

12. ZASADY SPECJALNE

Wojna jest tylko kontynuacją polityki innymi środkami.

- Carl von Clausewitz

12.1 SAMODZIELNY DOWÓDCA

Niektórzy generałowie charakteryzowali się nad wyraz samodzielnym myśleniem i podejmowaniem działań bez rozkazów od wodza naczelnego.

Generałowie z tą cechą mogą wykonać rozkaz bez używania kostek dowodzenia od wodza naczelnego – używając tylko swoich kostek. Zignoruj wtedy wpływ odległości od wodza naczelnego. Jednakże gdy używają również kostek dowodzenia od wodza naczelnego, aby ustalić poziom trudności wykonania rozkazu, musimy uwzględnić odległość między generałami.

Każdy generał, który dowodzi samodzielną dywizją, traktowaną jako osobny korpus (np. samodzielne dywizje kawalerii), automatycznie otrzymuje cechę “samodzielny dowódca”.



ARTYLERIA

12.2 ARTYLERIA REZERWOWA ARMII

Doświadczenia wielu bitew pokazywały, że skupienie dużej liczby armat pod jednym dowództwem wysokiego szczebla, w ogromnym stopniu podnosi ich skuteczność

na polu bitwy. Dlatego w wielu armiach zaczęto skupiać je na poziomie korpusu, a nawet rezerwy artylerii armii. Opisana w tym podrozdziale zasada specjalna ma odzwierciedlić historyczne wykorzystanie tak zorganizowanej artylerii na polach bitew. Jej prawidłowe zrozumienie i skuteczne zastosowanie w ogromnym stopniu wpłynie na efektywność artylerii gracza.

Artyleria rezerwowa armii ma znacznie bardziej elastyczną możliwość ostrzału, niż artyleria przydzielona do dywizji czy korpusu.

Aby prowadzić kanonadę i wspierać walczące jednostki artyleria rezerwowa armii musi zostać aktywowana. Możemy wydać jej rozkaz w jednej z trzech sytuacji:

- zgodnie z ogólnymi zasadami aktywacji,
- w reakcji na atak przeciwnika na dowolny korpus naszej armii lub
- jednocześnie z aktywacją jednego z naszych korpusów.

Jeśli artyleria rezerwowa armii zdała rozkaz jednocześnie z korpusem gracza, to gracz wykona oba te rozkazy jednocześnie, tak jakby były one aktywacją jednego korpusu.

Przykład: Armia gracza Unii składa się z korpusów Reynoldsa, Sicklesa i artylerii rezerwowej Hunta. Gracz ma trzy możliwości kiedy będzie chciał aktywować swoją artylerię rezerwową armii. Może to zrobić po zakończeniu aktywacji korpusu przeciwnika - tak, jakby aktywował zwykły korpus w swojej armii. Może ją też aktywować, gdy dowolny korpus przeciwnika zaatakuje jeden z korpusów jego armii (Konfederaci zaatakuje np. korpus Reynoldsa) lub gdy zamierza wykonać działania jednocześnie razem z jednym ze swoich korpusów (np. Sicklesa).



Artyleria rezerwowa armii może prowadzić ostrzał zarówno w swojej aktywacji (jeśli została aktywowana zwyczajnie, jak inne korpusy), jak i w momencie gdy będziemy wykonywać akcje naszym dowolnym korpusem - tak, jakby należała do tego korpusu. Umożliwia to wsparcie własnych korpusów, zarówno w ataku, jak i w obronie.

Artyleria rezerwowa armii może wspierać dowolne jednostki naszej armii (zgodnie z ogólnymi zasadami ostrzału) i wykonywać kanonadę przeciwko dowolnym oddziałom przeciwnika, dopóki wciąż posiada baterie, które nie strzelały. Może również wspierać ogniem jednostki korpusu, który nie zdał rozkazu (jeśli sama została aktywowana).

