

## 2. ODDZIAŁY

*Przekroczmy rzekę i odpocznijmy w cieniu drzew.*

- Ostatnie słowa generała Thomasa „Stonewalla” Jacksona

### 2.1 ODDZIAŁY

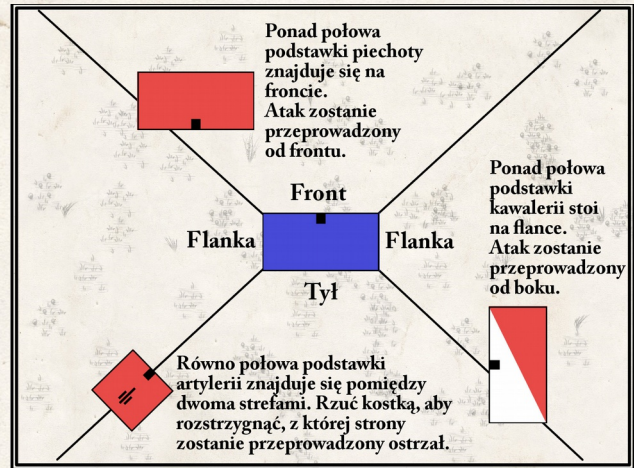
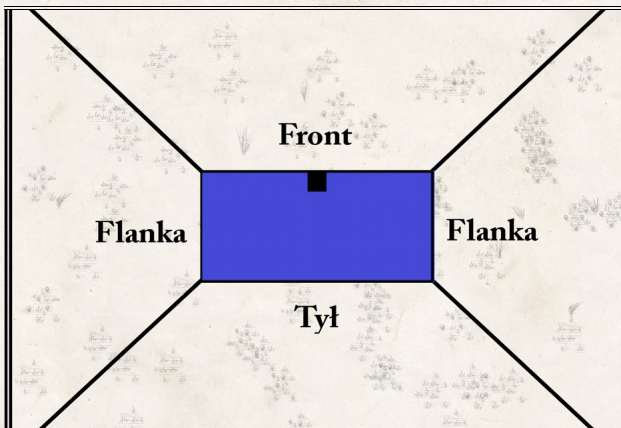
Wyróżniamy trzy typy oddziałów: **piechotę**, **kawalerię** i **artylerię**. Każdy z nich dzielimy na różne rodzaje jednostek, np. kawalerię na uderzeniową, dragonów itd.

Podstawka symbolizuje jednostkę piechoty lub kawalerii - zazwyczaj będzie to cały pułk lub brygada, ale możliwe są inne wielkości. Natomiast jedna podstawka artylerii przedstawia od kilku do ponad dwudziestu armat.

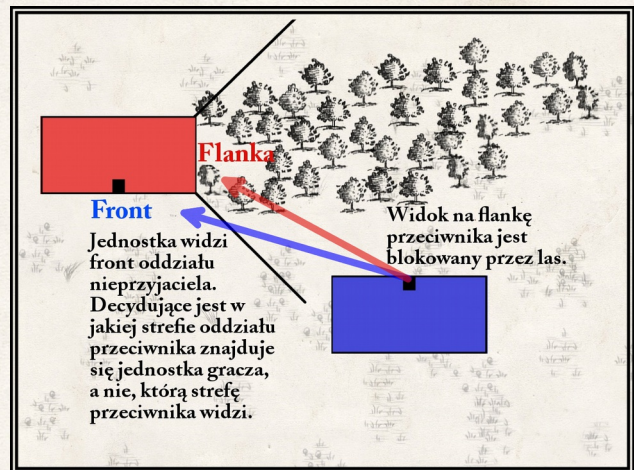
Każdy oddział jest reprezentowany przez odpowiednie figurki. Czasami będzie to wymagało od gracza posiadania dwóch podstawek dla tego samego oddziału, np. dragoni posiadają możliwość walki konno lub spieszania się. W takim przypadku należy mieć osobne podstawki z figurkami obydwu rodzajów.

