oddziały PH po obu swoich bokach. Walka zostaje rozstrzygnięta - jeśli nie ma żadnych innych czynników - na kolumnie "1" (bazowo - na "5", ale następuje przesunięcie 4 kolumny w lewo do "1"). Znaczący to, że średnio PH otrzyma 1, 2 Trafienia, a każde LG - 2, 3.

Komentarz: Odzwierciedla to silne właściwości obronne, które posiadała ściana z sarys, zwłaszcza wobec pierwszego natarcia przeciwnika. Po nawiązaniu kontaktu, atakujący mieli większe szanse na pokonanie falangi. Mniejszy efekt przy Ciężkiej Piechocie odpowiada kwestii, że to również była piechota uzbrojona we włócznie.



9.5 Falangi podwójnej głębokości

W celu zwiększenia miażdżącej siły falangi, wodzowie z czasów poaleksandryjskich korzystający z systemu macedońskiego często stosowali formację, w której podwajano szereg falangi. Jednostki, które mogą korzystać z tej możliwości, są wyszczególnione przy specjalnych zasadach scenariuszy.

9.51 Falangi mogą być ze sobą w stosie, po dwie na heks, w szyku podwójnej głębokości. Tworzenie tej formacji wymaga rozkazu (IO/ LC) od głównodowodzącego. „Tylna” falanga musi rozpocząć swój ruch bezpośrednio za „przednią” falangą. Tylna wchodzi na heks do stosu (bez trafień), i jest kładzona pod przednią falangę. Kończy to ruch dla obu falang w danej Fазie Rozkazów.

9.52 Restrykcje przy ruchu i stosach dla falangi:

- zestosowane falangi mogą otrzymywać rozkazy tylko od OC
- zestosowane falangi mają zawsze MA równe 4, wartość “5” nie jest do niczego wykorzystywana
- przy każdym ruchu wiążącym się z trafieniem, obie jednostki otrzymują po trafieniu
- Falangi w stosie nie mogą się obracać, “flankować”, ani używać kolumn. Poruszają się jak jedna jednostka – wyjątek względem 6.31 – ale potrzeba dwóch Individual Orders /lub jednego Line Command/ do poruszenia ich jednocześnie
- rozstosowanie także wymaga rozkazu od OC, jak wyżej; przy czym górna jednostka “schodzi” do przodu normalnie.
- żadna jednostka nie może wejść na pole, gdzie znajdują się zestosowane falangi, pod ŻADNYMI pozorami. Należy traktować to miejsce jako teren nieprzekraczalny!

9.53 Rozstrzygnięcie walki dla o podwójnych falang:

- Rozmiary obu jednostek sumują się
- Jednostki broniące się przed atakiem zestosowanych falang dodają jeden (+1) do swojego rzutu na szarżę (8.33). Obrona falangi (9.41) dotyczy zestosowanych falang
- broniące się zestosowane falangi odejmują jeden (-1) od swego rzutu na szarżę (8.33)
- jeśli broniące się falangi zostaną zaatakowane z boku lub tyłu, otrzymują potrójną ilość trafień, nie zaś podwojoną (po dział trafień objaśnia 10.14)
- tylko górna jednostka zdaje testy TQ. Jeśli jednak się jej nie powiedzie, również dolna musi wykonać test
- trafienia wynikające z ostrzału otrzymuje górna jednostka PH. Przy strzale od tyłu – trafienie idzie do dolnej
- jeśli jedna z falang w stosie ucieka, uciekają obie

Każda falanga gromadzi oddzielnie swoje własne trafienia

- Uciekająca falanga musi uciekać na oddzielne hekсы (nie zajęte przez drugą uciekającą falangę); jeśli jest to niemożliwe, jednostka jest eliminowana.

Przykład: Por. zasady dla scenariusza Kynoskefalaj.

9.6 Rzymski legion manipularny

Głównym postępowaniem sztuki wojennej tej epoki był legion manipularny, powstały w państwie rzymskim gdzieś około trzeciego wieku p.n.e. Pozwoliło to przełożyć rzymskie zalety – dyscyplinę i trening – na taktyczną elastyczność, która często okazywała się lepszą, nawet jeżeli dowódcy wcale tacy nie byli. Z tego powodu, rzymskie armie mają pewne silne strony, niektóre były już omawiane powyżej i są podsumowane poniżej.

Zasady odnoszą się tylko do piechoty legionowej i al. Nie odnoszą się natomiast do jednostek sojuszników (jak np. Numidowie pod Zamą) oraz kawalerii.

9.61 Zob. 6.69 – tabelę wyszczególniającą możliwość stosowania piechoty legionowej. Dla Rzymian podstawową zasadą jest to, że dwie jednostki piechoty o tym samym kolorze obwódki żetonu mogą być w stosie bez kar. Są wyjątki, jak welici, zob. 6.68. Stos rzymski może poruszać się razem, jeśli to konieczne albo takie jest życzenie gracza. Potrzeba dwóch Indywidualnych Rozkazów do poruszenia stosu dwóch jednostek (tylko jednego, jeśli w stosie jest OC i to on wydaje rozkazy) – ale tylko jednego LC, jeśli obie mogą go otrzymać. Rzymska piechota może mieć również puste pola pomiędzy jednostkami przy określaniu linii; zob. 4.24.