Jeśli artyleria rezerwowa armii nie zda rozkazu, może ostrzeliwać tylko najbliższy oddział nieprzyjaciela (8.8).



Przykład: Armia gracza Unii składa się z korpusów Reynoldsa, Sicklesa i artylerii rezerwowej Hunta. Korpus Reynoldsa zostaje zaatakowany przez przeciwnika. W odpowiedzi na atak przeciwnika, gracz zdaje rozkaz korpusu Reynoldsa i jednocześnie rozkaz artylerii rezerwowej armii Hunta. Baterie Hunta wspierają ogniem walczące jednostki Reynoldsa, gracz Unii nie wykorzystuje jednak do tego wszystkich baterii - chce zostawić je sobie na późniejsze działania.

Po zakończeniu aktywacji przeciwnika, gracz Unii kontynuuje aktywację korpusem Reynoldsa (na skutek zdanego rozkazu w reakcji). Jednocześnie Hunt może wykonać kanonadę przed atakami Reynoldsa. Ponieważ Hunt wykonał rozkaz jednocześnie z korpusem Reynoldsa, to jego armaty wykonają swoje ewentualne ruchy równocześnie z tym korpusem (jak jeden rozkaz).

Następnie swoją aktywację wykonuje przeciwnik. Po jej zakończeniu, gracz Unii aktywuje korpus Sicklesa. Ponieważ Hunt zdał już wcześniej rozkaz, więc jego baterie będą mogły ponownie wykonać kanonadę i ostrzał wspierający - dopóki wciąż posiada baterie, które nie strzelały.

12.3 ARTYLERIA KORPUŚNA

Jednostki artylerii korpuśnej podlegają bezpośrednio dowódcy ich korpusu. Każdy dowódca korpusu, w którego składzie znajduje się artyleria korpuśna, dostaje dodatkową 1 kostkę dowodzenia, której może użyć tylko i wyłącznie do testów dowodzenia, związanych z podległą mu artylerią korpuśną (np. likwidowanie przygwożdżenia). Jeśli dowódca korpusu zdał test rozkazu, to artyleria korpuśna może wykonać kanonadę do dowolnych jednostek, ale wspierać ogniem tylko jednostki swojego korpusu (zobacz 8.8).

Aby być aktywne, podstawki artylerii korpuśnej muszą przebywać nie dalej niż 6 cali od dowódcy ich korpusu.

Niektóre armie posiadają osobnych dowódców dla artylerii korpusnej. W takim wypadku dowódca korpusu nie otrzymuje dodatkowej kostki dowodzenia. Testy dowodzenia dotyczące tej artylerii przeprowadza jej dowódca (może łączyć kostki dowodzenia z generałem swojego korpusu czy WN, tak samo jak generałowie dywizji).

Niektóre armie mogą posiadać zapis, iż artylerię korpusną należy przydzielić do dywizji - działa wtedy ona jak artyleria dywizyjna (8.8). Również w tym przypadku dowódca korpusu **nie otrzymuje** dodatkowej kostki dowodzenia.

Nie umieszczamy na polu bitwy podstawki symbolizującej tego osobnego dowódcę artylerii korpusnej. Wszystkie dystanse nadal mierzymy do dowódcy korpusu.

12.4 RAKIETY

Oprócz artylerii, na polach bitew epoki pojawiały się również wyrzutnie rakiet. Stosowano je najczęściej na okrętach oraz w trakcie oblężeń, były bowiem jeszcze bardzo niecelne. Mimo wszystko próbowano stosować je na polach bitew, np. w epoce napoleońskiej.

W połowie XIX wieku William Hale udoskonalił konstrukcję rakiet, dodając im boczne dysze wylotowe, które wprawiały lecącą raketę w ruch obrotowy i w ten sposób stabilizowały jej tor lotu. Dzięki temu stały się one bardziej celne i zaczęły być częściej używane na polach bitew.