### 2.2 FRONT, FLANKI I TYŁ

Każda podstawka posiada swoją strefę przednią (front), boczną (flanki) i tylną. Jest to istotne przy ustalaniu kierunku ataku i ostrzału. Gdy ponad połowa nieprzyjacielskiego oddziału znajduje się na flance jednostki gracza, atak lub ostrzał nastąpi od boku. Jeśli na tyłach, to od tyłu.



Może się zdarzyć, że jednostka będzie znajdować się w bocznej strefie oddziału przeciwnika, ale będzie widzieć tylko jego front. W tym wypadku zawsze decydujące jest ustawienie własnej jednostki, a nie jaką strefę oddziału przeciwnika widzi.





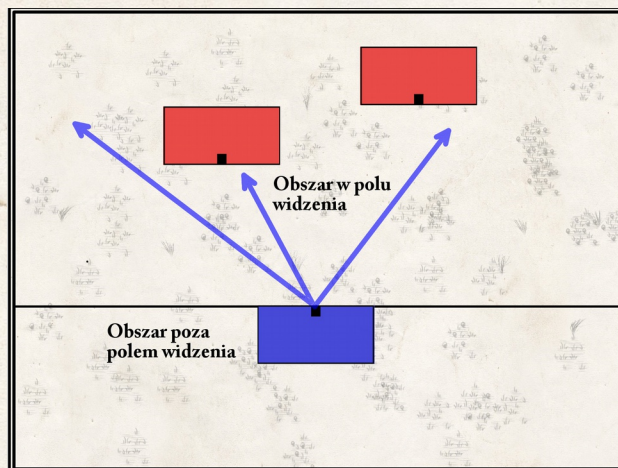
## 2.3 POLE WIDZENIA

Każda jednostka ma swoje pole widzenia. Jednostki mogą atakować tylko te oddziały, które są w ich polu widzenia. Dotyczy to także ostrzału przez artylerię. Pole widzenia zawiera się w zakresie 180 stopni przed frontem naszej jednostki. Aby sprawdzić, czy jednostka widzi oddział przeciwnika wykonaj pomiar od środka przedniej krawędzi jednostki.

