

# 11. FAZA REORGANIZACJI I MORALE ARMII

*Moja mała armia topnieje jak śnieg na słońcu.*

- Generał Joseph E. Johnston

Fazę reorganizacji należy przeprowadzić w następującej kolejności:

- likwidowanie przygwożdżenia,
- zbieranie rozbitych jednostek i odzyskiwanie zwartości oddziałów,
- odzyskiwanie zwartości oddziałów,
- testowanie wytrzymałości dywizji,
- sprawdzanie morale armii,
- usuwanie znaczników rozkazów.



## 11.1 ZBIERANIE ROZBITYCH JEDNOSTEK I ODZYSKIWANIE ZWARTOŚCI

Generałowie mogą za pomocą swoich kostek dowodzenia przywracać zwartość jednostkom, które ją utraciły. Jest to możliwe, jeśli taka jednostka nie jest związana walką albo przygwożdżona ogniem.

Aby przywrócić zwartość jednostki należy wykonać test dowodzenia, w którym można łączyć kostki dowodzenia wszystkich generałów, pod których ona podlega (dowódcy jej dywizji, korpusu i wodza naczelnego). Test ten może być przeprowadzony wobec jednej jednostki tylko raz na turę.

Wódz naczelnny może przywracać zwartość każdej jednostce w armii, generał korpusu - w swoim korpusie, a generał dywizji - w swojej dywizji. Wódz naczelnny może zbierać każdą jednostkę, niezależnie od odległości w jakiej się od niej znajduje.

Każdy sukces testu podnosi zwartość o jeden poziom – maksymalnie do wartości bazowej. Porażka oznacza brak efektu.

Zgodnie z rozdz. 4.9, jeżeli korpus lub dywizja jest nieaktywna, to każdy taki test wymaga jednego sukcesu więcej. Obowiązuje to przy każdym teście, który dotyczy jednostek z nieaktywnego korpusu/dywizji, nawet jeśli używamy tylko kostek WN (bez kostek generałów z nieaktywnego korpusu).

*Przykład 1: Jednostka Konfederatów utraciła 3 poziomy zwartości. Nie jest przygwożdżona lub związana walką, a jej korpus zdał rozkaz. W fazie reorganizacji gracz przeznaczając do testu 1 kostkę od generała jej dywizji, jedną od dowódcy korpusu i dwie od wodza naczelnego, razem 4 kostki. Wypada 2, 3, 4 i 6, czyli dwa sukcesy. Jednostka odzyskała dwa poziomy zwartości.*

*Przykład 2: Jednostka Brytyjczyków straciła 3 poziomy zwartości, jej korpus jest poza dowodzeniem, zatem będzie potrzebna jednego sukcesu więcej, żeby odzyskać poziom zwartości. Gracz przeznaczając do testu 4 kostki. Wypada 2, 4, 4 i 6, czyli trzy sukcesy. Z uwagi na podwyższenie poziomu trudności testu jednostka odzyskała tylko dwa poziomy zwartości.*

Zbieranie rozbitych jednostek jest szczególnym rodzajem odzyskiwania zwartości, polegającym na podniesieniu jej poziomu zwartości powyżej zera.

Rozbita jednostka ma poziom zwartości równy 0, więc aby zebrać jednostkę wystarczy jeden sukces (lub dwa, jeśli korpus jest nieaktywny).

Przykładowo: dwa sukcesy w rzucie na odzyskanie

zwartości dają:

a) zebranie jednostki i jednocześnie odzyskanie zwartości do poziomu 1,

b) odzyskanie poziomu zwartości (zwartość równa 2).

Jeśli gracz nie podejmie próby zebrania rozbitej jednostki, nie może jej podjąć, lub próba taka zakończy się porażką, to na koniec tury jednostka taka zostaje automatycznie zniszczona.

Rozbita jednostka, która została zebrana może wykonać zwrot w dowolnym kierunku.

Jedna jednostka w ciągu jednej tury może odzyskać maksymalnie 2 poziomy zwartości.