Baterie rakiet działają na takich samych zasadach jak baterie artylerii, ale **nie mogą nigdy zredukować zwartości oddziału przeciwnika**. Tak samo jednak jak w przypadku artylerii, wynik "6" powoduje automatyczne przywożenie oddziału przeciwnika (bez testowania morale).

Dodatkowo, jeżeli rakiety strzelają do oddziału, który znajduje się w terenie zabudowanym, to każda bateria otrzymuje +1 do SO.



KAWALERIA

Kawaleria jako osobny rodzaj broni posiadała swoją wyjątkową specyfikę. Aby uchwycić jej sposób działania na polu bitwy, zamieściliśmy poniżej kilka zdolności specjalnych, które odróżniają ją od piechoty.

Domyślnie wszystkie zapisy dotyczące kawalerii, jej ataków i innych działań odnoszą się do kawalerii operującej na koniach. Jednak niektóre jednostki kawalerii posiadają cechę "dragoni" i mogą się spieszać. Po spieszeniu są traktowane jak jednostki piechoty.

12.5 ATAKI KAWALERII

Kawaleria posiada trzy rodzaje ataków, wynikające ze zdolności specjalnych jednostek:

- **Szarża** - kawaleria nie strzela w trakcie walki ogniowej, **walczy jedynie wręcz**. Dostępna dla **wszystkich** rodzajów kawalerii - także w kontrataku.

Kawaleria może szarżować w każdym terenie z wyjątkiem fortyfikacji i terenów niedostępnych (jeziora itd.).

Jeśli szarżująca jazda nie zostanie odepchnięta w etapie walki ogniowej, to dostaw ją do jednostki przeciwnika i rozpocznijcie walkę wręcz. Jeśli obydwie jednostki nie prowadzą walki ogniowej i walczą wyłącznie na broń białą **pomijamy pierwszy etap i od razu przechodzimy do walki wręcz**.

Jeśli zarówno cel szarżującej jednostki stoi w terenie nie zmniejszającym wartości Ruchu, jak i ostatni cal przed dostawieniem podstawek do walki wręcz nie zawiera takiego terenu, to szarżująca jednostka otrzymuje **impet**.

Wartość cechy "impet" oznacza ilość dodatkowych kostek do wartości WB szarżującej jednostki.

- **Harcowanie** - kawaleria strzela w trakcie walki ogniowej, może również walczyć wręcz. Dostępne tylko dla jazdy z cechą "harcownicy".
- **Spieszenie** - kawaleria dojeżdża na cal od podstawki przeciwnika i przed walką ogniową staje się spieszona. Dostępne tylko dla jazdy z cechą "dragoni" - także w kontrataku.



12.6 HARCOWNICY

Kawaleria z cechą "harcownicy" może wykonać harcowanie. Walkę rozpoczyna od walki ogniowej i w zależności od jej wyniku może dostawić się do walki wręcz - w takim wypadku jednak nie posiada modyfikatora wynikającego z impetu (nie jest to szarża).

Jednostka z cechą "harcownicy" wykonująca odwrót traci zawsze 1 punkt zwartości, niezależnie od jego odległości (patrz 9.11f).

12.7 DRAGONI

Ze względu na wzrastającą siłę ognia piechoty, kawaleria w połowie XIX wieku coraz częściej stosowała taktykę poruszania się konno - ale walki pieszo, wykorzystując wszelkie przeszkody terenowe, które mogły dać jej osłonę. Jednak nie wszystkie rodzaje jazdy walczyły jak mobilna piechota - zwłaszcza w Europie nadal wierzono w możliwość sukcesu klasycznej szarży kawalerii.

Kawaleria z cechą "dragoni" może raz na turę spieszyć się lub wsiąść na konie. Może to zrobić na początku lub na koniec zwykłego ruchu, przy ataku na oddział przeciwnika lub jako dodatkową reakcję na atak - wtedy kosztuje to 3 cale zasięgu ruchu.

