

15. WYSTAWIANIE ARMII

Dla potrzeb obrony, Skonfederowane Stany mogą w normalnych okolicznościach polegać głównie na swoich milicjach, ale uznaje się za wskazane, aby w aktualnej sytuacji, powołana została dobrze wyszkolona i zdyscyplinowana armia, o wiele liczniejsza niż zazwyczaj jest potrzebna w trakcie pokoju.

- Prezydent Jefferson Davies

Aby umożliwić graczom tworzenie porównywalnych sił, wszystkie jednostki oraz ulepszenia do nich mają swój koszt określony w \$. Nazwa waluty jest umowna - może być inna dla różnych nacji, ale zawsze oznacza taką samą wartość punktową (1:1). Dodatkowo, dla zachowania historycznego realizmu, na listach armii istnieje wiele ograniczeń. Określają one np. jaki procent całej armii może stanowić kawaleria, jaka część wojska może być weteranami, ile wolno nam wystawić armat itd. Wszystko to służy tworzeniu zbalansowanych i atrakcyjnych dla graczy rozpisek, możliwie bliskich ówczesnym realiom.

Gracze - za obopólną zgodą - mogą modyfikować te zasady na potrzeby rozgrywanych przez siebie bitew, np. starć historycznych.

Poniższy rozdział zawiera kilka przepisów ogólnych, ale również zasady szczegółowe dla armii Unii i Konfederacji. Każda księga armii zawiera unikalne dla niej zasady wystawiania jednostek.

15.1 OKREŚLENIE ROZMIARU STARCIA

Gdy umawiamy się na bitwę, musimy określić rozmiar starcia - czyli jaka będzie wartość punktowa naszych armii. Taka sama dla obu stron umożliwi najbardziej zbalansowaną rozgrywkę.

Naukę grania warto rozpoczynać armią, która liczy do 1000\$.

Bitwy średniej wielkości rozgrywane są zazwyczaj w formacie 1500-2000\$, co pozwala doświadczonym graczom rozegrać bitwę w 2-2.5 godziny.

Powyżej 2000\$ zaczynają się duże bitwy, które mogą trwać wiele godzin, ale sprawiają też największą frajdę dla grających.



15.2 OGÓLNE ZASADY TWORZENIA ROZPISKI

Gdy już określimy wielkość starcia, za posiadane \$ należy stworzyć naszą armię, wykupując wybrane jednostki, generałów oraz możliwe ulepszenia.

Bardzo pomocny w tworzeniu rozpisek jest **kreator armii**, który jest dostępny na stronie: <http://www.gmboardgames.com/ab/>. Zawiera on zawsze najnowsze i oficjalnie obowiązujące przepisy dotyczące wszystkich armii, występujących w grze.

Kilka przykładowych rozpisek jest dostępnych na naszej stronie.

Poniżej podajemy ogólne zasady organizacji armii graczy - szczegółowe znajdują się na listach danej armii.

Generałowie

Wystawienie wodza naczelnego jest obowiązkowe i darmowe jednocześnie. Ponadto, każdy korpus i każda dywizja muszą mieć swojego generała. Generałowie kosztują 20\$, chyba że zasady specjalne danej armii mówią inaczej.

Piechota

Piechota była podstawą prawie każdej armii XIX wieku

- większość z nich będzie miała co najmniej kilka jej typów do wyboru, o różnym stopniu wyszkolenia.

Kawaleria

Kawaleria może być wystawiana w trzech rodzajach formacji:

- Jako osobny korpus kawalerii, który składa się z kilku dywizji kawalerii. Traktujemy go jak pozostałe korpusy w armii. Dowodzi nim dowódca korpusu kawalerii.
- Jako samodzielna dywizja kawalerii. Na potrzeby gry traktujemy ją jak osobny korpus w armii (generuje znaczniki patroli, kostki dowodzenia dla WN itd.). Dowodzi nią dowódca korpusu albo dowódca dywizji kawalerii.
- Jako dywizja kawalerii w ramach korpusu piechoty. W tym przypadku jest ona traktowana jak pozostałe dywizje piechoty w danym korpusie (nie generuje znaczników patroli, kostek dowodzenia dla WN itd.). Dowodzi nią dowódca dywizji kawalerii.

Kawaleria może stanowić maksymalnie 25% łącznej liczby wystawionych podstawek piechoty i kawalerii, zaokrąglając w dół, o ile zasady specjalne armii nie mówią inaczej.

Przykład: Armia Unii liczy 12 podstawek: 8 piechoty, 2 artylerii i 2 kawalerii. Przy obliczaniu limitu uwzględniamy tylko piechotę i kawalerię, zatem 10 podstawek pozwala wystawić 2.5 podstawki kawalerii, które zaokrąglamy w dół do 2. Gdyby w armii było np. 13 podstawek piechoty i kawalerii to mogłaby ona zawierać 3 podstawki jazdy (3.25 zaokrąglone w dół do 3).



Jednostki specjalne

Na listach armii występują jednostki specjalne, które wyróżniły się w bojach połowy XIX wieku. Dobrymi przykładami są konfederacka Stonewall Brigade, unijna Iron Brigade, czy brytyjska Rifle Brigade.

