

9. WALKA OGNIOWA I WRĘCZ

Nie możemy sobie pozwolić na beczynność.

- Robert E. Lee

Druga połowa XIX wieku była okresem niezwykle szybkich zmian technologicznych, które odmieniły sposób prowadzenia wojny. Niestety, równie szybkiej zmiany nie przechodziła mentalność generałów, którzy często próbowali stosować utarte schematy, znane jeszcze z wojen napoleońskich, a najwyższą cenę płacili za to najczęściej szeregowi żołnierze.

Podczas wojny secesyjnej średnia odległość prowadzenia ognia wynosiła nieco powyżej 100 metrów. Co prawda karabiny gwintowane umożliwiały celny ostrzał na przynajmniej pół kilometra, ale - z uwagi na potrzebę szybkiej mobilizacji ogromnych mas żołnierzy - nikt nie trudził się w nauce celowania. Nieco inaczej było w Europie, gdzie armie zawodowe szybciej dostrzegły potencjał nowej broni i ćwiczyły żołnierzy w ostrzale na odległość kilkuset metrów, który i tak w trakcie bitwy był ograniczony m.in. przez zadymienie pola walki. Dlatego podstawki w BW: Lee dostawiamy do walki ogniowej zawsze na odległość 1 cala (około 140 metrów w skali gry). Jest to pewne abstrakcyjne uproszczenie, ale wpisujące się w realia epoki.

W sprzyjających warunkach atakująca jednostka mogła spróbować wykonać atak na bagnety. Coraz większa siła ognia piechoty sprawiała, że bardzo rzadko kończyło się to sukcesem - a najczęściej horrendalnymi stratami. Dotyczyło to również szarż kawalerii. Niektóre kraje zmieniły jej sposób użycia, wykorzystując ją jako mobilną piechotę. Zalety tego rodzaju działań dostrzeżono szybko w USA. Wciąż jednak próbowano zmasowanych szarż kawalerii, co - poza kilkoma wyjątkami - kończyło się całkowitą porażką.

Podstawowym rodzajem szyku był nadal szyk liniowy, dzięki zastosowaniu którego piechota posiadała dużą siłę ognia na froncie, ale była wrażliwa na ataki skrzydłowe. Stąd też najskuteczniejszym rodzajem ataku był atak flankowy, który - jeśli został skutecznie przeprowadzony -

prawie zawsze doprowadzał do rozbicia zaatakowanej jednostki.

Walka to także ten element gry, gdzie największą rolę będą pełnili generałowie dywizji. To oni będą odpowiadać za flankowanie i przedłużanie skrzydeł, i to od wykorzystania ich umiejętności będzie zależeć sukces w bitwie.

Zasady walki - poza dowodzeniem - są najbardziej rozbudowaną częścią podręcznika i wymagają poświęcenia im największej uwagi. Sugerujemy, aby gracze rozpoczynający swoją przygodę z grą, pominęli początkowo reguły dotyczące dodatkowej rundy walki, dostawienia jednostek na miejsce rozbitego / odepchniętego oddziału przeciwnika, ataków oskrzydających, przedłużania linii, osłony flanki i tyłów, walki przypadkowej, oderwania jednostek od przeciwnika, udziału generałów w walce i brania ich do niewoli, a także odwrotów i pościgów.



9.1 ZASADY OGÓLNE

SEKWENCJA WALKI składa się z dwóch rund i przebiega według następującej kolejności:

- **W1. Gracz A (aktywny)**, po sukcesie testu rozkazu "Natarcie" jednego ze swoich korpusów, **deklaruje ataki** dowolną liczbą jednostek ze wszystkich dywizji **tego korpusu LUB** jeśli gracz A nie zda testu rozkazu swojego korpusu, a jego dowódca ma charakter Agresywny, to wszystkie jednostki tego korpusu wykonują ataki przymusowo (9.5). Może też przetestować jednocześnie rozkaz **artylerii rezerwowej armii (12.2)**, jeśli chce nią wspierać ataki nacierających oddziałów.
- **W2. Gracz B** - w reakcji na atak przeciwnika - **testuje rozkazy korpusów**, w skład których wchodzi zaatakowane oddziały (4.11). Może też przetestować jednocześnie rozkaz artylerii rezerwowej armii, jeśli chce nią wspierać obronę zaatakowanych oddziałów. Gracz B nie musi testować rozkazu swojego korpusu, jeśli uczynił to we wcześniejszej aktywacji.
- **W3. Gracz B deklaruje reakcje** zaatakowanych oddziałów.
- **W4A. Obydwaj gracze przeprowadzają działania (reakcje i ataki) zgodnie ze swoimi deklaracjami.** Jeśli choć jedna jednostka dostawi się do oddziału przeciwnika, to rozpoczyna się pierwsza runda walki (zobacz 9.12). **Gracze rozstrzygają wszystkie walki.** Walki są rozgrywane symultanicznie. O technicznej kolejności ich rozgrywania decyduje posiadacz inicjatywy.
- **W4B. Wszędzie, gdzie doszło do ponownego zetknięcia się z przeciwnikiem, rozstrzygamy ponownie walki w ramach dodatkowej rundy walk (9.17).**
- Po wykonaniu wszystkich ataków i walk przechodzimy **ponownie do aktywacji korpusu.** Gracz A kończy aktywację swojego korpusu wykonując ruchy pozostałych jednostek aktywnego korpusu (zobacz 7.1). Następnie Gracz B kończy aktywację korpusem, który zdał swój rozkaz

w odpowiedzi na atak gracza A lub aktywuje swój następny korpus.

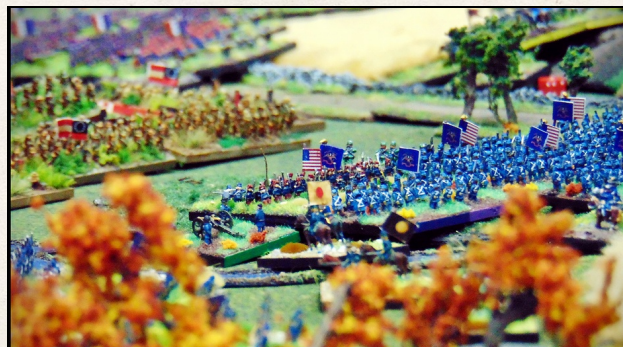
Uwaga: Każda jednostka może atakować tylko raz na rundę walki, ale reagować na ataki może za każdym razem, kiedy zostanie zaatakowana.

Przykład: Gracz dowodzący armią francuską zdał rozkaz "Natarcie" swojego I. korpusu oraz rozkaz dla artylerii rezerwowej armii. Deklaruje ataki siedmioma jednostkami z tego korpusu, wyznaczając jako ich cele konkretne oddziały przeciwnika.

Gracz dowodzący armią rosyjską testuje rozkazy korpusów, do których należą zaatakowane przez Francuzów oddziały. Aby zapewnić sobie wsparcie ogniowe testuje również rozkaz artylerii rezerwowej armii. Po przetestowaniu rozkazów deklaruje reakcje dla każdego zaatakowanego oddziału.

Po wykonaniu reakcji przez jednostki rosyjskie i wykonaniu ataku przez jednostki francuskie, obaj gracze rozgrywają wszystkie walki, do których doszło. Po ich rozstrzygnięciu, jednostki francuskie ruszają do pościgu lub zajmują miejsce po odepchniętym przeciwniku, dostawiając się do 3 oddziałów rosyjskich. Będą one wszystkie uczestniczyć w dodatkowej rundzie walki. Po jej zakończeniu gracz francuski może wykonać pozostałe ruchy swoimi jednostkami, które nie uczestniczyły w walkach. Następnie, działania jednym ze swoich korpusów może wykonać gracz rosyjski.

Najpierw opiszemy zasady związane z atakami, a następnie z przeprowadzaniem walki.



ATAKI

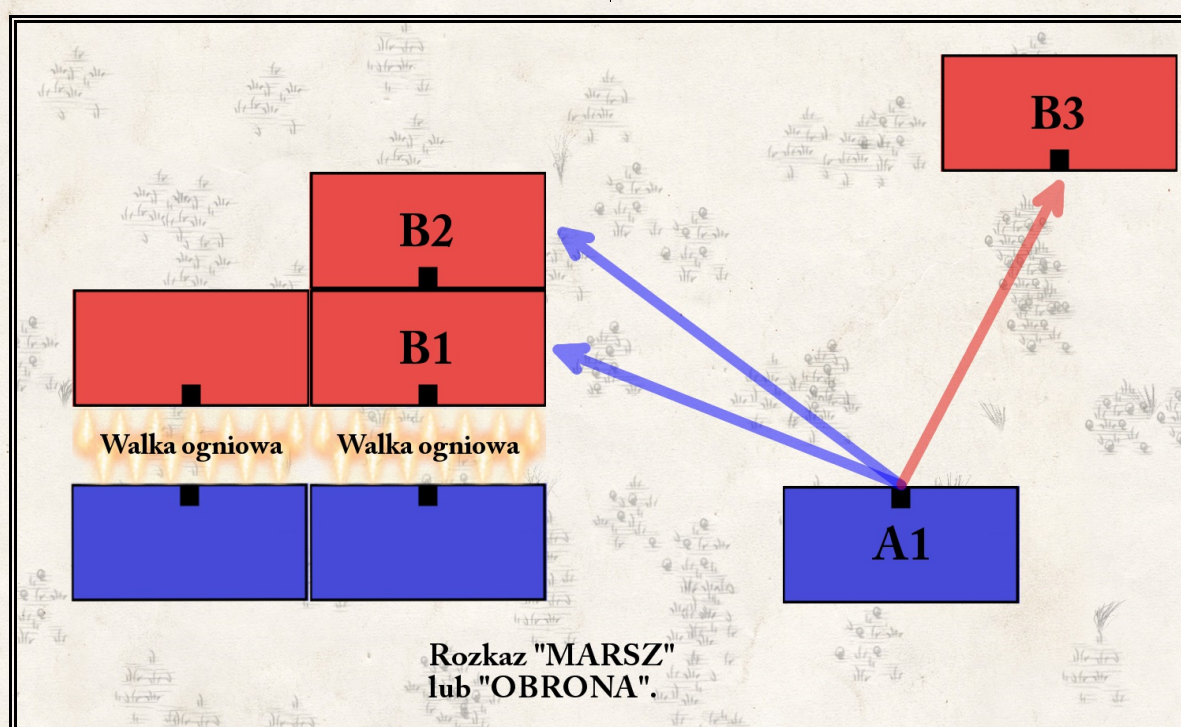
9.2 WARUNKI DEKLARACJI ATAKÓW

Atak to jedyny sposób, w jaki gracz z własnej woli może wprowadzić swoje oddziały do walki. Można go przeprowadzić jeśli:

- Korpus posiada rozkaz "Natarcie".
- Jednostka widzi cel ataku (tj. oddział przeciwnika, który chce zaatakować).
- Wystarczy miejsca, aby dostawić podstawkę jednostki do atakowanego oddziału.