Może to również zrobić przed rozpoczęciem pościgu lub oderwania, a także przed wykonaniem odepchnięcia - wtedy jest to darmowe.

Przy deklaracji ataku (i reakcji na atak) musisz określić, czy kawaleria będzie się spieszać, czy będzie walczyć konno. Kawaleria staje się spieszona po ustawieniu się na cal od przeciwnika.

Jeśli na zadeklarowaną kombinację reakcji (np. atak ze spieszeniem lub odwrót ze spieszeniem) jednostce nie starczy ruchu, to gracz wybiera czy rezygnuje ona ze spieszenia/wejścia na koń, czy wykonuje niepełny ruch.

Przykład: Gracz zadeklarował atak jednostką kawalerii z cechą "dragoni", decydując, iż będzie ona spieszona w trakcie ataku. Oddział przeciwnika, na który zadeklarowano atak, znajduje się 11 cali od jednostki dragonów. Dragoni mają zasięg ataku 12 cali, od których muszą odjąć 3 cale na spieszenie się, zatem zostaje im tylko 9 cali na ruch - to za mało, aby zaatakować przeciwnika pieszo. Gracz może w tym momencie zdecydować, czy wykona szarżę konno, czy jego jednostka zostanie spieszona, ale do ataku nie dojdzie (oddział wykona jedynie połowę ruchu, zgodnie z 9.3).



Nie może się spieszać lub wsiadać na konie kawaleria, która jest przygwożdżona ogniem artylerii i związana walką.

Spieszona kawaleria jest traktowana jak piechota, porusza się z prędkością 9 cali i otrzymuje cechy „piechota lekka” oraz „szyk rozproszony”.

Jeśli nie zapisano inaczej, szarżująca kawaleria z cechą „dragoni” posiada **Impet** równy 1.

Przykład: Gracz zadeklarował atak jednostką kawalerii z cechą „dragoni”, decydując, iż będzie ona spieszona w trakcie ataku. Kawaleria porusza się najpierw konno, a następnie, po dostawieniu się do przeciwnika wydaje 3 cale i staje się spieszona. Od tej pory do końca tury będzie musiała poruszać się pieszo (działanie to można wykonać tylko raz na turę).

12.8 KAWALERIA UDERZENIOWA

Kawaleria z tą cechą, która szarżuje na przeciwnika i przegrała walkę ogniową o 1, może nadal dostawić się do walki wręcz. Wyższa porażka w walce ogniowej oznacza odepchnięcie.



CECHY JEDNOSTEK

12.9 FANATYCY

Jednostki z cechą „fanatycy”, niezależnie czy atakują, kontratakują, czy wykonują reakcję „stać i strzelać”, mogą dostawić się do walki wręcz, niezależnie od wyniku walki

ogniowej – chyba, że atakujący przeciwnik wygrał walkę i sam zdecydował się to zrobić.

Dodatkowo, po rozpoczęciu walki wręcz w której uczestniczą fanatycy, należy natychmiast wykonać ją tyle razy, aż wszystkie jednostki danej, strony biorące w niej udział, zostaną rozbite lub zniszczone – wszelkie odepchnięcia jako wynik walki należy zignorować.

Przykład: Jednostka Turkosów z cechą „fanatycy” zaatakowała oddział austriackiej piechoty. Austriacy wygrali walkę ogniową o 2, ale Turkosi, mimo porażki – zgodnie z decyzją gracza – dostawiają się do walki wręcz, która jest natychmiast powtarzana, aż albo Turkosi, albo austriacka piechota zostanie zniszczona. Gracze nie mogą wykonać jakichkolwiek innych działań, aż do jej zakończenia.