*Przykład 3: Jednostka Konfederatów została rozbita - utraciła 4 poziomy zwartości. Nie jest przywołana lub związana walką, a jej korpus zdał rozkaz. W fazie reorganizacji gracz przeznacza do testu jedną kostkę od generała jej dywizji, jedną od dowódcy korpusu i dwie od wodza naczelnego, razem cztery kostki. Wypada 4, 4, 5 i 6, czyli cztery sukcesy. Jednostka zebrała się i odzyskała w sumie dwa poziomy zwartości (jeden sukces za zebranie i odzyskanie poziomu zwartości, drugi za odzyskanie kolejnego poziomu zwartości, pozostałe dwa sukcesy są nadmiarowe i przepadają - jednostka może odzyskać maksymalnie 2 poziomy zwartości na turę).*



### \*11.2 WYTRZYMAŁOŚĆ DYWIZJI

Każda dywizja, w której liczba jednostek - łącznie z przekazanymi jednostkami (4.12) - jest mniejsza, niż

połowa liczby, z którymi zaczynała ona grę, podlega obowiązkowemu testowi wytrzymałości. Test ten wykonujemy jednokrotnie co turę, dopóki warunek ten jest spełniony.

Test wykonujemy po zebraniu rozbitych jednostek i ewentualnym przywracaniu ich zwartości, w kroku F5.3 fazy reorganizacji. Do testu używamy kostek dowodzenia generała dywizji, który dowodzi daną jednostką, generała jej korpusu lub wodza naczelnego (można łączyć kostki). Do zdania testu wystarczy jeden sukces (lub dwa, jeśli jej korpus jest nieaktywny) - oznacza on, iż dywizja będzie dalej normalnie walczyć.

Brak sukcesu oznacza, iż wszystkie jednostki dywizji zostają zniszczone - należy je natychmiast usunąć z pola bitwy (niezależnie od sytuacji, w której się znajdują). Dywizja poniosła takie straty, że jej żołnierze nie są w stanie dalej walczyć.



### 11.3 POZIOMY MORALE ARMII I ICH ODDZIAŁYWANIE NA WOJSKA

Morale armii jest najważniejszym czynnikiem determinującym, czy armia jest w stanie dalej walczyć. Gdy spadnie ono do najniższego poziomu, bitwa dobiega końca. Należy pamiętać, iż pokazuje to nie tylko morale sensu stricto ale również zmęczenie żołnierzy.

Istnieją następujące poziomy morale armii (zaczynając od najniższego do najwyższego):

**ZAŁAMANIE - CHWIEJNE - SŁABE -  
NORMALNE - WYSOKIE - BARDZO WYSOKIE**

Jeśli zasady armii, scenariusza, karty bitewne czy zdolności generałów nie mówią inaczej, to armia zaczyna bitwę z poziomem morale "normalne".

Poziomy morale armii wywołują następujące efekty:

**Załamane** – koniec bitwy, armia ucieka.

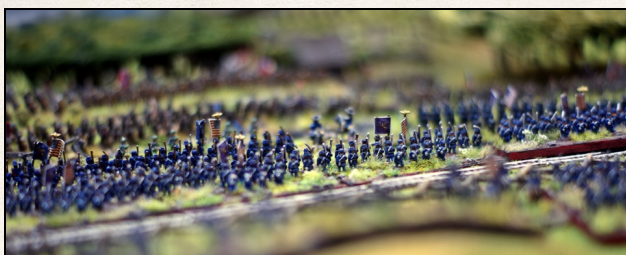
**Chwiejne** – raz na turę przeciwnik dostaje dwie dodatkowe kostki, które może użyć w dowolnym rzucie na zbieranie rozbitych jednostek, odzyskiwanie zwartości lub likwidowanie przygwoźdżenia (dwie jednocześnie lub po jednej w dwóch różnych rzutach).

**Słabe** – raz na turę przeciwnik dostaje jedną dodatkową kostkę, którą może użyć w dowolnym rzucie na zbieranie rozbitych jednostek, odzyskiwanie zwartości lub likwidowanie przygwoźdżenia.