- Atakująca jednostka nie jest przygwożdżona ogniem artylerii (zobacz 8.7).
- Jednostka jest aktywna i nie jest „poza dowodzeniem”, za wyjątkiem przypadku opisanego w rozdziale 9.5.

Jeśli korpus posiada rozkaz inny niż "Natarcie" lub nie ma rozkazu i został zaatakowany przez korpus przeciwnika, to - zgodnie z powyższymi zasadami - jego jednostki mogą deklorować atak, ale tylko na te oddziały przeciwnika, które zaatakowały dowolną jednostkę z jej korpusu, są z nią związane walką lub wspierają wyżej wymienione oddziały (zobacz 4.7).



Po wykonaniu ataków przez gracza B (dowodzącego czerwonymi oddziałami), swoje ataki może wykonać gracz A. Korpus, do którego należy jednostka A1, posiada rozkaz "Marsz" lub "Obrona". Jednostka A1 może zaatakować oddział B1, gdyż ten zaatakował lub jest związany walką z dowolną jednostką niebieskiego korpusu lub B2, który wspiera ten atak i walkę. A1 nie może zaatakować oddziału B3, gdyż nie uczestniczył on w żadnej z tych czynności. Gdyby jednak niebieski korpus miał rozkaz "Natarcie", jednostka A1 mogłaby zaatakować dowolnego przeciwnika.

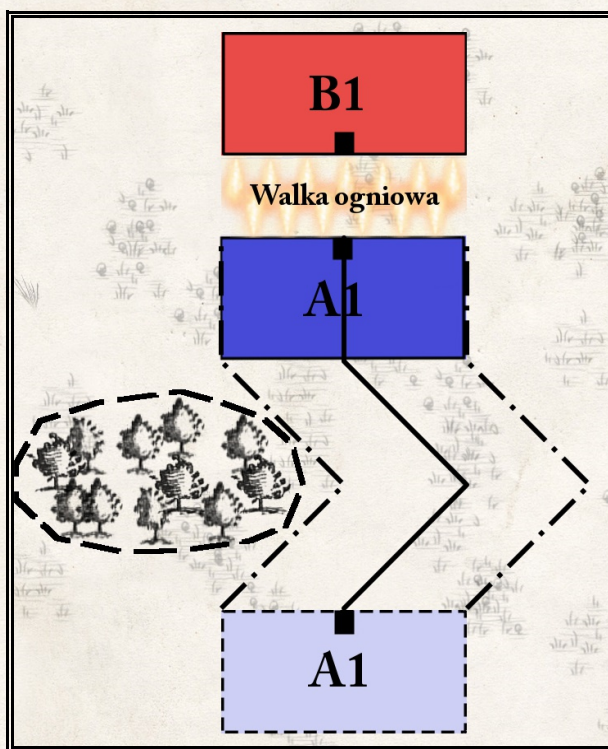
Uwaga: Podczas deklarowania ataków nie można mierzyć dystansu do atakowanej jednostki - można go zmierzyć dopiero po deklaracji reakcji przeciwnika na wszystkie ataki danego korpusu (1.5).

9.3 PRZEPROWADZANIE ATAKÓW I DOSTAWIANIE JEDNOSTEK DO WALKI

- Zadeklaruj, które jednostki Twojego korpusu będą atakować i które oddziały przeciwnika będą celem ataków tych jednostek.
- Dopiero po wszystkich deklaracjach atakującego, przeciwnik deklaruje reakcje zaatakowanych oddziałów (9.6).
- Ostrzał wspierający artylerii deklarujemy, po dostawieniu wszystkich atakujących jednostek danego korpusu do oddziałów przeciwnika (8.8). Artyleria - poza zwrotem w miejscu - NIE MOŻE wykonywać jakiegokolwiek ruchu podczas ataków.

Po dokonaniu powyższych deklaracji, należy powtórzyć - punkt po punkcie - poniższą procedurę dla każdej atakującej jednostki:

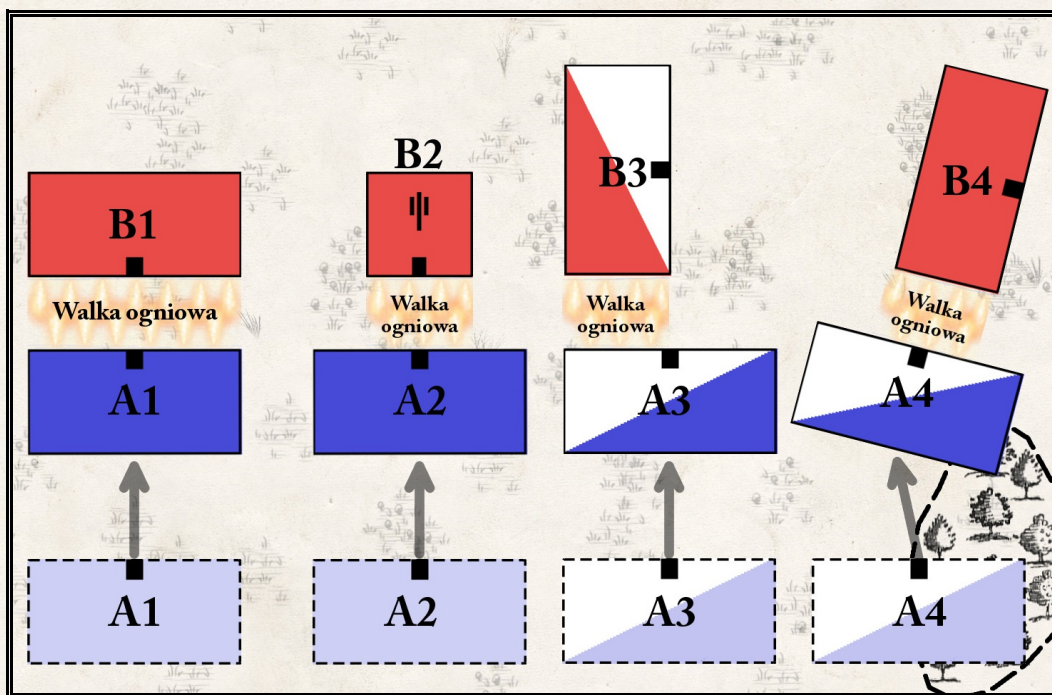
1. Mierzysz odległość do celu ataku, licząc od środka przedniej krawędzi atakującej podstawki do najbliższego punktu najbliższej krawędzi oddziału przeciwnika.
2. Jeśli zasięg ruchu jednostki pozwala na pokonanie dystansu do celu ataku, przesunij swoją jednostkę i dostaw ją do atakowanego oddziału, zatrzymując ją o cal od niego, by przeprowadzić walkę ogniową (dostawianie jednostek - patrz niżej).
3. Jeśli dystans do celu przekracza zasięg ruchu jednostki, uwzględniając przekraczane tereny i własne jednostki, to atak się nie udał. Wykonujesz ruch przymusowy (7.5) w stronę celu ataku.
4. Kierunek ataku (strefa, w której jednostka dostawi się do przeciwnika) zależy od strefy w jakiej znajduje się jednostka rozpoczynając swój atak (2.2).
5. Jeśli oddział przeciwnika wykonuje reakcję "Stać i strzelać" lub "Zmiana frontu", to atakująca jednostka nie musi wykonywać ataku po linii prostej.



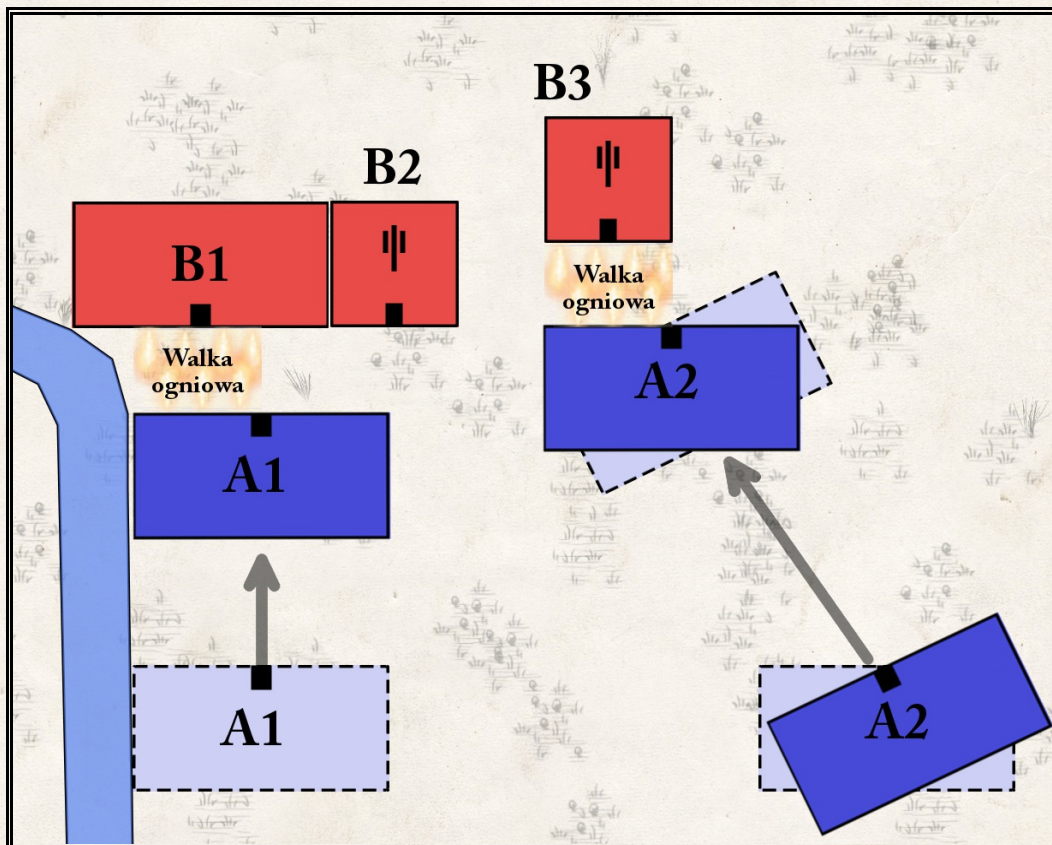
Il. 9.3. Przykład ataku na oddział nieprzyjaciela z punktu 5. (bez zaznaczenia zwrotów jednostki A1).