Uwaga: Nieco doświadczenia wykaże, że stosy są najlepsze dla linii nie biorących udziału w walce. Stosy i odstępy między nimi pozwalają liniom czołowym na łatwe wycofanie się przez “linię stosów”, która wtedy rozformowuje się i idzie do walki, wg 9.66/9.67.

9.62 Rzymskie jednostki w stosie sumują swój Rozmiar przy ataku i obronie, lecz wszystkie inne wartości, zwłaszcza TQ, pochodzą od jednostki na wierzchu stosu. Jednostki w stosie muszą zaatakować ten sam heks; zob. 8.32. Tylko górna jednostka może strzelać. Trafienia muszą zostać rozdzielone równo pomiędzy tymi jednostkami, nadmiar otrzymuje górna jednostka.

9.63 Dla wszystkich rzymskich jednostek w stosie, które mają obwódki innego koloru bądź są tego samego koloru lecz innej klasy, dodaje się przy wszelkich testach TQ jeden (+1) do rzutu, zob. 6.68. Jeśli jedna jednostka ucieka, druga – bez względu na jej stan – musi również sprawdzić możliwość ucieczki, wg 8.37 (tj. tak, jakby miała TQ-1 trafień po walce).

9.64 Porządek jednostek rzymskich w stosie może zostać zmieniony tylko przez Rozkaz Indywidualny; nie może to być częścią ruchu albo LC, choć przy LC można zmienić ukierunkowanie. Jeśli gracz chce poruszyć tylko jedną jednostkę, tylko górna może się poruszyć.

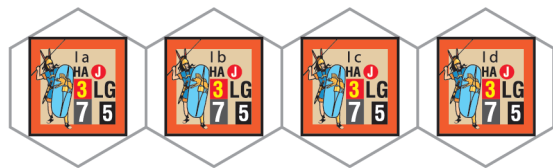
9.65 Rzymska piechota (również welici) płaci jeden punkt ruchu za obrót, lecz, odmiennie niż większość innych jednostek, może obrócić się o dowolną ilość kątów.

9.66 Manipular Line Extension: Jednostki rzymskie w stosach z przerwami pomiędzy sobą (puste hekсы na flankach) mają dodatkową zdolność: Line Extension. W chwili, gdy wróg zbliży się na dwa hekсы od stosu dwóch rzymskich jednostek, wszystkie górne jednostki w stosach tej samej linii (4.24) MOGĄ przesunąć się na boki do pustych hekсов. Gracz może podjąć tę decyzję w każdej chwili, gdy wrogi jednostki będą na określonej wyżej pozycji (nie musi więc skorzystać z tej możliwości od razu, należy jednak pamiętać o zastrzeżeniu względem ZOC, poniżej). Skoro linia wykona MLE, żadna z owych jednostek nie może wykonać Orderly Withdrawal w tej Fазie Rozkazów.

Ustawienie początkowe



Po rozciągnięciu linii



Jeśli heks boczny jest zajęty, nie można użyć MLE, by wstawić jednostkę na ten heks. MLE nie jest traktowane jako ruch, nie wykorzystuje punktów ruchu i nie wiąże się z żadnymi trafieniami dla jednostek. Heks, na który jednostka wchodzi dzięki MLE musi być czysty i NIE znajdować się we wrogim ZOC. Ukierunkowanie zostaje takie samo. Ta zasada dotyczy się „zastosowania” żetonów, nie zaś tworzenia stosów.

9.67 Manipular Line Extension może zostać

zastosowane:

- jako reakcja na ruch wroga; LUB
- jako część Rozkazu Liniowego. Należy wtedy odjąć dwa/-2/ od MA każdej jednostki (nawet jeśli się nie ruszała). Nie dostaje się trafień za MLE (oczywiście, gracz rzymski może osiągnąć ten sam efekt w czasie Fazy Rozkazów przez zwykłe „przesuwanie” jednostek.
- dodatkowo, jeśli ruch wroga powoduje jednocześnie Orderly Withdrawal oraz MLE, oba manewry mogą zostać przeprowadzone, lecz nie przez te same jednostki.

Przykład: Oddział welitów stojący pomiędzy dwoma stosami hastati może Wycofać się pomiędzy dziurami w linii hastati, jeśli zbliżałaby się, na przykład, wroga falanga - co więcej, gdy tylko welici ustąpią miejsca, cała linia hastati może wykonać MLE.

9.68 Jednostki będące w kolumnie nie mogą używać MLE

9.7 Taktyka rzymskich triariuszy

Ta zasada musi być używana we wszelkich scenariuszach mających miejsce przed 200r. p.n.e., w których Scypion Afrykański NIE jest obecny jako OC (tak, choć historycznie był obecny pod Kannami, dla celów gry nie był – więc należy jej użyć w tej bitwie). Odzwierciedla ona sposób użycia triariuszy przez Rzymian... a dla Rzymu doktryna równa była niewzruszonemu dogmatowi.