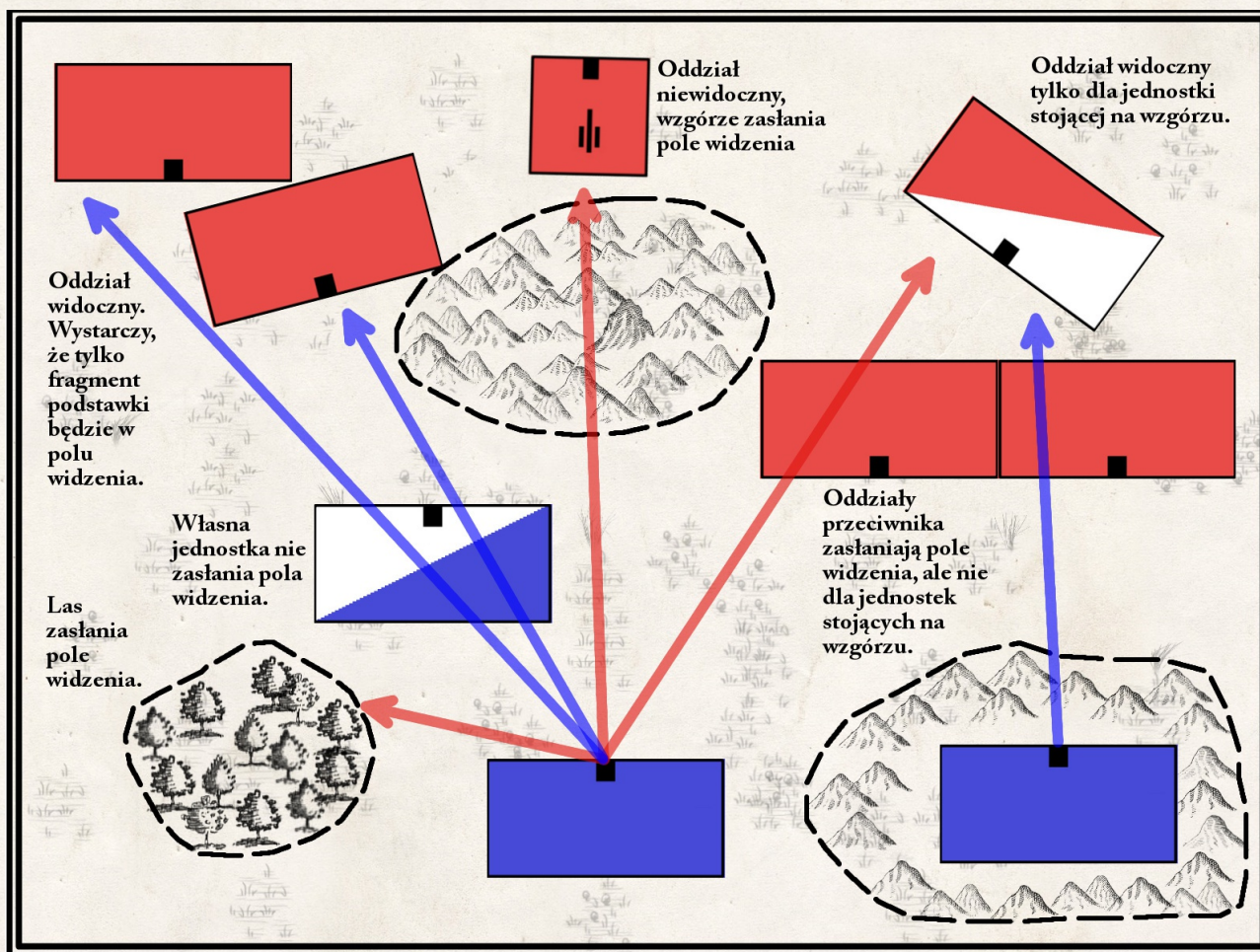
Własne jednostki nie zasłaniają pola widzenia.

Zasłaniają pole widzenia:

- oddziały przeciwnika (nie zasłaniają pola widzenia jednostkom, które są na wzgórzu),
- lasy, tereny zabudowane, wzgórza.



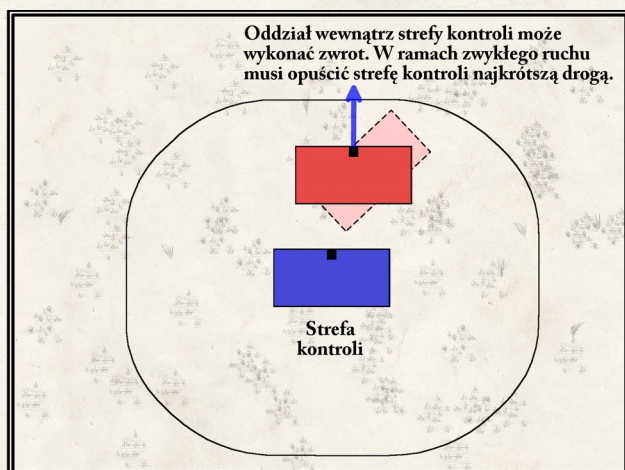
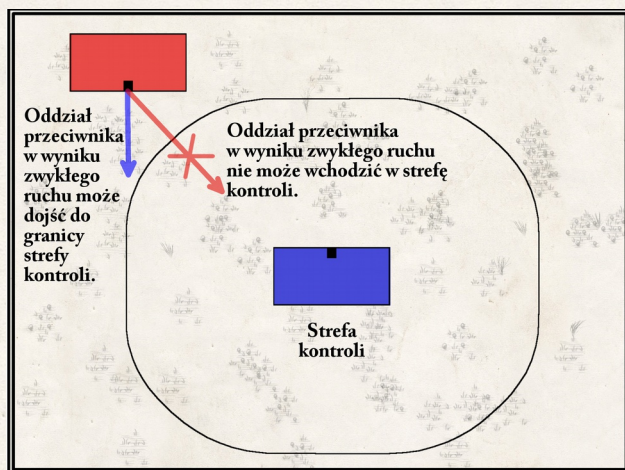
Dokładny wpływ terenu na pole widzenia został opisany w rozdziale 10. "Teren".