Dostawianie jednostek:

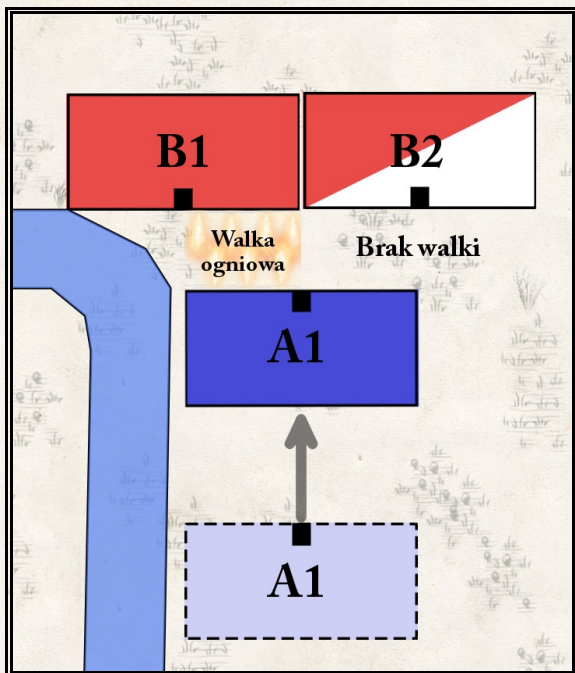
1. Podstawki dostawiamy tak, aby jednostki stały naprzeciwko siebie pełną ich szerokością - a jeśli teren, rozmiar podstawki lub ustawienie przeciwnika to uniemożliwia, to co najmniej połową ich szerokości (il. 9.3a-b,d).
2. Jedną strefę oddziału może atakować tylko jedna jednostka.
3. Jedna jednostka może atakować jednocześnie tylko jeden oddział przeciwnika (il. 9.3c).
4. Nie możemy zadeklarować ataku i dostawić naszej jednostki tak, aby zetknęła się ona z oddziałem przeciwnika, który nie jest celem tej deklaracji (il. 9.3d).
5. Atakując oddział przeciwnika nie możesz się dostawić - lub znaleźć się mniej niż 1 cal - bokiem lub tyłem od frontu innego wrogiego oddziału. W takiej sytuacji atak jest niemożliwy (il. 9.3e-g). Nie dotyczy to dostawiania podstawek do walki wręcz oraz sytuacji, gdy nastąpi to w drugiej rundzie walki na skutek pościgu lub zajęcia miejsca po oddziale przeciwnika (il. 9.3h).



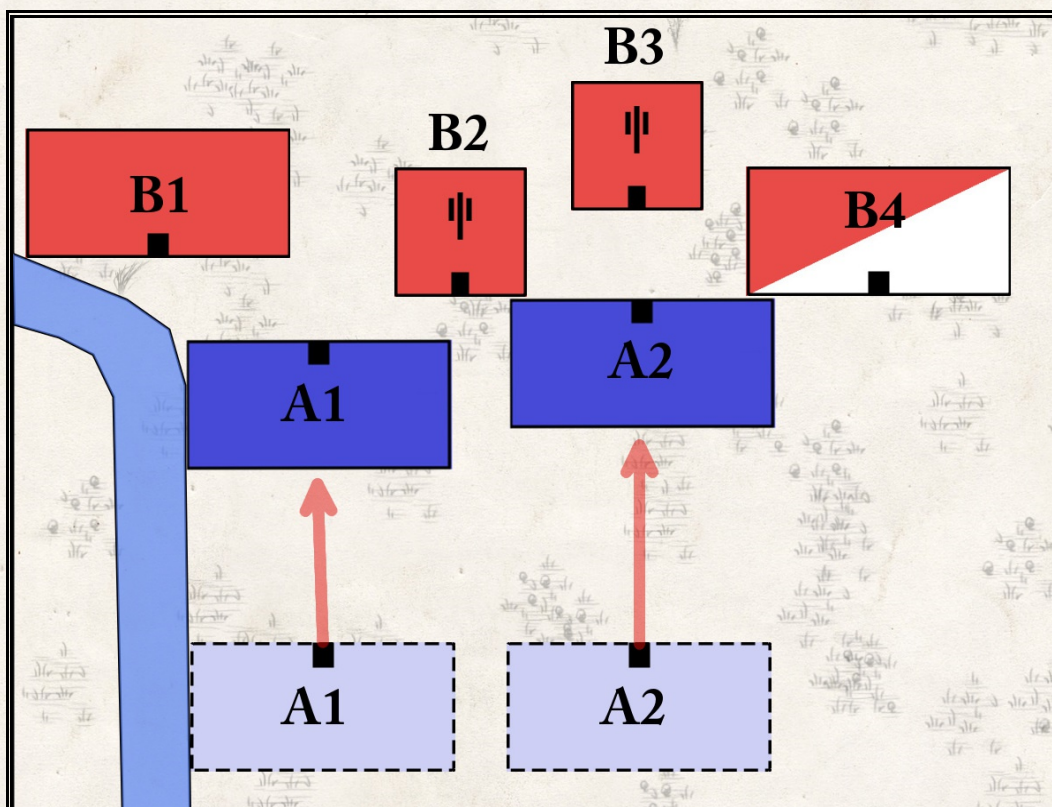
II. 9.3a. Podstawowe przykłady dostawiania się do walki.



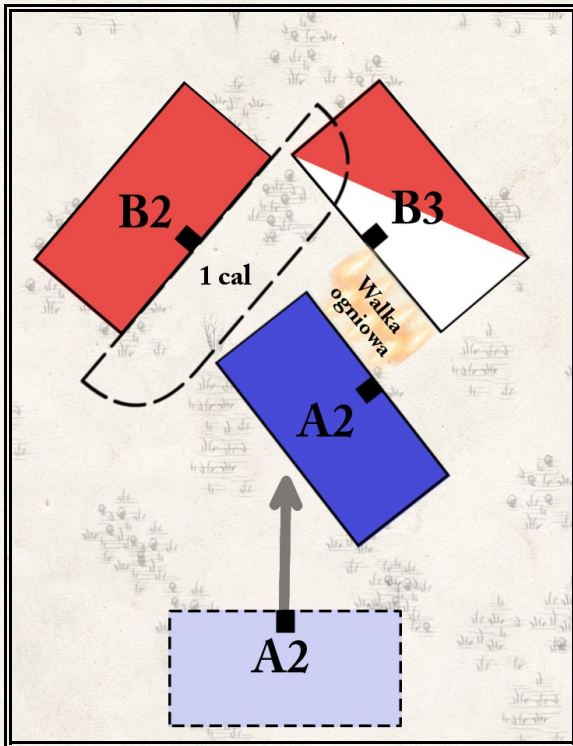
II. 9.3b. Zaawansowane przykłady dostawiania się do walki. Oddział A2 nie może zaatakować artylerii B2, gdyż musiałby stanąć naprzeciwko niej co najmniej połową szerokości podstawki, co jest niemożliwe.



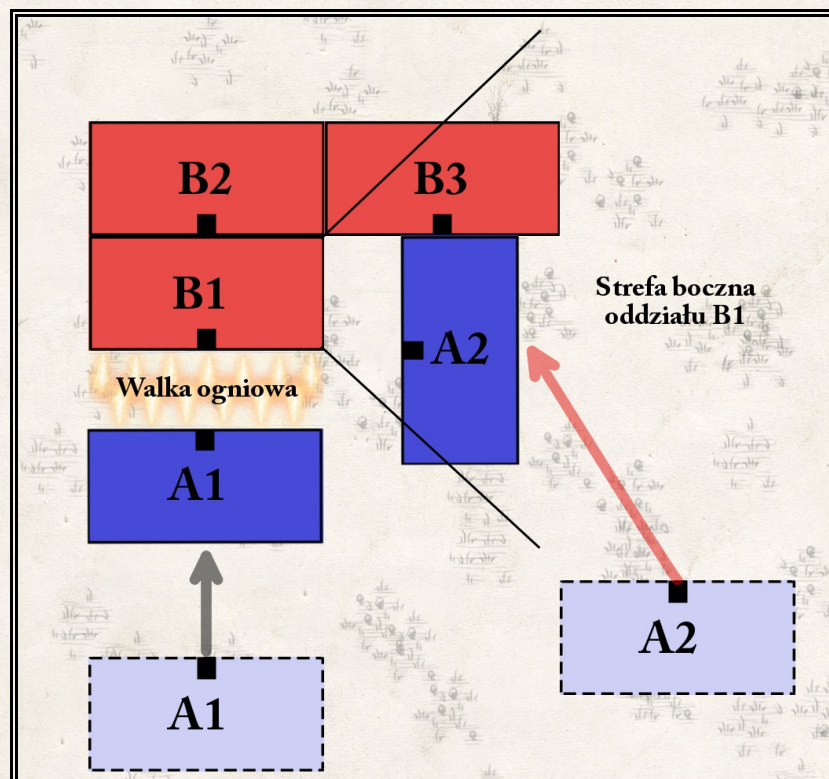
Il. 9.3c. Dozwolony jest atak jednocześnie tylko na jeden oddział przeciwnika.



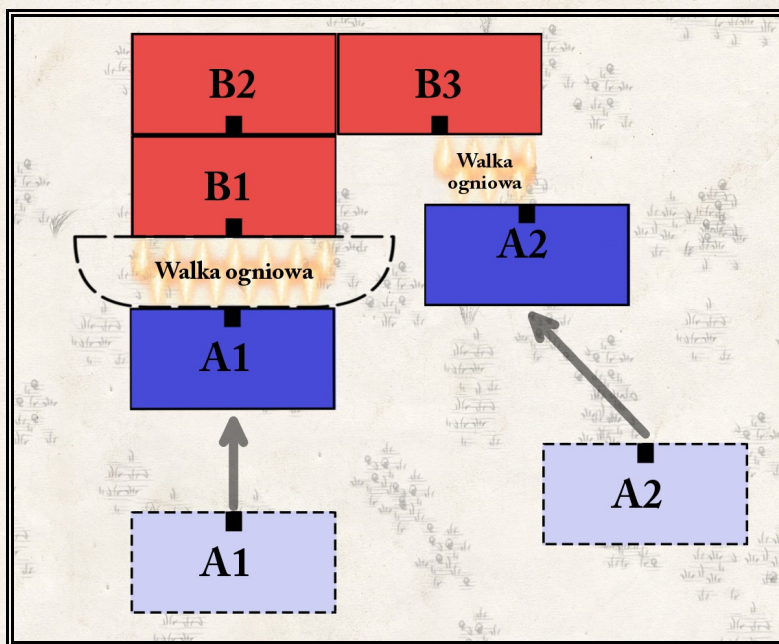
Il. 9.3d. Przykłady zabronionego dostawiania się do walki. A1 nie może zaatakować B1. A2 nie może zaatakować B3.