9.71 Triariusze nie mogą się ruszać (ale mogą się obracać) dopóki nie zajdzie jedno z poniższych:

- w zasięgu trzech heksów i LOS dowolnej jednostki z linii triariuszy jest wroga jednostka (z wyjątkiem słońi) LUB
- Triariusze są przynajmniej 6 heksów od dowolnej linii piechoty rzymskiej lub ali – ale nie sojuszników – czy to Hastati, Principes lub inne

9.72 Triariusze nie mogą ruszać się i atakować dopóki armia Rzymu nie osiągnie przynajmniej połowy swojego Progu Ucieczki w Punktach Ucieczki. Mogą jednak zawsze atakować, bez poruszania się, wroga będącego w ich ZOC.

10.0 REZULTATY WALKI

Jednostki otrzymują „trafienia na spójność” w wyniku ruchu w trudnym terenie lub dodatkowego ruchu oraz walki. Nadmiar trafień prowadzi do ucieczki. Uciekające jednostki kierują się w stronę swojej krawędzi mapy. Mogą zostać jednak zreorganizowane (10.28)

10.1 Spójność

Spójność jest miarą organizacji i skuteczności jednostki w dowolnym momencie bitwy. Utrata spójności odzwierciedlona jest przez „trafienia”, które otrzymywane są niekiedy automatycznie, niekiedy poprzez rzut kością. Tabela The Cohesion Hit and TQ Check podsumowuje, kiedy i jak się to dzieje.

10.11 Tabela The Cohesion Hit and TQ Check wymienia okoliczności w grze, gdy jednostka musi przejść test TQ. Te sytuacje były już omawiane w zasadach powyżej. Test polega na rzucie kostką i porównaniu rezultatu z wydrukowanym na żetonie TQ jednostki. Wspomniana tabela wymienia również wyniki, zazwyczaj jedno lub więcej trafienie, jeśli rzut przekroczy wartość TQ. Uwaga – uciekające jednostki mają TQ=1.

10.12 Za każdym razem, gdy jednostka otrzymuje trafienie, połóż na niej (lub pod) żeton z cyfrą ukazującą ilość trafień zebranych przez jednostkę.

10.13 Trafienia nie wpływają na siłę żetonu, ani jego zdolności w żadnym stopniu. Pokazują natomiast jak blisko ucieczki jest dana jednostka. Stąd jednostka o TQ 6 z 4 trafieniami walczy równie dobrze, jak jednostka bez trafień. Jest tylko bardziej prawdopodobne, że ucieknie.

10.14 Jeśli dwuheksowa falanga/ciężka piechota atakuje dwie jednoheksowe jednostki, atakujący wybiera sposób, jak będą rozdzielane trafienia. Rozdział może być nawet nierówny. Nie dotyczy to przypadku, gdy falanga/ciężka piechota się broni. W innych przypadkach, gdy są liczne jednostki zaangażowane w jednej walce, rozdział musi być równy pomiędzy uczestnikami – wszelkie nadmiarowe trafienia dostają

w pierwszej kolejności jednostka, która zapewnia Przewagę

w drugiej, jednostka, która decyduje o wykorzystanej kolumnie na tabeli rozstrzygania walk

w trzeciej, wg 6.88, jeśli jest to możliwe

w czwartej, wg wyboru gracza

Jeśli dowódca na Słoniu Wodza jest w stosie z jednostką, gracz nie musi przydzielać żadnych trafień Słoniowi, chyba że ilość trafień przekracza TQ jednostki. W takim przypadku, wszelkie nadmiarowe trafienia musi wziąć Słoń.

10.15 Gdy jednostka zgromadzi ilość trafień równą lub większą swojej TQ – ucieka (10.2). W dodatku, w fazie walki „Załamanie”, gracze rzucają na ucieczki jednostek, które są we wrogiej ZOC i o jedno trafienie do swojego TQ (zob. 8.37)

10.16 Jeśli, w wyniku trafień z walki, wszyscy atakujący i broniący powinni uciekać, dzieje się, co następuje:

1. Atakujący dodaje do swoich trafień te, które wynikłyby z wejścia na heks obrońcy
2. Strona z jednostką, która ma największą różnicę pomiędzy TQ a ilością trafień, ucieka. Przeciwnik nie ucieka, jeśli jest nim atakujący, wchodzi na heks obrońcy, w innym przypadku zostaje w miejscu. Jednostka dostaje ilość trafień równą TQ-1

3. jeśli różnica pomiędzy trafieniami a TQ jest taka sama dla obu stron, ucieka obrońca, a atakujący wchodzi na jego heks (jeśli może to uczynić) i otrzymuje ilość trafień równą TQ-1

Jeśli jedna (lub obie) strony mają więcej niż jedną jednostkę w danej walce i przynajmniej jedna nie osiągnęła swojego progu TQ, wtedy wszystkie jednostki, które go osiągnęły – uciekają. Powyższe uwagi stosuje się tylko wtedy, gdy wszystkie jednostki musiałyby uciekać. Uwaga, 8.37 #2 stosuje się po automatycznych ucieczkach i rozegraniu trzech powyższych kroków.

Przykład #1: [Kanny] Hastati, o TQ 6 i czterech Trafieniach, atakuje Średnią Piechotę Celtów, TQ 5 z jednym Trafieniem. Celtowie są w czystym terenie, nie ma różnicy poziomu.