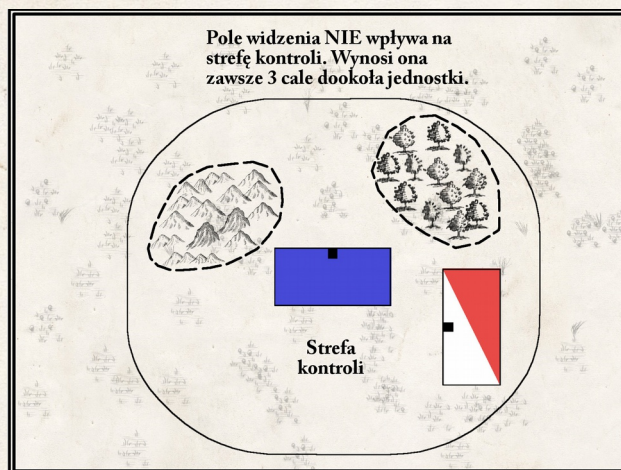


## 2.4 STREFA KONTROLI

Każda podstawka posiada swoją strefę kontroli. Strefa kontroli oddziału odpowiada obszarowi w odległości 3 cali dookoła jednostki. Jednostka w wyniku zwykłego ruchu (7.1) nie może wchodzić w strefę kontroli przeciwnika. Może to zrobić w innych okolicznościach (atak, ruch do wsparcia, pościg, zajęcie miejsca po odepchniętej lub zniszczonej jednostce, odepchnięcie, odwrót, przejście przez linie). Jeśli znalazła się w tej strefie z powodu wymienionych wyżej okoliczności, to może tam pozostać - może wtedy wykonać zwrot. Jeśli będzie wykonywała zwykły ruch, to musi opuścić strefę kontroli przeciwnika najkrótszą drogą (w tym kierunku, gdzie ma najbliższą granicę tej strefy).



Pole widzenia NIE wpływa na strefę kontroli. Wynosi ona zawsze 3 cale dookoła jednostki.



Jednostki, które są związane walką lub przygwożdżone ogniem artylerii NIE posiadają strefy kontroli.

Niektóre bronie (np. kartacze w artylerii) mają zasięg ostrzału 3 cale. Oznacza to, że można z nich korzystać, gdy jednostka ustawi się na granicy strefy kontroli jednostki przeciwnika.

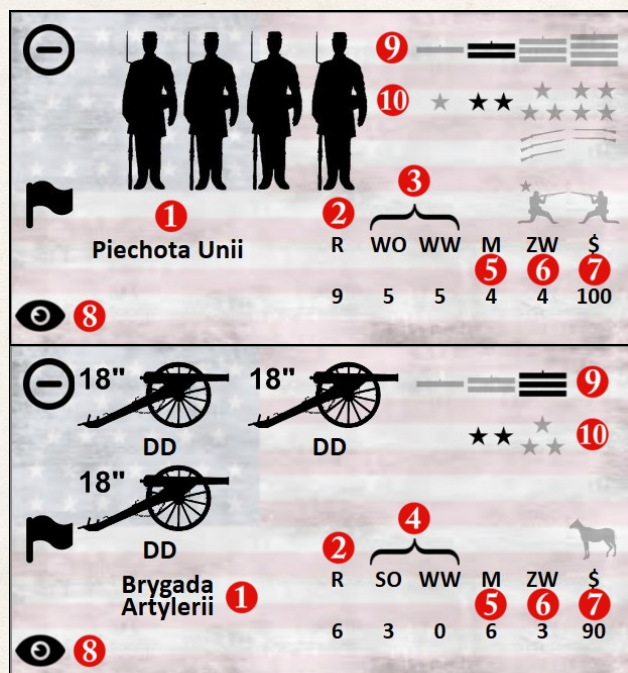
Jeżeli wykonujące zwykły ruch oddziały przeciwnika mogą zbliżyć się do strefy kontroli naszej jednostki, to możemy wtedy ustawić przy niej znacznik strefy kontroli, określający jej zasięg. Dzięki temu możliwe będzie zachowanie wszystkich ograniczeń ruchu związanych z istnieniem tej strefy.