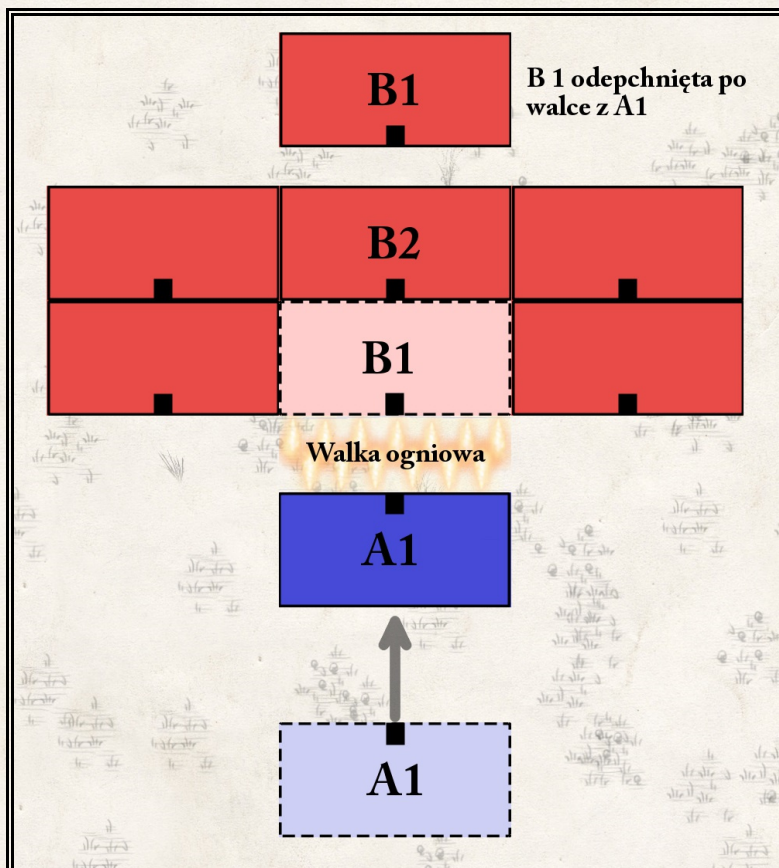
Il. 9.3e. Jednostka A2 może zaatakować jednostkę B3 jedynie w sposób pokazany na ilustracji. Gdyby jednostka B2 stała nieco bliżej jednostki B3, atak A2 byłby niemożliwy - nie byłaby w stanie ustawić się co najmniej połową swojego frontu do B3.



Il. 9.3f. Jednostka A2 nie może zaatakować oddziału B1. Może zaatakować B3, jeśli będzie w stanie ustawić się do niej co najmniej połową swojego frontu, zachowując 1 cal odstępu od frontu B1 (patrz następna ilustracja).



Il. 9.3g. Zobacz podpis pod poprzednią ilustracją.



Il. 9.3h. Jednostka A1 może dostawić się do jednostki B2 w dodatkowej rundzie walki (zobacz 9.17), po zajęciu miejsca po odepchniętej jednostce B1, mimo iż znajdzie się swoimi bokami mniej niż 1 cal od frontu oddziału przeciwnika.

Ataki przy terenie nieprzekraczalnym

Poniższe przypadki szczególne wynikają m.in. z połączenia przyjętych założeń zasad oraz geometrii podstawek i są problemem występującym od dawna w wielu grach bitewnych. Dotyczą one dostawiania się do oddziałów ustawionych przy terenie nieprzekraczalnym, które stoją w sposób uniemożliwiający zaatakowanie ich. Prawdopodobnie nie istnieje idealne rozwiązanie tej kwestii, poniżej przedstawiamy jednak przepisy, które mają na celu ograniczyć pewne zagrania.

Jeżeli oddział przeciwnika znajduje się w **pobliżu terenu nieprzekraczalnego** i jest ustawiony względem niego w sposób **uniemożliwiający dostawienie** do niego **jednostki atakującej** w odpowiedniej strefie oddziału zaatakowanego (na przykład będąc za rzeką) przeciwnik – jeśli zadeklaruje reakcję „Stać i strzelać” – musi wykonać zwrot lub przesunąć swoją podstawkę, o minimalną potrzebną odległość tak, aby atak stał się możliwy. Przesunięcie to jest możliwe wyłącznie wtedy, gdy zaatakowany oddział jest jedynym legalnym celem ataku.

Również gdy **dwa oddziały** - lub więcej - są ustawione wobec terenu i względem siebie tak, że **wzajemnie blokują** **możliwość ataku**, to zaatakowany oddział musi wykonać zwrot w kierunku jednostki atakującej, w celu

umożliwienia ustawienia tej jednostki tak, by mogła dostawić się do walki.

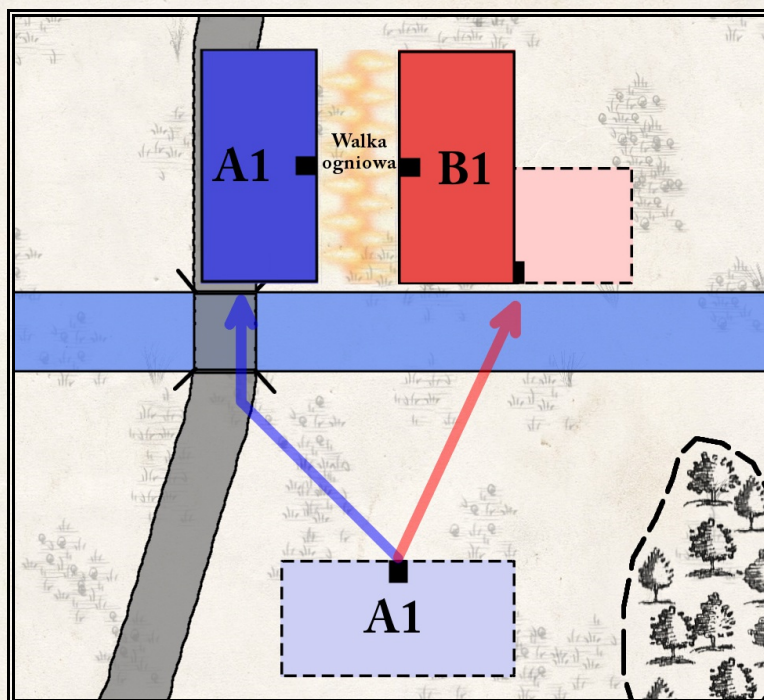
Atakując w taki sposób musimy zaatakować oddział przeciwnika, będący najbliżej terenu nieprzekraczalnego, który nie jest związany walką.

Jeżeli oddział został zaatakowany z połowy lub mniejszego dystansu ataku, to wykonuje zwrot ustawiając się do jednostki przeciwnika strefą w której atakujący był w momencie deklaracji ataku (np. jeżeli znajdowała się na flance, to zaatakuje na flankę, jeżeli na froncie, to od frontu itd.). Jeżeli dostawienie jest niemożliwe, to należy wykonać minimalnie potrzebne przesunięcie zaatakowanego oddziału, aby to dostawienie umożliwić.

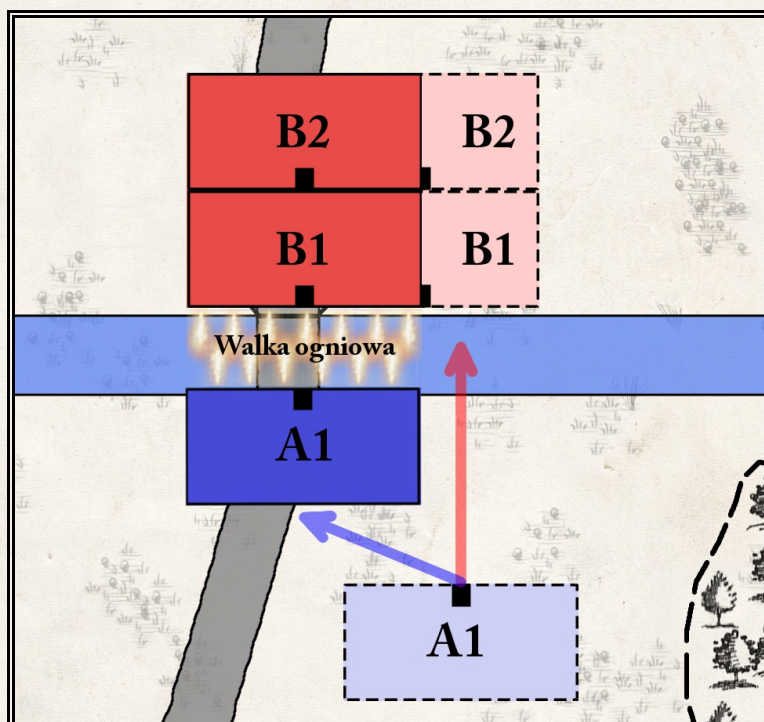
Jeżeli oddział został zaatakowany z ponad połowy dystansu ataku, to może wykonać zwrot, aby być frontem do przeciwnika, w sposób umożliwiający dostawienie się jednostce przeciwnika (również z możliwym minimalnie potrzebnym przesunięciem oddziału), a nawet się przesunąć w trakcie tego zwrotu, jeśli teren nieprzekraczalny uniemożliwiłby ten manewr. Możliwość zwrotu zależy od przepisów ogólnych w rozdziale 9.6.

Przeciwnik może jednocześnie wykonać ruch do wsparcia jednostek wspierających przesuwany oddział oraz przesunąć inne, nie związane walką oddziały, które przeszkadzają w takim przesunięciu (zarówno atakującego oddziału, jak i tych, które wykonują ruch do wsparcia).