Wynik walki to 2(2), ale Trafienia Celta są podwojone, ponieważ Hastati mają Przewagę w ataku. Znaczący to, że Hastati mają teraz 6 Trafień (przy TQ-6), a Celtowie 5 (TQ-5). Nie ma dodatkowych trafień za wejście na opuszczone pole obrońcy, bo teren jest czysty i równy. Obie strony osiągnęły swój poziom 'Ucieczki,' a le w tym przypadku - uciekają tylko Celtowie. Hastati obniża swoje Trafienia do 5 (TQ minus 1) i wchodzi na opuszczone pole.



Przykład #2: [Benewentum] Oddział hoplitów (TQ 6) z 3 Trafieniami atakuje rzymski oddział hastati (TQ 6) z 4 Trafieniami. Nikt nie posiada Przewagi (atak następuje od frontu), ale hastati znajdują się na heksie w lesie, poziom wyżej od hoplitów. Wynik to 3(2), czyli hastati ma teraz 6 Trafień, hoplita także 6. Normalnie, hastati by Uciekł. Tu jednak należy wziąć pod uwagę Trafienia z możliwego wejścia na opuszczony heks - przez to hoplita otrzyma jedno Trafienie za las i drugie za zmianę poziomów, razem 8, dwa ponad swój limit. Dlatego hoplita, nie Rzymianie, Uciekną - Hastati zostanie na miejscu z 5 Trafieniami.

10.17 Odzyskiwanie spójności. Podczas Fazy Rozkazów, każda jednostka, która nie ucieka, ma trafienia, nie jest na polu sąsiednim względem przeciwnika, nie jest w zasięgu i polu widzenia wrogiej jednostki strzeleckiej (która nie jest "Missile NO") oraz jest w czystym terenie – może usunąć dwa trafienia poprzez wykorzystanie jednego Rozkazu Indywidualnego. Jednostka nie może usunąć więcej niż dwa trafienia na Fazę Rozkazów. Rozkazy Liniowe nie mogą zostać wykorzystane do tego celu. Jednostka odzyskująca spójność nie może się ruszać/strzelać w tej samej Fazie Rozkazów, a jednostka, która się ruszała/strzelała w tej Fazie nie może odzyskiwać spójności.

10.2 Ucieczka i reorganizacja

Komentarz historyczny: Uciekające jednostki zazwyczaj uciekały z bitwy. Jednak, skoro armie stawiały się coraz bardziej wyćwiczone i profesjonalne, wszechogarniające odwroty, które były typowe dla epoki greckich hoplitów przydarzały się coraz rzadziej.

10.21 Los jednostki, gdy rozpoczyna ona uciekać zależy od jej Typu:

- harcownicy i artyleria są eliminowani
- słonie wpadają w Szal (9.14)
- falanga i inne dwuheksowe jednostki – jeśli atakujący miał Przewagę z pozycji, ucieka wg 10.22, w innym przypadku należy wykonać rzut na TQ dodając ilość trafień przekraczających TQ jednostki ORAZ dodając trzy (+3) jeśli falanga atakowała. Jeśli rezultat przekracza TQ, ucieka wg 10.22, jeśli nie – stoi w miejscu z ilością trafień równą TQ-1 ORAZ nie rzuca na Załamanie (8.37 #2).
- Wszystkie inne jednostki uciekają wg 10.22

10.22 Jednostka, która uciekła, jest natychmiast skierowana w stronę krawędzi mapy gracza (określonej przy każdym scenariuszu) i przesuwa się o dwa hekсы w jej kierunku. Nie wydaje przy tym żadnych punktów ruchu, jednak jednostka musi wybrać najbardziej bezpośrednią drogę do krawędzi mapy, nawet jeśli oznacza to ruch na/przez własne jednostki. Jeśli istnieje wybór drogi, jednostka wybierze drogę najmniejszego oporu, wg poniższej definicji. Jeśli uciekająca jednostka nie może wycofać się o dwa hekсы, zostaje wyeliminowana. Pod koniec ucieczki należy położyć żeton „Routed” na jednostce, aby zaznaczyć jej stan.

Droga najmniejszego oporu:

1. Pusty heks nie znajdujący się we wrogiej ZOC, (nawet jeśli teren jest „trudny”); potem
2. Heks zajęty przez przyjazną jednostkę; potem
3. Heks zajęty przez przyjazną jednostkę we wrogiej ZOC.

Uciekająca jednostka zawsze wybierze 1 zanim wybierze 2 itd., wciąż kierując się ku krawędzi mapy gracza.

Komentarz: Uciekające oddziały myślą o jednym - uciec jak najprędzej. Jeśli ktoś stoi im na drodze, to ich problem. Dlatego w antyku często uciekinierzy „porywali” inne oddziały ze sobą, zwłaszcza te gorszej jakości. Choć uciekające oddziały idą wprost na tyły swoich linii, może dochodzić do sytuacji, gdy będzie to trudne lub niemożliwe. W takich razach, zdrowy rozsądek (którego może czasem zabraknąć) i faktem, że jednostki próbują oddalić się od wroga, powinien decydować o ruchach. Jeśli więc oddział musi najpierw oddalić się od wroga, jego ZOC, terenu nie do przejścia - niech tak będzie. Nie należy jednak traktować tego zdania jako zachęty do wędrówek po mapie i unikania krawędzi mapy

10.23 W fazie Segmentu Ucieczki, wszystkie uciekające falangi i inne dwuheksowe jednostki są eliminowane. Wszystkie inne uciekające jednostki poruszają się wszystkimi punktami ruchu na tych samych zasadach, jak w 10.22 – nawet jeśli ruszały się już w tej turze. Uciekające jednostki używają tych samych zasad ruchu, z tym wyjątkiem, że nie mogą wejść we wrogie ZOC, jeśli nie ma na tym polu przyjaznych jednostek. Nie otrzymują żadnych trafień na spójność w wyniku ruchu spowodowanego ucieczką.