Jeśli zasada nie mówi inaczej, to w każdej armii można wystawić **maksymalnie jedną jednostkę specjalną** o tej samej nazwie.

Zasada ostatniego korpusu

Jeśli gracz wystawia dwa i więcej korpusów (nie licząc artylerii rezerwowej armii i samodzielnej dywizji kawalerii), to ostatni korpus w rozpisce może liczyć mniej dywizji, niż wynika to z organizacji armii. Warto zauważyć, że nie zmienia to wymaganej liczby jednostek w samych dywizjach. **Nie dotyczy to korpusów i dywizji kawalerii**, tj. nie można stworzyć korpusu składającego się wyłącznie z jednej dywizji kawalerii, o ile nie jest to wyraźnie dozwolone.

Przykład: Armia Konfederacji liczy dwa korpusy. Musisz wystawić 1 korpus, liczący 3 dywizje. Drugi korpus może być mniej liczny i składać się np. tylko z 1 dywizji (liczącej minimum 3 jednostki piechoty).

15.3 ORGANIZACJA ARTYLERII

Artylerię - pod względem jej organizacji - dzielimy na 3 rodzaje:

- **Artylerię dywizyjną.** Podstawka z tą artylerią podlega bezpośrednio pod generała danej dywizji.
- **Artylerię korpuśną.** Jednostki artylerii korpuśnej podlegają bezpośrednio dowódcy ich korpusu. W przypadku gry jednym korpusem (zobacz 15.7) artylerię korpuśną traktujemy jak artylerię rezerwową armii.
- **Artylerię rezerwową armii** tworzącą osobny korpus, nie posiadający szczebla dywizji.

Szczegółowe zasady dotyczące działania artylerii korpuśnej i artylerii rezerwy armii znajdują się w rozdziałach 12.2 i 12.3.

Artyleria jest ograniczona limitem ilościowym, który

określa liczbę wystawianych jej podstawek i baterii, bazując na liczbie wystawionych w armii jednostek piechoty i kawalerii.

- Każda jednostka o osłabionej lub typowej liczebności pozwala na wystawienie 0,5 baterii artylerii, zaś każda jednostka o wzmocnionej i ogromnej liczebności lub z dołączoną jednostką dodatkową pozwala na wystawienie 1 baterii artylerii. Niepełny limit baterii artylerii zaokrąglamy w dół, np. 7,5 do 7.
- Osłabiona jednostka piechoty lub kawalerii, której wykupiono jednostkę dodatkową może wystawić 0,5 baterii artylerii (a nie 1 jak w przypadku wzmocnionej, czy typowej jednostki z regimenterem lekkiej piechoty). Ułamki zaokrąglamy w dół.
- Można wystawić maksymalnie tyle podstawek artylerii konnej, ile jest dywizji kawalerii w naszej rozpisce.
- Limit wystawiania artylerii określa się na podstawie składu całej armii, a nie każdego korpusu z osobna.



15.4 ULEPSZENIA JEDNOSTEK

Oddziały w armii gracza mogą mieć wykupione ulepszenia oraz jednostki dodatkowe. Może to być powiększenie zwartości, wykupienie statusu weteranów, karabinów gwintowanych, regimentu lekkiej piechoty itd. Oczywiście nie dla każdej jednostki można kupić wszystkie ulepszenia - zależy to od uwarunkowań historycznych.

Szczegółowy wykaz możliwych ulepszeń oraz dotyczących ich limitów znajduje się na liście danej armii.

Do każdego oddziału można dokupić tylko jedną jednostkę dodatkową i jest to możliwe tylko tam, gdzie wyszczególniono taką opcję. Jeśli do naszej jednostki

wykupiliśmy np. Gurkhów, to nie możemy już jej dodać regimentu lekkiej piechoty itp.

W połowie XIX wieku zdarzało się, że jednostki piechoty i kawalerii były wyposażone w różne rodzaje broni. Nawet w ramach jednego regimentu na wyposażeniu mogły znajdować się jednocześnie muszkiety gładkolufowe i karabiny gwintowane różnych rodzajów. Jednostka, która nie ma wykupionej dodatkowej broni ma właśnie takie mieszane uzbrojenie. Wykupienie dodatkowej broni oznacza, iż jednostka jest w pełni wyposażona w dany rodzaj broni.



15.5 ULEPSZENIA DLA ARMII I GENERAŁÓW

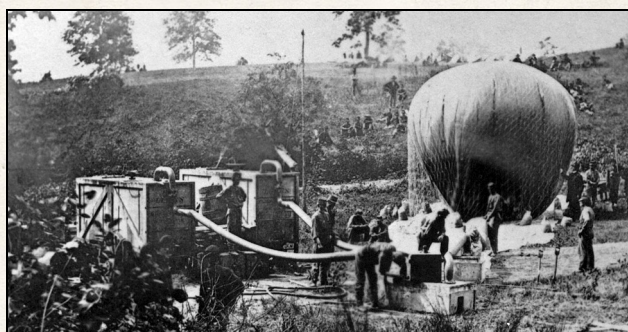
Każda armia posiada swoją listę ulepszeń wraz z ich kosztami punktowymi. Poniżej prezentujemy zasady typowych ulepszeń dla armii i generałów.