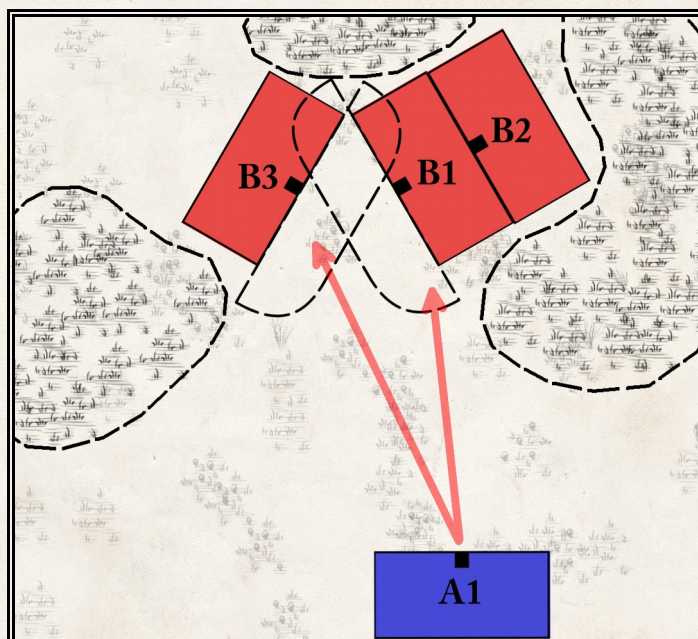




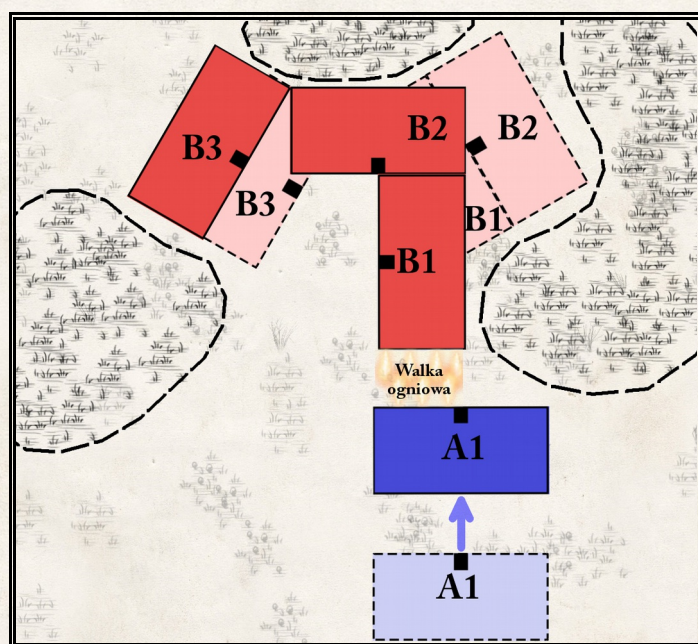
Il. 9.3i. Jednostka A1 atakuje oddział B1, którego front podstawki styka się z rzeką. Zaatakowanie frontu B1 jest zatem niemożliwe. A1 atakuje przez most na boczną strefę B1. Ponieważ jednak A1 atakuje z ponad połowy swojego zasięgu ruchu, B1 może wykonać zmianę frontu (zobacz 9.6). Jednostki będą walczyły frontami.



Il. 9.3j. Jednostka A1 atakuje B1, który wykonuje reakcję "stać i strzelać". B1 jest ustawiony początkowo w ten sposób, że atak przez most jest niemożliwy - nie można ani przekroczyć mostu, ani zaatakować co najmniej połowę swojej szerokości. Wobec tego B1 musi zostać przesunięta, aby atak A1 był możliwy. B2 wykonuje od razu ruch do wsparcia. Gdyby na lewo od B2 stały inne oddziały, to one również mogą zostać przesunięte.



Il. 9.3k. A1 nie może zaatakować zarówno B3, jak i B1, gdyż są one ustawione względem siebie i terenu tak, że wzajemnie blokują możliwość dostawienia się do walki (w wypadku ataku na front B1, bok A1 znalazłby się bliżej niż 1 cal od frontu B3, analogicznie byłoby w wypadku ataku na B3; flanki tych jednostek są zaś chronione przez teren nieprzekraczalny). Gracz jednak może jednak wykonać atak na najbliższą z tych jednostek - w tym przypadku B1 (patrz il. 9.3l).



Il. 9.3l. Kontynuacja sytuacji z obrazka 9.3k: A1 deklaruje atak na B1. Ponieważ wykonuje atak z mniej niż połowy zasięgu swojego ataku, zatem dostawi się na flankę B1 (znajdował się na flance B1 w momencie deklaracji ataku). B1 musi wykonać zwrot i zostać przesunięta o minimalną, potrzebną odległość, aby dostawienie A1 było możliwe. Jednocześnie B2 może dostawić się do wsparcia B1. Aby ta akcja była możliwa, należy również przesunąć B3. Gdyby B3 była związana walką, jej przesunięcie nie byłoby możliwe. Wtedy B1 i B2 należałoby jeszcze bardziej przesunąć - do najbliższego miejsca, w którym możliwe byłoby dostawienie A1 do walki.

9.4 RUCH DO WSPARCIA

Ruchem do wsparcia nazywamy taki ruch jednostek - wykonywany w trakcie ataków i kontrataków (zobacz 9.6), w wyniku którego zostaną one dostawione do flanki lub na tył wykonującej atak lub kontratak jednostki.

Obowiązują go wszystkie zasady ruchu zwykłego z rozdziałów 7.1-7.3 z następującymi wyjątkami:

- ruch do wsparcia mogą wykonać jednostki, które wspierały inne jednostki biorące udział w walce;
- droga nie wpływa na ruch do wsparcia - nie zwiększa zasięgu ruchu jednostki, musi się ona również dalej poruszać całą szerokością frontu podstawki.

Dodatkowo, zasięg ruchu do wsparcia jest niezależny od rozkazu korpusu (np. rozkazu "Marsz"), czy strefy poruszania się (rozkaz "Obrona", zobacz 4.7) - jest taki sam jak zasięg ataku.



Podczas deklaracji wszystkich ataków aktywnego korpusu, gracz A deklaruje również, czy i które z jednostek tego korpusu wykonają ruch do wsparcia atakujących jednostek. Następnie deklaracje ruchu do wsparcia wykonuje gracz B, ale tylko do oddziałów, które wykonują kontratak.

Po dostawieniu wszystkich atakujących i kontratakujących jednostek do przeciwnika, gracze (poczynając od gracza z inicjatywą) dostawiają jednostki do wsparcia zgodnie ze swoimi deklaracjami.

Ruch do wsparcia mogą wykonać wszystkie jednostki danego korpusu, nawet gdy pochodzą z różnych dywizji, nawet gdy początkowo nie widziały przeciwnika

lub nie stykały się z atakującymi jednostkami.

Nie mogą wykonywać ruchu do wsparcia jednostki innego korpusu, gdyż wykonuje on swe rozkazy w innym kroku fazy aktywacji. **Ruchu do wsparcia nie może wykonywać również artyleria.**

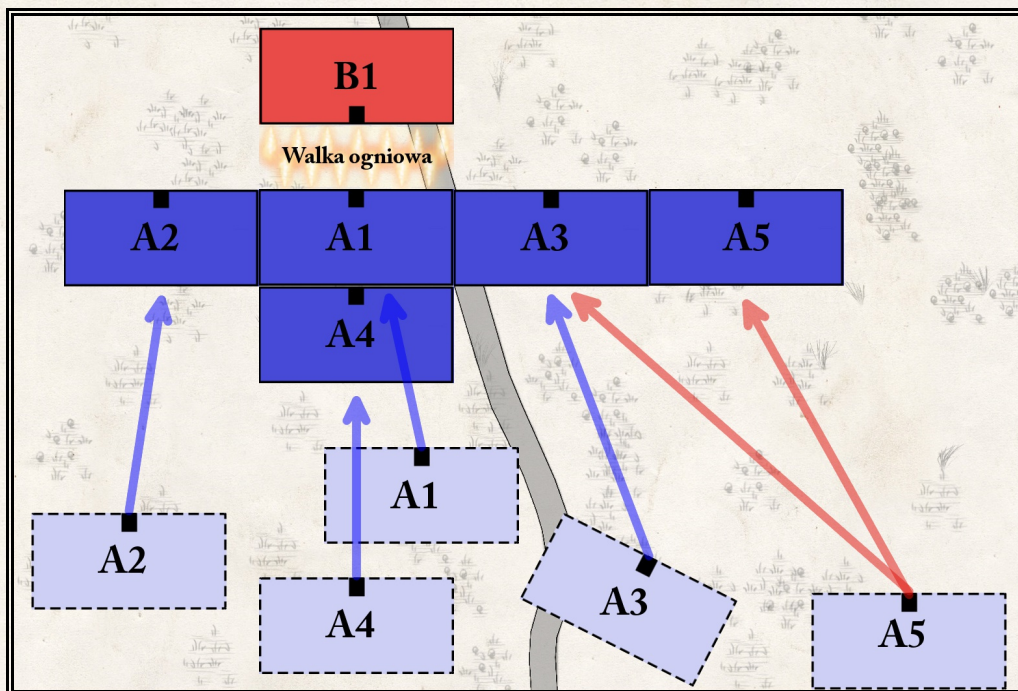
Uwaga: Nie można wykonywać ruchu do wsparcia w trakcie dostawienia do walki wręcz (9.12). Jeśli jednak do walki wręcz ruszą dwie stykające się ze sobą bokami jednostki, to będą sobie wzajemnie udzielać wsparcia w trakcie tej walki.

Ruch do wsparcia - oprócz ataków - można również wykonać w trakcie zajęcia pozycji po zniszczonym lub odepchniętym oddziale przeciwnika, przy pościgu (9.27) i w odwrocie. Nie można wykonać ruchu do wsparcia jednostek wykonujących ataki oskrzydłujące i przedłużanie linii (patrz 9.7 i 9.8).

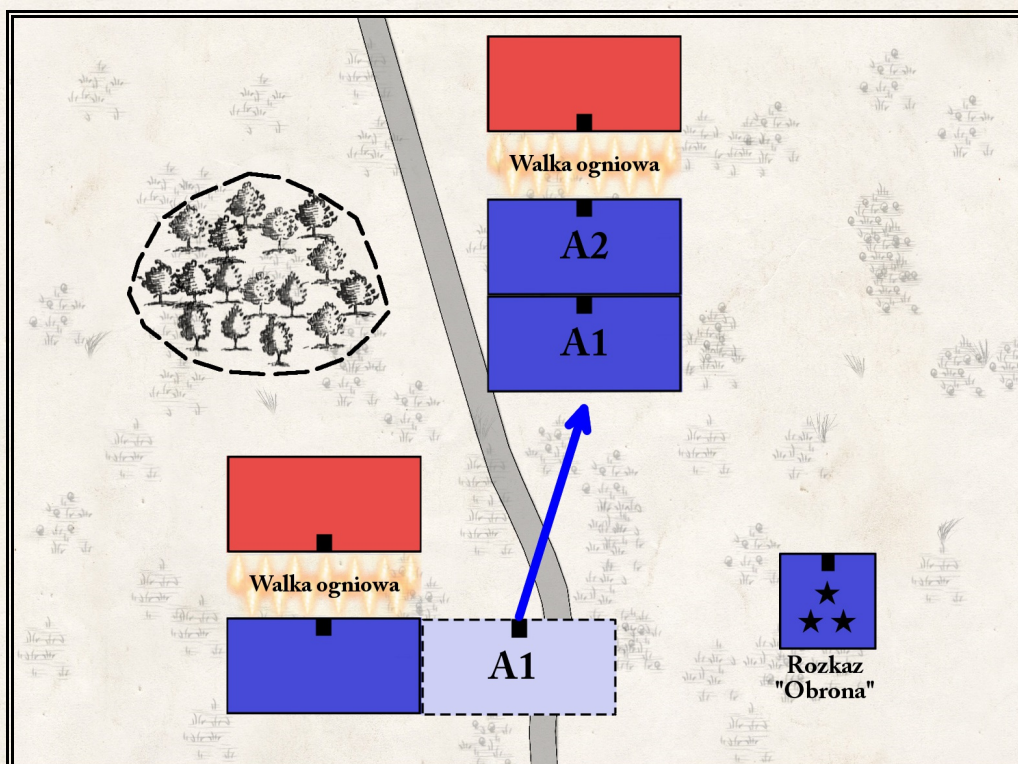
Wspierająca jednostka jest także liczona jakby prowadziła pościg/wykonywała odwrót, wobec czego traci również punkt zwartości. Ścigany oddział nie traci dodatkowego punktu zwartości, jeśli jest ścigany przez większą liczbę jednostek (zobacz 9.11).