10.24 Jednostka, która wyjdzie poza mapę (z jakiegokolwiek powodu), bądź nie może dokończyć swej ucieczki z powodu obecności wroga/ZOC lub nieprzekraczalnego terenu jest na stałe usuwana z gry jako wyeliminowana dla potrzeb obliczania Punktów Ucieczki.

10.25 Ruch uciekających jednostek na/przez własne jednostki jest opisany w Stacking Chart [6.69]. Główna zasada mówi, że uciekające jednostki nie mogą być w stosie, bez względu na Klasę bądź Typ jednostki. Jeśli uciekinier kończy swój ruch na heksie z przyjazną jednostką, musi on kontynuować ruch o jeszcze jeden heks dalej (z dodatkowymi karami dla stojącej jednostki). Jeśli również ten dodatkowy heks jest zajęty, uciekinier jest wyeliminowany (jednostki w obu heksach natomiast obciążone są karami dla nieruchomych jednostek, zgodnie z zapisami w tabeli).

10.26 Jeśli dowódca jest w stosie z uciekającą jednostką, może on uciekać razem z nią. Ucieczka nie wpływa poza tym w żaden sposób na dowódcę.

10.27 Ograniczenia uciekających jednostek:

- Uciekinierzy mają taki sam Rozmiar i MA
- Posiadają TQ=1
- Uciekające piesze jednostki automatycznie są „Missile NO”. Nie dotyczy to kawalerii i słoni

- Uciekające jednostki nie dostają trafień na spójność ze względu na teren/ruch
- Uciekające jednostki nie mogą otrzymywać rozkazów poza Reorganizacją. Nie mogą też strzelać ani atakować
- Jeśli uciekinier otrzyma trafienie w wyniku ostrzału, walki lub nie powiedzie się mu test TQ, zostaje natychmiast wyeliminowany i usunięty z gry.

10.28 Reorganizacja: Podczas Fazy Rozkazów gracz może próbować reorganizować każdą uciekającą jednostkę, która nie znajduje się w trudnym terenie, nie znajduje się na sąsiednim polu obok przeciwnika lub nie jest w zasięgu i polu widzenia wrogiej jednostki strzeleckiej (która nie jest "Missile NO"). Pojedynczy dowódca może daną jednostkę próbować zreorganizować raz na etap. To ograniczenie dotyczy dowódcy, nie jednostki, która może być reorganizowana przez innych dowódców. W celu reorganizacji należy rzucić kostką.

- jeśli rzut jest równy bądź mniejszy Inicjatywie dowódcy +1 (co odzwierciedla TQ jednostki), jednostka jest zreorganizowana. Połóż żeton „Rallied” na jednostce
- jeśli rzut jest wyższy niż „Inicjatywa+1”, jednostka ucieka [wg 10.22], chyba że rzut jest większy niż wydrukowane na żetonie TQ jednostki – wtedy jest wyeliminowana.

Gdy jednostka zostaje zreorganizowana, gracz rzuca kością i sprawdza wynik na Rally Table porównując rezultat i wydrukowane na żetonie TQ jednostki – jednostka otrzymuje tyle trafień, ile wynika z tabeli. Zreorganizowane jednostki automatycznie ponoszą straty (10.3).

Przykład: Wódz o Inicjatywie '4' próbuje zreorganizować uciekających *Principes unit* (o TQ równym '7').

- Gracz rzuca '2', sukces. Rzuca '5' - oddział ma teraz 5 Trafień.
- Gracz rzuca '6'; oddział ucieka.
- Gracz rzuca '8'; oddział wyeliminowany.

Zreorganizowane jednostki nie mogą otrzymać żadnych rozkazów do następnego etapu. Po udanej reorganizacji mogą zmienić swoje ukierunkowanie bez żadnego kosztu, ale piesze jednostki są wciąż "Missile NO". Wszystkie jednostki zreorganizowane ponoszą Straty (10.3). Szalejące słonie nigdy się nie reorganizują.

10.29 Rally Table: Użyj tej tabeli, aby określić ilość trafień na spójność, jakie otrzymuje zreorganizowana jednostka.

10.3 Straty

Straty odzwierciedlają utratę siły żywej w wyniku walki.

10.31 Za każdym razem, gdy uciekająca jednostka zostaje zreorganizowana, automatycznie ponosi straty. W niektórych scenariuszach pewne jednostki mogą zaczynać grę już w tym stanie. Jednostki, które poniosły już straty nie ponoszą dalszych strat.