**Normalne** – brak efektu.

**Wysokie** – możliwość powtórzenia rzutu na test morale dla jednego, dowolnego oddziału na turę.

**Bardzo wysokie** – możliwość powtórzenia rzutu na test morale dla dwóch dowolnych oddziałów na turę.



## 11.4 KIEDY SPRAWDZAMY MORALE ARMII

Morale armii zaczynamy sprawdzać dopiero, gdy nasza armia poniosła co najmniej 25% strat. Do strat zaliczamy wszystkie jednostki, które zostały zniszczone, albo wykonały odwrót lub zostały odepchnięte poza planszę (bez generałów). Od tego momentu, co turę, gracz dowodzący taką armią musi sprawdzać, czy morale jego armii nie ulegnie obniżeniu. Wykonuje się to w kroku F5.4 fazy reorganizacji.

*Przykład: Twoja armia liczy 21 podstawek. Na koniec 3. tury straty wynoszą w sumie 5 podstawki – poniżej 25%. Na koniec 4. tury straty wynoszą 6 podstawek. Limit 25% strat został osiągnięty - od tej pory musisz co turę sprawdzać morale armii.*



## 11.5 WARUNKI SPADKU MORALE ARMII

Aby morale armii spadło o jeden poziom w dół w danej turze muszą zostać spełnione dowolne dwa z poniższych warunków:

- W danej turze armia gracza poniosła większe straty od przeciwnika.
- W całej bitwie armia gracza poniosła większe straty od przeciwnika.
- Wroga armia kontroluje ponad połowę punktów strategicznych.
- Wroga armia kontroluje podstawę operacyjną naszej armii.
- Armia gracza poniosła co najmniej 50% strat.
- Zginął wódz naczelny armii gracza.

Każdy następnym spełniony warunek oznacza spadek morale armii o jeden poziom więcej. Zatem trzy spełnione warunki to spadek o dwa poziomy, cztery - spadek o trzy itd.



Jest możliwe, że obie armie stracą morale w tej samej turze. Odzwierciedla to wzajemne zmęczenie walczących armii.

Jeśli obie armie posiadają taki sam, "słaby" lub "chwiejny" poziom morale, to żadna z nich nie ma bonusów z racji istnienia obniżonego morale przeciwnika. Jeśli pierwsza z nich ma słabe, a druga chwiejne, to traktujemy je jakby pierwsza miała normalne, a druga słabe.

*Przykład: Armia Unii posiada chwiejne morale, zaś armia Konfederacji słabe. Oznacza to, że Konfederaci raz na turę będą mogli przerzucić tylko jedną kostkę w dowolnym rzucie na zebranie rozbitych jednostek, odzyskiwanie zwartości lub likwidowanie przywoźdzenia.*

Jeśli morale miałyby spaść jednocześnie obydwu armiom do poziomu "załamanie", to:

1. Morale armii spada tej z nich, której musi spaść o więcej poziomów.
2. Jeśli obydwie armie mają taki sam poziom morale armii, to straci je tylko ta armia, której gracz przegrał rzut

na inicjatywę na początku tej tury.

## \*11.6 ODZYSKIWANIE MORALE ARMII

Jest tylko jeden sposób, aby odzyskać morale armii. Aby tak się stało, gracz musi dołączyć do dowolnej walki swojego Wodza Naczelnego. Jeżeli Wódz Naczelny przeżyje taką walkę, to armia odzyskuje 1 poziom morale. Działanie to można przeprowadzić **tylko raz na grę** i nie można nim zwiększyć morale ponad poziom, z którym armia rozpoczynała bitwę.

Spadek i wzrost morale armii są symultaniczne - jeżeli miałyby spaść i wzrosnąć o 1 poziom, to pozostanie takie samo, jeżeli miałyby spaść o dwa poziomy i wzrosnąć o jeden, to spadnie o jeden, itd.

Jeśli armia w tej samej turze, w której wódz naczelny wziął udział w walce miałyby stracić poziom morale, a wódz naczelny przeżyje walkę, to morale zostaje na dotychczasowym poziomie. Jeżeli w tej samej sytuacji miałyby spaść o dwa poziomy, to spadnie tylko o jeden itd.

## 11.7 USUWANIE ZNACZNIKÓW ROZKAZÓW

Ostatnią czynnością w danej turze jest usunięcie znaczników rozkazów.

Drogi gracz, poznałeś już wszystkie podstawowe zasady potrzebne, by móc zacząć grać. W drugiej części podręcznika pokażemy Ci jak przygotowywać swoje siły przed bitwą, czy jak wystawiać teren.