Jednostka, która nie ma wystarczającej ilości ruchu, by - pomimo deklaracji - dostawić się do wsparcia, wykonuje ruch przymusowy (7.5) w stronę celu ataku wspieranej jednostki.

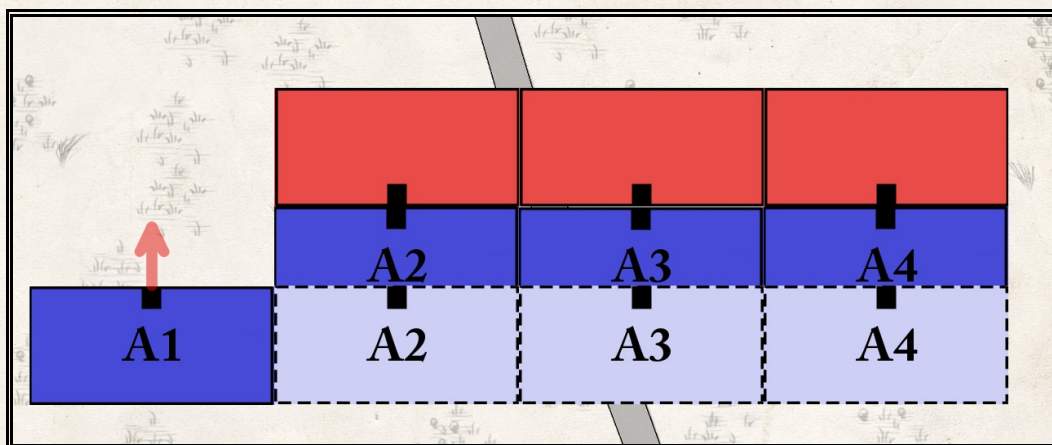




Il. 9.4a. Jednostka A1 wykonała atak. Jednostki A2, A3 i A4 wykonują prawidłowy ruch do wsparcia. Jednostka A5 wykona ruch przymusowy w stronę oddziału B1, gdyż z powodu braku miejsca nie może się dostawić do A1, aby ją wspierać. A5 mogłaby wykonać ruch do wsparcia zamiast A3, ustawiając się na flance A1, pod warunkiem, że starczyłoby jej zasięgu ruchu.



Il. 9.4b. Jednostka A1 wykonuje ruch do wsparcia do jednostki A2. Mimo, że porusza się częściowo po drodze, to nie uwzględnia tego modyfikatora. Nie ogranicza ją również strefa poruszania się, jaką ma jej korpus w związku z posiadaniem rozkazu "Obrona".



Il. 9.4c. Jednostki A2, A3 i A4 dostawiły się do walki wręcz. Ponieważ wykonały to jednocześnie, więc będą się wspierać. A1 nie może ruszyć się do wsparcia, gdyż jest to zabronione przy dostawianiu się do walki wręcz.

9.5 ATAKI PRZYMUSOWE

Ataki przymusowe - wykonywane na skutek niezdania rozkazu przez agresywnego generała - różnią się od powyższych zasad następująco:

Gracz musi zadeklarować atak każdą jednostką korpusu, o ile tylko jest to możliwe. Atak musi nastąpić na **najbliższy, widoczny** oddział przeciwnika, który jest w zasięgu ataku danej jednostki. W tej wyjątkowej sytuacji należy wykonać **mierzenie odległości** pomiędzy jednostkami przed deklaracją ataków.

W przypadku, gdy kilka jednostek miałyby zaatakować ten sam cel, to atak na niego wykonuje tylko najbliższa jednostka, następna zaś - jeśli chodzi o odległość od celu - musi wybrać kolejny najbliższy, będący w jej zasięgu ataku.

Jeśli w zasięgu ataku pozostałych jednostek korpusu nie ma już oddziałów przeciwnika, gracz może ruszyć je do wsparcia atakujących jednostek.

Jeśli po rozpatrzeniu powyższych przypadków, w korpusie wciąż pozostają jednostki, które nie zaatakowały lub nie wykonały ruchu do wsparcia, to takie jednostki muszą wykonać **ruch przymusowy (7.5)** prosto w stronę najbliższego oddziału lub znacznika patrolu

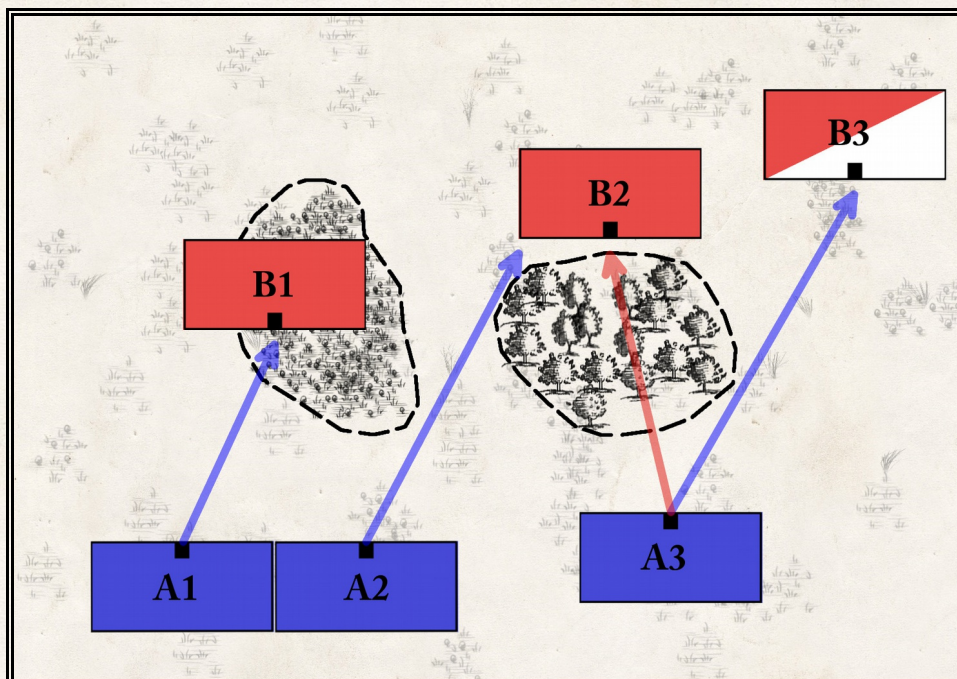
przeciwnika, będącego w polu widzenia. Wykonując ten ruch jednostki muszą zatrzymać się na granicy strefy kontroli oddziałów przeciwnika.

Jeśli jakkolwiek jednostka korpusu nie widzi żadnego oddziału lub znacznika patrolu wroga i nie może wykonać jakiegokolwiek ruchu do wsparcia, to wykonuje ruch przymusowy w stronę krawędzi stołu przeciwnika.

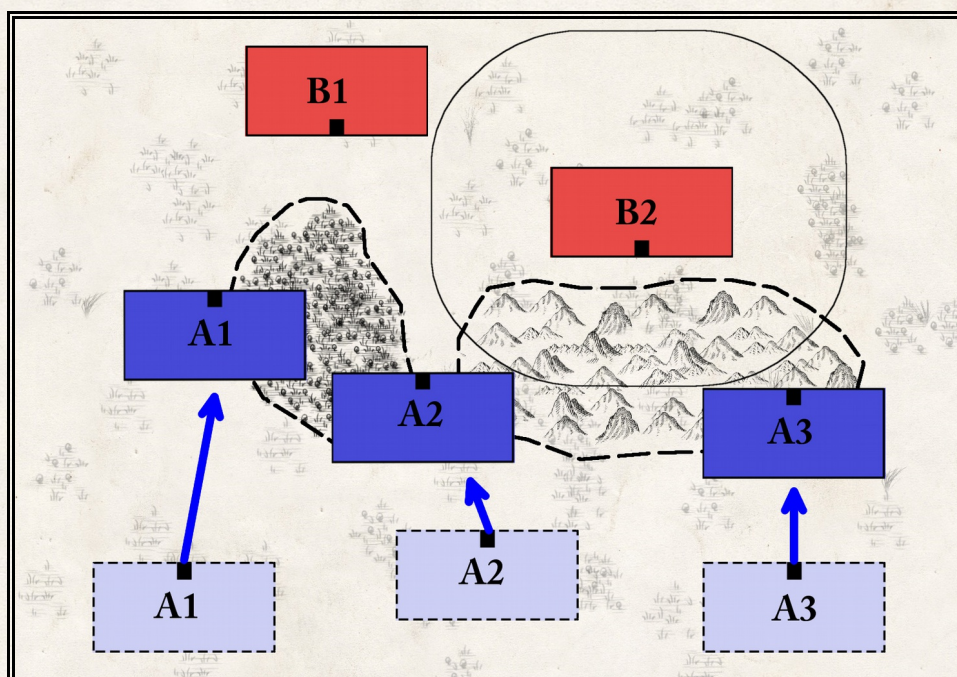
Jeśli żadna z jednostek korpusu nie widzi jakiegokolwiek oddziału lub znacznika patrolu wroga, to cały korpus wykonuje ruch przymusowy w stronę krawędzi stołu przeciwnika.

Ruchu tego nie wykonują jednostki, które są związane walką lub przygwożdżone ogniem.





Il. 9.5a. Jednostka A1 wykonuje atak przymusowy na najbliższy jej oddział - B1. Ponieważ A1 atakuje już B1, więc A2 musi atakować na kolejny, najbliższy jej oddział przeciwnika, w tym przypadku B2. Gdyby B2 nie był widoczny, lub znajdował się za daleko, to mogłaby wykonać ruch do wsparcia z A1. A3 nie widzi B2 i z tego powodu, chociaż jest najbliższej B2, to musi atakować B3.



Il. 9.5b. B1 jest za daleko od A1, aby ta wykonała atak. A1 wykona zatem ruch przymusowy w jej kierunku. Chociaż B2 jest bliżej A2, niż B1, to jednak jest dla niej niewidoczna. Dlatego A2 również wykona ruch przymusowy w stronę B1. A3 nie widzi żadnego oddziału przeciwnika. Dlatego wykona ruch przymusowy w stronę krawędzi stołu gracza B. Zarówno A2, jak i A3 zatrzymują się w tym ruchu na granicy strefy kontroli jakiegokolwiek oddziału przeciwnika.