10.32 Aby oznaczyć straty, przewróć żeton jednostki na drugą stronę. Jednostka pozostanie tak już do końca gry.

10.33 Straty wiążą się z następującymi efektami:

- jeśli jednostka ze stratami atakuje, należy uwzględnić zmianę kolumny 1L (lewo) na tabeli walk
- jeśli jednostka ze stratami się broni – 1R (prawo) na tabeli walk
- kiedy jednostka strzela, dodaj jeden (+1) do rzutu

10.34 Przy reorganizacji (10.28) jednostki, która poniosła już straty, należy dodać jeden (+1) do rzutu.

10.35 Przy określaniu trafień (10.29) dla zreorganizowanej uciekającej jednostki, która już wcześniej poniosła straty, należy dodać do rzutu dwa (+2).

► 10.4 Pościg kawaleryjski

Komentarz historyczny: Głównym problemem kawalerii na przestrzeni historii wojskowości było to, że często trudno było powstrzymać zwycięską konnicę przed ściganiem uciekającego wroga. (Część historyków uważa, że Hannibal, stary lis, liczył pod Zamą właśnie na udany pościg rzymskiej kawalerii!) Decydującym czynnikiem sprowadzającym konnicę z powrotem do bitwy był zazwyczaj poziom dowództwa.

Komentarz autorski: Dla 3 edycji przyjęliśmy uproszczoną wersję przepisu, jako że uważaliśmy, że bardzo wymaga takiego potraktowania.

Uwaga: Te przepisy nie są używane pod Benewentum, dlatego nie ma odpowiednich pól pościgu na mapie.

10.41 Jeśli wroga jednostka jest zmuszona do ucieczki lub wyeliminowana przez przyjazną, atakującą jednostkę kawalerii w wyniku walki wręcz (właściwej walki, nie testu TQ na Załamanie), zwycięska kawaleria musi udać się w pościg. Jeśli więcej niż jedna jednostka kawalerii spowodowała ucieczkę, tylko jedna z nich ściga (wybór właściciela). Pościg dotyczy tylko zwycięskich atakujących jednostek – nie zwycięskich obrońców. W dodatku: jeśli broniąca się jednostka byłaby wyeliminowana ponieważ nie może się wycofać (otoczona np. przez wrogie ZOC), to nie ma pościgu; jeśli atakująca jednostka walczyła z dwiema różnymi jednostkami i tylko jedna uciekła, nie ma pościgu; jeśli kawaleria była związana walką (10.5) w czasie ucieczki wroga, nie ma pościgu.

Jeśli nie ma pościgu kawaleryjskiego, zwycięska konnica może wejść na heks zajmowany przez wroga (nie jest "skończona").

10.42 Dla rozstrzygnięcia pościgu, właściciel rzuca kością i porównuje rezultat z TQ konnicy. Większy oznacza pościg, mniejszy koniec pościgu. Procedury są następujące:

Koniec pościgu – Uciekająca jednostka zamiast zwykłych dwóch heksów ucieka wykorzystując pełne MA. Kawaleria nie ściga, choć wchodzi na heks, który zajmował przeciwnik. Jeśli obrońca został wyeliminowany, kawaleria wchodzi na heks, który zajmował przeciwnik.

Pościg – Uciekająca jednostka ucieka dwa heksy. Jedna (i tylko jedna) zwycięska kawaleria podąża za nią tą samą drogą. Zatrzymuje się, gdy wejdzie we wrogie ZOC, albo sama mieć będzie wroga w swojej ZOC. Kawaleria musi wtedy zaatakować wszystkie jednostki w swojej ZOC. Pod koniec tego ataku, uciekające jednostki wroga ruszają się pełnym MA, nie na dwa heksy. Jeśli kawaleria może ścigać (zob. 10.41), automatycznie podąża za uciekającą jednostką, jak wyżej – bez rzutu na pościg. Nie ma dalszych walk. Jeśli uciekinier wychodzi poza mapę, kawaleria czyni to również.

Jeśli wszystkie wrogie jednostki są wyeliminowane, albo w początkowej bądź kolejnej walce, zwycięska kawaleria porusza się połowę swoich MA w kierunku ucieczki wrogiej jednostki – w razie wątpliwości należy kierować się w stronę Krawędzi Ucieczki najprostsza drogą.

Uwaga: Dzięki temu zwycięska kawaleria znajdzie się zazwyczaj poza zasięgiem dowódcy - gracz musi zdecydować, co zrobić w takiej sytuacji.



10.43 Kawaleria, która kończy pościg albo ściga jest skończona na ten etap gry – nie może się poruszyć, chyba że dla celów Uporządkowanego Odwrotu lub ataku. Broni się jednak normalnie i może zmienić ukierunkowanie za pomocą rozkazu. Oznacz te jednostki żetonem „Pursuit/Finished” pod koniec rozstrzygnięcia pościgu.

Przykład: [Zama] Hastati w 2728 jest atakowany przez kartagińskie HC (TQ=7) i zmuszony do ucieczki. Hastati wycofuje się do 2527, a w rzucie na pościg Kartagińczyk rzuca “8”, udaje się więc w pościg. Konnica wchodzi na 2628 i atakuje znów, rozbijając hastati i eliminując ich. Porusza się 4 MP w kierunku ucieczki hastati.

Uwaga: Uciekający gracz, w miarę możliwości, powinien unikać uciekania w stronę własnych jednostek. Nacisk położmy na słowo “w miarę”... w przypadku ostrej kłótni, zdanie ścigającego gracza przeważa. Nie należy myśleć, że przez uciekinierów można wprowadzać wrogą kawalerię w “pułapkę”, nie ma też sensu zadawać pytań “czy mogę tu uciec?”. Proszę zdać się na własny zdrowy rozsądek.