12.10 LEKKA PIECHOTA I INNE JEDNOSTKI DODATKOWE

Do niektórych rodzajów jednostek można dokupić jednostki dodatkowe (regimenty, bataliony itd.) – maksymalnie jedną dla każdej jednostki. Są one symbolizowane przez podstawki o wymiarach 1.5x6 cm – umieść taką podstawkę przed frontem jednostki, do której została dokupiona. Podstawki te traktuj wyłącznie dekoracyjnie i informacyjnie. Należy dodać ich właściwości do charakterystyk jednostki, dla której zostały wykupione.



Najczęściej występującym rodzajem jednostek dodatkowych jest „lekka piechota”. Niektóre jednostki występujące w grze mogą też od razu posiadać taką cechę.

Jednostki mające cechę „lekka piechota”, podlegają czterem dodatkowym zasadom:

- Jeśli podczas rzutu na trafienie w walce ogniowej wypadnie podwójna „6”, to jednostka przeciwnika traci automatycznie 1 poziom zwartości. Nie dotyczy to walki wręcz.
- Jedna „6” wyrzucona w trakcie walki ogniowej z artylerią powoduje przygwożdżenie tej artylerii.
- Jednostka, z cechą „lekka piechota”, która atakuje artylerię ma +1 do morale w walce ogniowej z armatami.
- Generałowie przeciwnika giną, jeśli w walce ogniowej podczas rzutu na trafienie wypadnie choć jedna „6”.

Automatyczne trafienia zadane przez lekką piechotę, czy w inny sposób w trakcie walki, wliczają się do jej wyniku.

Zasady innych rodzajów jednostek dodatkowych znajdują się w poszczególnych księgach armii.



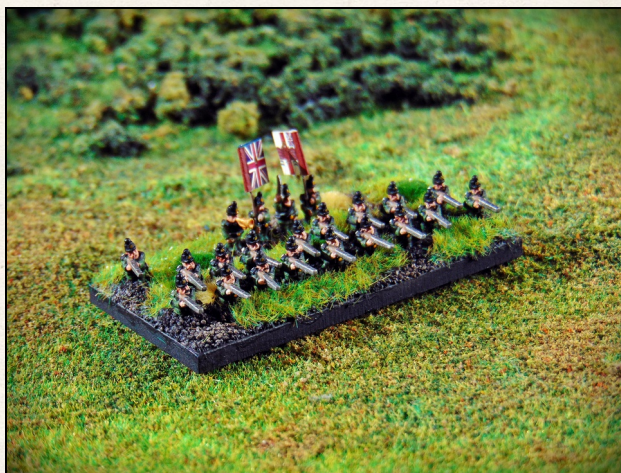
12.11 SZYK ROZPROSZONY

Wraz z udoskonalaniem broni palnej piechota zaczęła rezygnować z poruszania się w liniach i kolumnach na korzyść formacji rozproszonej, która oferowała znacznie większą elastyczność i umożliwiała lepsze wykorzystanie terenu, w celu ukrycia się przed ogniem przeciwnika.

Jednostka z tą zasadą specjalną, będąc celem jakiegokolwiek ostrzału lub walki ogniowej, otrzymuje dodatkowe kości do morale: kawaleria +1, piechota +2.

Kawaleria wykonująca szarżę na jednostki w szyku rozproszonym posiada podwójny impet.

Jednostki posiadające jednocześnie zasady specjalne „lekka piechota” oraz „szyk rozproszony” (jak np. spieszona kawaleria amerykańska) nie kumulują bonusów do morale będąc celem ostrzału. W takim wypadku gracz wybiera najbardziej korzystny dla siebie modyfikator.



UZBROJENIE

12.12 LANCE

Kawaleria z cechą „lance” - oprócz kostek wynikających z poziomu jej wyszkolenia - może przerzucić jedną, dodatkową kostkę WW, gdy szarżuje przeciwko piechocie i artylerii. Kawaleria z cechą „lance” będąca elitą może przerzucić jedną, dodatkową kostkę WW, gdy szarżuje przeciwko jakimukolwiek oddziałowi.