9.6 REAKCJE NA ATAKI

Dla każdej jednostki będącej celem ataku, gracz deklaruje reakcję. Jej rodzaj zależy od kilku czynników: odległości od przeciwnika rozpoczynającego atak, strefy na którą on atakuje, rozkazu, który posiada korpus, do którego należy jednostka przyjmująca atak lub jego braku, a także od tego czy jednostka jest związana walką, przygożdżona, a nawet ile pozostało jej zwartości.

- **STĄC I STRZELAĆ** – jednostka stoi w miejscu i czeka na nadejście przeciwnika. Jest to domyślna reakcja dla każdej jednostki - jeśli gracz np. zapomni zadeklarować reakcji, to przyjmuje się, że jednostka taką wykonuje. Jest to jedyna reakcja dostępna dla jednostek przygożdżonych ogniem lub związanych walką.
- **KONTRATAK** – jednostka może zadeklarować kontratak tylko w przypadku, gdy przeciwnik atakuje ją od frontu. Jednostki spotykają się w połowie drogi do siebie (zachowując jeden cal na przeprowadzenie walki ogniowej). Jeśli jedną z powyższych jednostek jest jazda, zaś drugą piechota, to jazda pokonuje 2/3 dystansu między jednostkami, zaś piechota 1/3 dystansu.

Jeśli którakolwiek z tych jednostek nie może dotrzeć do ww. punktu, to obydwie jednostki wykonują ruch przymusowy w swoim kierunku.

W przypadku kontrataku obydwie jednostki poruszają się po linii prostej w swoim kierunku.

Artyleria nie może kontratakować.

Szczególne sytuacje ma miejsce, gdy atakująca lub kontratakująca jednostka miałaby wpaść na oddział przeciwnika, który nie uczestniczy w tym

ataku/kontrataku lub też nie ma miejsca na dostawienie jednostki do kontrataku w przepisowym miejscu. W takim wypadku należy ustawić atakującą i kontratakującą jednostkę w najbliższym wolnym miejscu, w którym nie wpadną na inne oddziały i będą spełniać zasady dostawiania jednostek, pod warunkiem, że miejsce to będzie dalej w zasięgu ich ruchu. Jeżeli nie będzie to możliwe, to obie jednostki wykonują ruch przymusowy w swoim kierunku.

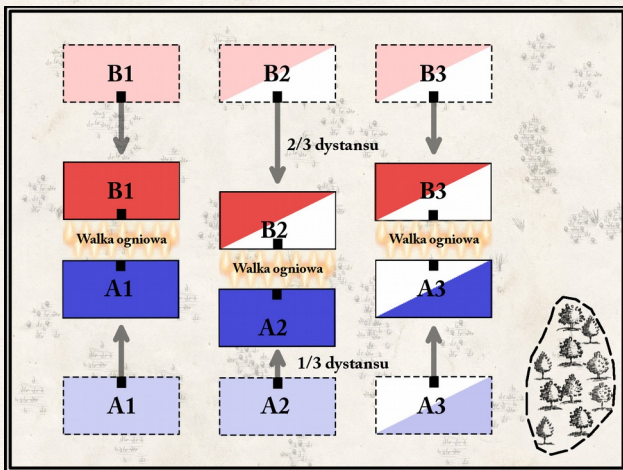
- **ODWRÓT** – jednostka wycofuje się od atakującego ją oddziału przeciwnika o zadeklarowaną przez gracza odległość - która nie może przekroczyć wartości ruchu jednostki, nie uwzględniając kar za teren - i traci punkty zwartości.

Odwrot jest zabroniony dla jednostek zaatakowanych od flanki, tyłu, związanych walką, zaatakowanych przez przeciwnika z odległości 3 cali i mniejszej. Więcej informacji - patrz 9.11.

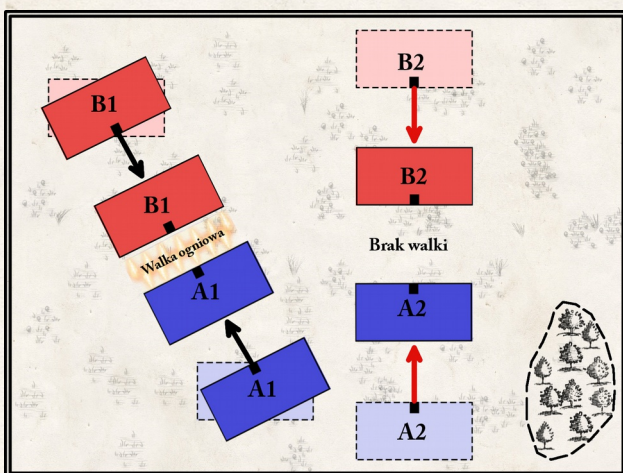
- **ZMIANA FRONTU** – jeżeli oddział przeciwnika atakuje z odległości ponad połowy swojego ruchu (liczymy ruch, który wykona, łącznie z karami za teren) to atakowana jednostka ma prawo zrobić zwrot w kierunku atakującego przeciwnika - pod warunkiem, że nie jest związana walką.

Jeżeli zmiana frontu poprzez wykonanie zwrotu jest niemożliwa, ze względu na sąsiedztwo terenu nieprzekraczalnego lub innych oddziałów, to w takim przypadku jednostkę można przesunąć o minimalną potrzebną odległość, która taki zwrot umożliwi.





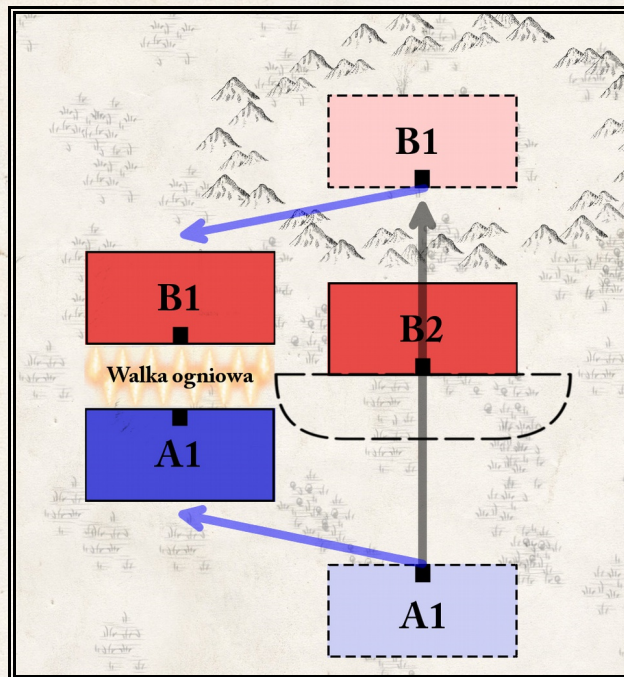
Il. 9.6a. Przykłady kontrataków.



Il. 9.6b. Przykłady kontrataków.

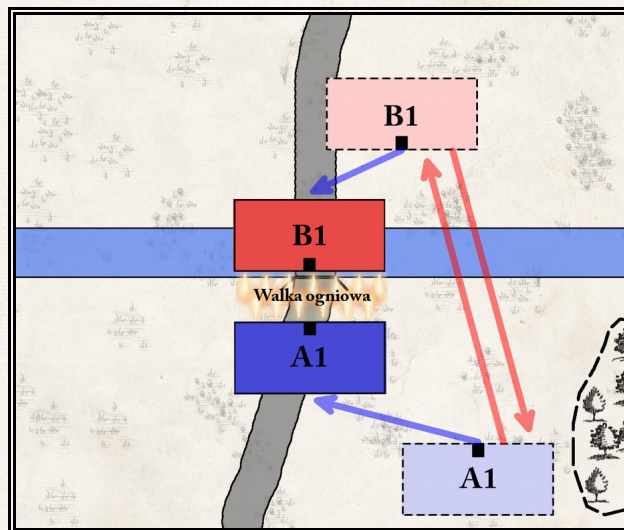
Jednostka A1 deklaruje atak na oddział B1, zaś B1 deklaruje kontratak. Obie jednostki muszą najpierw wykonać zwrot, aby być frontem do siebie, a następnie poruszają się po linii prostej, zgodnie z zasadami kontrataku.

Jednostka A2 deklaruje atak na oddział B2, zaś B2 deklaruje kontratak. W tym przykładzie przyjmujemy, że jednostki są zbyt daleko od siebie - obie wykonują jedynie ruch przymusowy w swoim kierunku - do walki nie dojdzie.



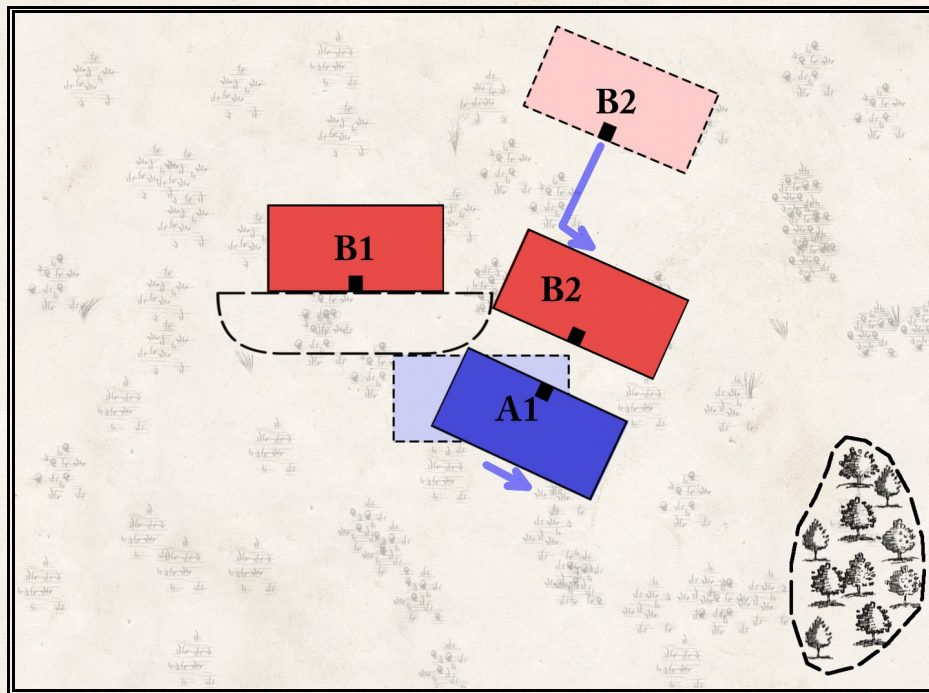
Il. 9.6c. Kontratak w wypadku, gdy przepisowe miejsce kontrataku jest zajęte.

A1 atakuje na stojące na wzgórzu B1, ale miejsce, w którym jednostki dostawiłyby się do siebie jest zajęte przez B2. Wobec tego obie jednostki ustawiają się w najbliższym możliwym miejscu.