10.44 Przegrupowanie poza mapą. Jest możliwe, że ścigająca kawaleria znajdzie się poza mapą. Nie może ona powrócić do gry, dopóki gracz nie użyje swojego OC, poświęcając całą jego Fazę Rozkazów na przegrupowanie i powrót kawalerii (bez względu na zasięg czy położenie). Rozkaz przegrupowania i powrotu kawalerii stosuje się do każdej jednostki konnicy danej armii. Pozwala na powrót na mapę w zasięgu dwóch heksów od heksu, gdzie opuściły mapę – jednostki mają pełne MA do wykorzystania.

10.45 Kawaleria, która znalazła się poza mapą w wyniku pościgu nie jest uwzględniana przy obliczaniu Punktów Ucieczki.

► 10.5 Związanie walką (opcjonalne)

10.51 Pod koniec rozstrzygnięcia walki, gdy przeciwne jednostki nadal są na sąsiednich polach i nie poruszyły się (w pościgu po walce albo ucieczce), należy położyć na nie żeton “Engaged”.



Te jednostki:

- nie mogą się ruszyć / obrócić
- nie mogą strzelać, ani być celem ostrzału

- muszą otrzymać żeton Shock-No Check podczas fazy wyznaczania do walki (8.31), jeśli są w zasięgu dowodzenia aktywnego dowódcy, który może nimi dowodzić.

10.51 Kawaleria i lekka piechota (LI, VE, SK) związane walką z jednostkami, których MA jest mniejsze, mogą wycofać się o jeden heks z zachowaniem aktualnego ukierunkowania ZAMIAST otrzymywania żetonu “Shock-No Check”. Heks musi być pusty i taki na który jednostka może wejść; nie może być we wroгим ZOC; nie może sąsiadować z jednostką, z którą wycofująca się jednostka była związana walką.

Jeśli jednostka się nie wycofuje, musi otrzymać wspomniany żeton.

10.52 Żeton “Engaged” jest usuwany w chwili, gdy którakolwiek jednostka opuści swój heks.

11.0 WYCOFANIE SIĘ ARMII I ZWYCIĘSTWO

► **11.1** Gracz wygrywa poprzez spowodowanie ucieczki armii przeciwnika. Armia ucieka, gdy zgromadzone przez nią Punkty Ucieczki będą równe lub większe Progowi Ucieczki (Withdrawal Level) podanego przy scenariuszu. W Fazie Wycofywania Armii, każdy gracz oblicza zgromadzone punkty ze swoich wyeliminowanych jednostek. Uwaga – jednostki, które uciekły poza mapę są uważane za wyeliminowane.

11.2 Generalnie jednostka jest warta tyle Punktów Ucieczki (RP), ile wynosi jej TQ, z następującymi wyjątkami:

- Wszyscy harcownicy (SK) i słonie są warte 2 RP, poza Słoniami Wodza, które warte są zero.
- Podwójne są warte dwukrotność swej TQ. Dlatego falanga o TQ “7” jest warta 14 RP.
- Dowódcy “imienni” są warci pięciokrotność swej Inicjatywy, Trybuni, Prefekci i zastępczy wodzowie - tyle, ile wynosi ich Inicjatywa

11.3 Jeśli ilość zgromadzonych RP jest równa bądź większa Progowi Ucieczki Armii, ta armia wycofuje się, a gracz przegrywa.

11.4 Jeśli obie strony przekroczą lub osiągną próg ucieczki na koniec jednego etapu, gracz z najmniejszą ilością punktów powyżej progu wygrywa, ledwie. Jeśli obie strony mają dokładnie tyle samo punktów powyżej progu – osiągnięto remis.

SPQR

LIWIUSZ – KLĘSKA POD KANNAMI

Haec est pugna [Cannensis], Alliensi cladi nobilitate par, ceterum ut illis quae post pugnam accidere leuior, quia ab hoste est cessatum, sic strage exercitus grauior foediorque. Fuga namque ad Alliam sicut urbem prodidit, ita exercitum seruauit: ad Cannas fugientem consulem uix quinquaginta secuti sunt, alterius morientis prope totus exercitus fuit. Binis in castris cum multitudo semiermis sine ducibus esset, nuntium qui in maioribus erant mittunt, dum proelio, deinde ex laetitia epulis fatigatos quies nocturna hostes premeret ut ad se transirent: uno agmine Canusium abituros esse. eam sententiam alii totam aspernari; cur enim illos, qui se arcessant, ipsos non uenire, cum aequae coniungi possent? Quia uidelicet plena hostium omnia in medio essent, et aliorum quam sua corpora tanto periculo mallent obicere. Aliis non tam sententia displicere quam animus deesse: P. Sempronius Tuditanus tribunus militum "capi ergo mauoltis" inquit, "ab auarissimo et crudelissimo hoste aestimarique capita uestra et exquiri pretia ab interrogantibus Romanus cuius sis an Latinus socius, et ex tua contumelia et miseria alteri honos quaeratur? Non tu, si quidem L. Aemili consulis, qui se bene mori quam turpiter uiuere maluit, et tot fortissimorum uirorum qui circa eum cumulatim iacent ciues estis. Sed antequam opprimit lux maioraque hostium agmina obsaeipiunt iter, per hos, qui inordinati atque incompositi obstrepunt portis, erumpamus. Ferro atque audacia uia fit quamuis per confertos hostes. Cuneo quidem hoc laxum atque solutum agmen, ut si nihil obstet, disicias. Itaque ite mecum qui et uosmet ipsos et rem publicam saluam uoltis". Haec ubi dicta dedit, stringit gladium cuneoque facto per medios uadit hostes et, cum in latus dextrum quod patebat Numidae iacularentur, translatis in dextrum scutis in maiora castra ad sescenti euaserunt atque inde protinus alio magno agmine adiuncto Canusium incolumes perueniunt. Haec apud uictos magis impetu animorum, quos ingenium suum cuique aut fors dabat, quam ex consilio ipsorum aut imperio cuiusquam agebatur.