## 2.5 STATYSTYKI JEDNOSTEK

Każda jednostka jest opisana przez odpowiednie cechy lub statystyki.



**1 Rodzaj jednostki:** Określa jaki jest to rodzaj piechoty, kawalerii, czy artylerii.

**2 Ruch (R):** Odległość (w calach) jaką jednostka może przebyć w ciągu jednej tury.

**3 Wartość bojowa (WB),** dzielona na współczynniki walki ogniowej (WO) i walki wręcz (WW). Określa liczbę kostek, które jednostki wykorzystują do zadania strat przeciwnikowi. Jeśli WB jednostki jest wyrażona jedną cyfrą, oznacza to, że WO i WW wynosi tyle samo. Jeśli WB jednostki dla danego rodzaju walki wynosi 0, to nie może być podniesione przez jakiegokolwiek modyfikator, chyba, że zapis modyfikatora wyraźnie mówi inaczej.

**4 Siła ognia (SO)** to odpowiednik WO dla artylerii.

**5 Morale (M):** Określa liczbę kostek, które jednostki wykorzystują w trakcie walki, do rzutów na morale. Rzut na morale jest odpowiednikiem rzutu na obronę. Im lepszy wynik, tym mniejsze straty poniesie atakowana jednostka. Morale w wysokości 4 oznacza, że jednostka będzie miała 4 kostki.

**6 Zwartość oddziału** (nazywana dalej zwartością, ZW):

Określa jakie jednostka może ponieść straty, zanim zostanie rozbita lub całkowicie zniszczona.

Każda jednostka, której zwartość spadła do 0 zostaje rozbita.

Każda jednostka, której zwartość spadła poniżej zera zostaje od razu zniszczona.

Różnice między rozbitą, a zniszczoną jednostką są wyjaśnione w rozdziałach 9.22 i 9.23.

**7 Koszt \$:** Wszystkie jednostki posiadają swój koszt wystawienia, dzięki któremu różne armie mogą toczyć wyrównane boje. Koszt ten może być zapisany w różnych walutach - ma to znaczenie tylko symboliczne. 1\$, 1F, czy 1£ to dokładnie tyle samo.

**8 Zasady specjalne:** Wszystkie dodatkowe zasady, jakie posiada oddział np. dodatkowe modyfikatory, określenie zasięgu artylerii i kartaczy itd. W kreatorze armii wyświetlają się one po kliknięciu w pytajnik. W tabelach są wypisane pod statystykami jednostki.

## 2.6 LICZEBNOŚĆ JEDNOSTEK 9

Istnieją cztery poziomy liczebności jednostek piechoty i kawalerii:

- **Oslabiona:** mają zwartość oddziału pomniejszoną o 1 (do 1250 żołnierzy).
- **Typowa:** standardowy poziom - brak modyfikatorów do zwartości (1251-1750 żołnierzy).
- **Wzmocniona:** mają zwartość powiększoną o 1 (1751-2250 żołnierzy).
- **Ogromna:** mają zwartość powiększoną o 2 (powyżej 2250 żołnierzy).

W artylerii liczebność określa liczbę baterii, które wchodzi w skład jednej podstawki - zazwyczaj od 1 do 3 (zobacz rozdział 8.1).

## 2.7 WYSZKOLENIE ODDZIAŁÓW 10

Jednostki w grze mają cztery poziomy wyszkolenia:

- **Rekruci** - mają zmniejszone współczynniki walki i morale, kosztują mniej.
- **Regularni** - standardowy poziom wyszkolenia, brak



modyfikatorów.