- **Dodatkowa karta bitewna:** Można dokupić maksymalnie 2 takie karty, chyba, że zasada danej armii mówi inaczej. Każda dokupiona karta oznacza, że gracz na początku bitwy wylosuje i zostawi sobie na rękę 1 kartę więcej.
- **Sprawny sztab:** Dodaje 1 kostkę dowodzenia generałowi, dla którego został dokupiony. Maksymalnie jedno takie ulepszenie dla danego generała.
- **Fortyfikacje polowe:** Jeden odcinek fortyfikacji polowych o długości 6 cali lub krótszej. Możemy je umieścić w dowolnym miejscu poza strefą rozstawienia przeciwnika, po wystawieniu wszystkich terenów. Można kupić dowolną ilość fortyfikacji. Odcinki nie muszą być proste - można je załamywać.

- **Balony:** Umieszczamy je w ten sposób, aby zmieściły się w odległości 6 cali od własnej krawędzi pola bitwy. Rozstawiamy je razem ze znacznikami patroli - wystawienie balonu jest traktowane jak wystawienie znacznika.

W fazie patroli, jeśli jakikolwiek znacznik patroli przeciwnika znajdzie się w odległości 18 cali od balonów (lub mniejszej, jeśli wrogi znacznik został tak umieszczony przed grą), to gracz kontrolujący je natychmiast rzuca kostką. W przypadku uzyskania sukcesu przeciwnik musi powiedzieć, czy pod tym znacznikiem znajduje się zwiad, czy korpus - a także ujawnić jego rodzaj (samodzielna dywizja kawalerii, korpus piechoty, gwardii, rezerwy artylerii armii itd.). W odległości 12 cali (lub mniejszej) balony automatycznie odkrywają znaczniki patroli przeciwnika.

Balony nie mogą się ruszać. Przejście oddziału przeciwnika przez balony powoduje ich zniszczenie. Można kupić tylko jedno takie ulepszenie.



- **Dodatkowa amunicja:** Gracz może jednokrotnie (w trakcie jednego, wybranego przez siebie ostrzału) dodać jedną kostkę do siły ognia podstawki artylerii. Można wykupić dowolną liczbę dodatkowej amunicji. NIE można kumulować efektu kilku dodatkowych amunicji podczas ostrzału jednej podstawki.
- **Dodatkowi adiutanci:** Dodatkowi adiutanci wydłużają zasięg dowodzenia generała o 6 cali (zasięg generałów dywizji do swoich jednostek, dowódców korpusów do generałów dywizji i wodza naczelnego do dowódców korpusów). Jeśli wódz naczelny ma wykupionych dodatkowych adiutantów, to poziom trudności wydania rozkazów wzrasta co 18 cali, zamiast co 12 cali.

- **Dodatkowy znacznik patroli:** Armia otrzymuje jeden znacznik patroli, który jest jedynie zwiadem, wystawiany na zasadach ogólnych. Jeśli zasada specjalna armii nie mówi inaczej, to można wykupić maksymalnie 1 taki znacznik na każde rozpoczęte 1000\$ rozpiski.

Dodatkowe, unikalne ulepszenia armii, opisane są w ich księgach.

15.6 DARMOWE JEDNOSTKI

Wszystkie darmowe jednostki, jakie dana armia może otrzymać według swoich zasad, liczą się do wszystkich jej limitów - tak samo jak pozostałe oddziały. Oznacza to, że np. darmowa piechota Unii wpływa na ilość możliwej do wystawienia kawalerii, baterii artylerii itd.

Jednostki takie liczą się także do limitów ilości jednostek w dywizji. Przykładowo: można stworzyć dywizję, która się składa wyłącznie z darmowych jednostek.

Darmowym jednostkom piechoty i jazdy nie można kupować ulepszeń. Natomiast darmowa artyleria może otrzymać dowolne, dostępne dla niej ulepszenia, jak np. konie itd.



15.7 GRA ARMIA Z JEDNYM KORPUSEM

Czasem armia gracza może składać się tylko z jednego korpusu. Należy wtedy obniżyć szczebel dowodzenia - rolę wodza naczelnego przejmuje dowódca korpusu. Losujemy go spośród dostępnych dla danej armii dowódców korpusów.

Rozkazy będą wydawane dowódcom dywizji. Jest to bardzo niekorzystne, gdyż ich kostki będą musiały być używane jednocześnie zarówno do zdawania rozkazów, jak i testów ataków oskrzydających, zbierania jednostek itd.

Każda dywizja daje dodatkową kostkę dowodzenia dla wodza naczelnego, na tej samej zasadzie, jak korpusy.

Należy pamiętać, że samodzielna dywizja kawalerii i artyleria rezerwowa armii są de facto korpusami, zatem np. armia z jednym korpusem piechoty i samodzielną dywizją kawalerii składa się już z dwóch korpusów. W takim wypadku ww. zasada nie ma zastosowania.