Fragment Ab Urbe Condita Liber, XXII, 22.50—The Latin Library (<http://www.thelatinlibrary.com/index.html>)—zamieścił William Carey na podstawie wielu tekstów, głównie edycji loebowskiej B.O. Fostera (1929), która sama oparta jest na wydaniu Augusta Luchsa (Berlin 1888) oraz edycji Weissenborn-Müller z 1905; przy uwzględnieniu lekcji edycji Walters-Conway z 1929.

Taki był los kannenskiej bitwy, godny porównania zową wielce zawołaną alijską klęską! Jeżeli w skutkach swoich zda się od tej lżejszą, ponieważ nieprzyjaciół wciąż z swojego szczęścia nie korzystał, z znacznej i sromotnej na placu rzezi wojska, ową okropnością przewyższa. Ucieczka z pod Alii wprawdzie wydała na sztych miasto, ale ocalała wojsko; zpod Kannów ledwo siedmdziesiąt z jednym konsulem ratującym się ucieczką uszło, całe zaś niemal wojsko podzieliło los drugiego, trupem na placu poległego. Schronionej do obydwoch obozów ledwo w połowie broń zachowującej niedobitków rzymskich zgrai zchodziło na wodzu; przecie znajdującą się w większym obozie wyprawiła do mniejszego poselstwo, ażeby gdy nieprzyjaciół z utrudzenia bitwą, tudzież po odniesionem zwycięztwie swawolna biesiadą poniewierany w nocnym martwiał odpoczynku, zebrawszy się jak najszybciej, przybywali z nimi się łączyć, i wspólnie do Kanuzyum uchodzić. Wielu naganiało to wezwanie: czemu raczej sami nie przybyli zjednoczyć się z nimi? Zapewne, mówili, wszystkie szlaki zajmuje nieprzyjaciół i dla tego to wolą kogoś, niżeli siebie, na niebezpieczeństwo narażać? Innym nie tak podobala się rada, jako raczej odwagi brakowało. Na toto odezwał się Sempronius Tudytan, trybun pułkowy: "Wolicie tedy dostać się w niewolę, i poddać wasze głowy pod taxę najokrutniejszemu i najłakomszemu nieprzyjacielowi, który was wypytwać się będzie, obywateliście rzymscy, czyli łacińscy sojusznicy; a poniżenie i nędzę jednych na zaszczyt i ujęcie sobie drugich obracać. Zniesieszli więc wyrzec się owego Emilego, który wołał z chwałą utracić, niżeli z hańbą przepędzać życie, jeżeliś jego oraz tych nieśmiertelnych bohaterów, co wraz z nim pole trupami swoimi zasłali, współziomek? Nie czekajmyż dnia! Niżeli przedsięwzięcie nasze zorzą wyświeci, i jeżeli tłumy nieprzyjaciół zatarasują nam drogę, korzystajmy z ostatka nocy; przerznijmy się przez tę błakającą się około naszego obozu niesforną gawiedź! Odwaga i żelazo otworzyłyby nam przejście nawet przez zgęstwione nieprzyjaciół szlaki: tem łatwiej zaś złożeni w klin przepelnim się jak nie przez luźnych i rozbujanych. Idźcież więc za mną wy, których obchodzi własna i ojczyzny całość!"— To wyrzekłszy dobywa miecza, sprawuje swoich w szpiczasty trójkąt, puszcza się w pośród nieprzyjaciół: ponieważ zaś Numidowie rychtowali swoje strzelby ku prawemu obnażonemu bokowi, kazał na tę rękę puklerze z prawej przełożyć; tym sposobem około sześciuset żołnierza uchroniło się do większego obozu, zamtąd zaś złączeni z drugim liczniejszym orszakiem szczęśliwie do Kanuzyum dociągali. W tych obrotach każdy raczej szedł za własnym pochopem, czyli też za własnego umysłu skłonnością, lub ślepym trafunkiem, niżeli wszystkimi ogółem rozkaz bądź jednomyślna zgoda, albo wspólnie przedsięwzięta rada kierowała.

*Fragment Tyta Liwiusza Dzieje rzymskie. T. 3., str. 174, Przeł. Ossoliński Józef Maksymilian—
http://www.pbi.edu.pl/book_reader.php?p=43443&s=1/Liv3His.html*



GMT Games, LLC
P.O. Box 1308,
Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com