- **Weterani** – mają powiększone współczynniki walki i morale. Raz na turę mogą przerzucić jedną kostkę w rzucie na walkę albo morale.

- **Elita** – mają znacznie powiększone współczynniki walki i morale. Dwa razy na turę mogą przerzucić kostkę w rzucie na walkę albo morale (obydwa przerzuty mogą zostać wykonane jednocześnie w trakcie jednego rzutu).

Jeżeli jednostka dodatkowa i oddział, do którego została dołączona, mają różny poziom wyszkolenia, to zawsze podwyższamy go do poziomu lepiej wyszkolonej jednostki. Poziomy wyszkolenia nie kumulują się.

**Przykład:** Jednostka brytyjskiej gwardii (poziom wyszkolenia: elita) może w ciągu jednej tury przerzucić jedną kostkę rzutu na morale i jedną podczas testu swojego WB albo przerzucić na raz dwie kostki podczas testu morale albo testu WB. Może też przerzucić tylko jedną kość wybranego testu w trakcie np. swojego ataku i zostawić sobie drugi przerzut, na wypadek gdyby stała się celem ostrzału artyleryjskiego lub ataku w trakcie aktywacji przeciwnika. Gracz dowodzący tą jednostką nie może przerzucić ww. kości, jeśli wykonał już powtórzenie danego rzutu – i odwrotnie.

Tabela przedstawiająca dwa rodzaje piechoty brytyjskiej z dodatku "Rule, Britannia".

|                                   |            |   |           |
|-----------------------------------|------------|---|-----------|
| <b>Piechota brytyjska 1</b>       | Normalna 4 | - | Ogromna 4 |
|                                   | ZW = 4 5   |   | ZW = 6 5  |
| <b>Piechota liniowa* 2</b>        |            |   | 7/6 - 5   |
| <b>Weterani, lekka piechota 3</b> | -          |   | 6 7 8     |
| <b>Naval Brigade** 2</b>          | 7/6 - 5    |   |           |
| <b>Weterani 3</b>                 | 120 \$ 9   |   | -         |

Opcjonalnie:  
\* W skład brygady wchodzi regiment Szkotów: +1 WB w walce wręcz, +5\$.  
\*\* Można dołączyć Royal Marines: +1 ZW, +15\$, + cecha „lekka piechota”. 10  
\*\*, \* muszkiety gładkolufowe (-1 WB w WO, -5\$)

1 Typ jednostki. Piechota, kawaleria, artyleria.

2 Rodzaj jednostki, np. piechota liniowa, czy milicja.

3 Zasady specjalne.

4 Liczebność.

5 Zwartość.

6 Wartość bojowa podczas walki ogniowej (WO).

7 Wartość bojowa podczas walki wręcz (WB).

8 Morale jednostki.

9 Koszt jednostki.

10 Opcjonalne ulepszenia dla jednostki.





## 2.8 JEDNOSTKI WSPIERAJĄCE

W XIX-wiecznych bitwach niesamowicie ważne było zachowanie szyku jednostek. Oddziały, które miały chronione flanki i tyły, były znacznie odporniejsze na ataki przeciwnika.

Jednostki z tej samej armii mogą wspierać się wzajemnie na polu bitwy, modyfikując swoje morale (8.6)(9.14).

Jednostka wspiera jednostkę, gdy przynajmniej jedna z nich styka się pełną swoją krawędzią z drugą jednostką. Każda jednostka może być wsparta przez maksymalnie

4 oddziały - nie więcej, niż 1 na każdą krawędź. Jednostki wspierają się **wzajemnie**, dopóki spełniają wszystkie powyższe wymagania - nawet gdy pochodzą z różnych korpusów.

Wspierające się oddziały mogą tak atakować i poruszać się, aby nadal się wspierać (9.4). Jeśli w trakcie ataku teren lub szlak przeciwnika uniemożliwiają ustawienie jednostek tak, aby udzielały sobie wsparcia, to będzie to niemożliwe.

Nie może wspierać jednostka, która jest przygwożdżona ogniem. Związanie walką nie ogranicza wsparcia.