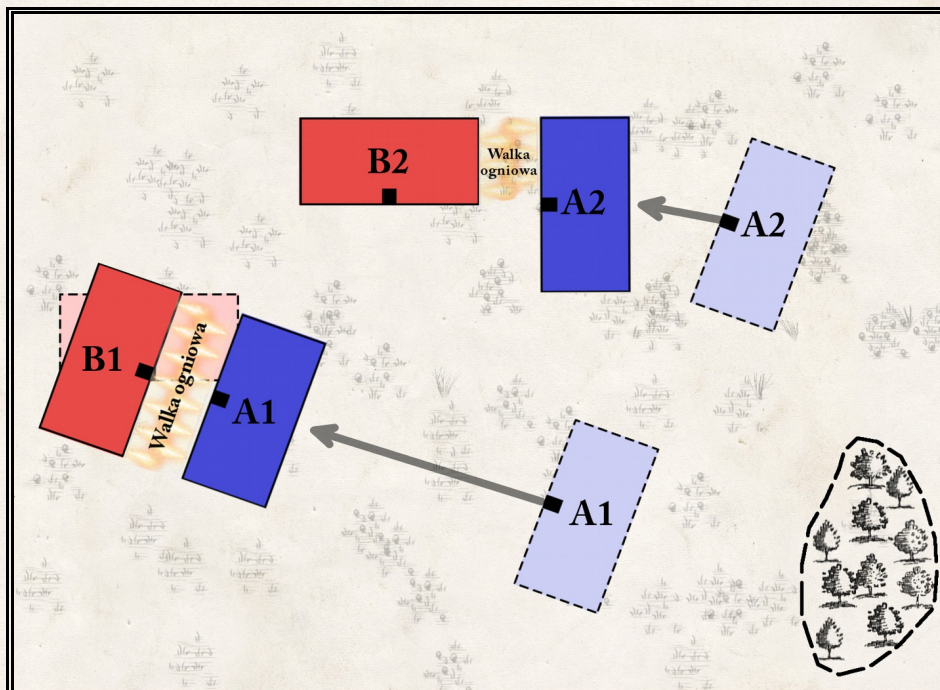


Il. 9.6d. Kontratak przez most. Zamiast wykonywać kontratak po linii prostej, obie jednostki wykonują kontratak przez most, spotykając się w połowie odległości między sobą. Należy pamiętać, że ataki przez most można wykonywać jedynie na najbliższe mostu oddziały przeciwnika, do których można się dostawić. Jeśli z powodu innych ataków wykonanie tego ataku

i kontrataku jest niemożliwe, obie jednostki mogą wykonać ruch do wsparcia, a jeśli jest to niemożliwe - ruch przymusowy.



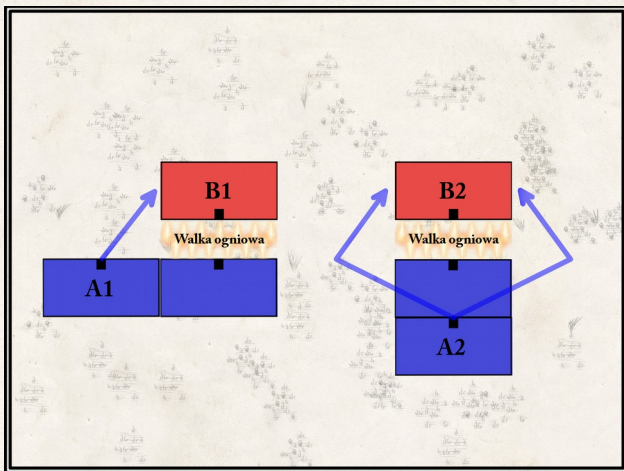
Il. 9.6e Przykład przesunięcia jednostki podczas zmiany frontu.



Il. 9.6f. Przykłady zmiany frontu. A1 atakuje B1 z odległości ponad połowy swojego ruchu, połowy wobec czego B1 może wykonać zmianę frontu. Obie jednostki będą walczyły skierowane frontem do siebie. B2 nie może wykonać zmiany frontu, gdyż A2 znajduje się zbyt blisko. B2 została zaatakowana na swoją flankę!

* 9.7 ATAK OSKRZYDLAJĄCY

Każda jednostka wspierająca atakującą (ale nie kontratakującą) jednostkę, która jednocześnie sama nie atakuje lub nie jest związana walką z oddziałem przeciwnika, może spróbować dokonać **oskrzydlenia**. Jednostki wspierające od boku atakującą jednostkę – po dostawieniu jej do przeciwnika – będą mogły spróbować ataku oskrzydającego na sąsiednią strefę, zaś jednostka wspierająca od tyłu – na dowolną z sąsiednich stref atakowanego oddziału.



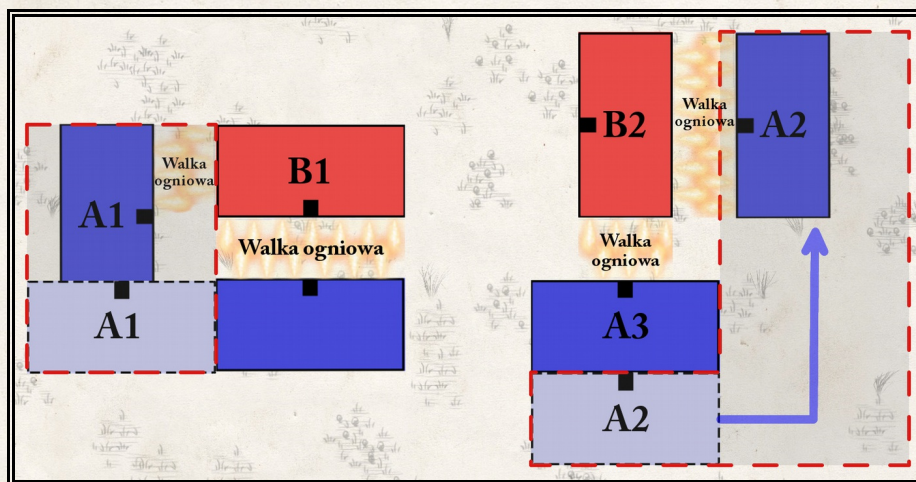
Il. 9.7a. Przykłady ataków oskrzydających.

Jednostka A1 znajduje się z boku atakującej niebieskiej jednostki, może zatem spróbować ataku oskrzydającego na jednostkę B1 tylko na sąsiednią strefę. Jednostka A2 znajduje się w tylnej strefie atakującej jednostki – może wybrać na którą strefę boczną jednostki B2 zaatakuje.

Zadeklaruj ataki oskrzydające, które chcesz przeprowadzić, a następnie wykonaj test dowodzenia generałem dywizji, który dowodzi daną jednostką wykonującą taki atak – **potrzeba 1 sukcesu**. Brak powodzenia testu oznacza, że jednostka pozostanie na swoim miejscu – nie dojdzie do ataku oskrzydającego. Powodzenie testu umożliwia przeprowadzenie oskrzydlenia.

W trakcie jednej rundy walki można dokonać tylko jednej próby ataku oskrzydającego na jedną strefę oddziału przeciwnika.

Oskrzydlenie polega na dostawieniu swojej jednostki na 1 cal w odpowiedniej strefie wrogiego oddziału, według poniższej ilustracji. Jest to specjalny manewr, który nie podlega zasadom ruchu.



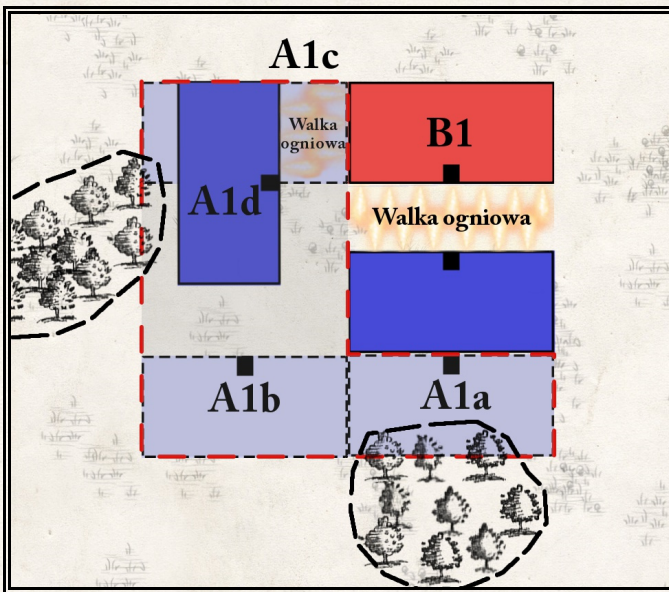
Il. 9.7b. Przykłady dostawienia jednostek podczas ataków oskrzydających.

Na powyższej ilustracji zaznaczyliśmy czerwoną, przerywaną linią obszar ataku oskrzydającego. Zawiera on początkowe miejsce zajmowane przez jednostkę wykonującą oskrzydlenie, a także pas o szerokości podstawki tej jednostki, ograniczony jej tylną krawędzią. Drugą krawędzią ograniczającą ten obszar jest krawędź oddziału – celu ataku, leżąca naprzeciw strefy z której został on zaatakowany (przykładowo – jeśli oddział został zaatakowany od frontu, to będzie to krawędź tylna, a jeśli od boku – druga krawędź boczna).

Przykład: Na ilustracji 9.7b, obszar ataku oskrzydającego jednostki A2 jest wyznaczany przez jej tylną krawędź, szerokość jej podstawki, a także krawędź jednostki B2, naprzeciwległą do A3, która ją zaatakowała.

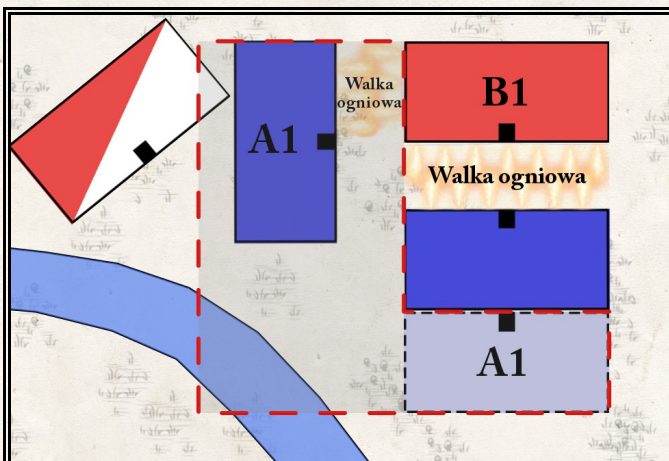
Jest to o tyle istotne, że w tym obszarze - aby atak oskrzydający był możliwy - nie może znajdować się żaden wrogí oddział, ani teren nieprzekraczalny. Dodatkowo teren, którego przekroczenie wymaga wydania 3 cali ruchu, zwiększa poziom trudności ataku oskrzydającego do 2 sukcesów. Dotyczy to każdej sytuacji, w której wspierająca jednostka chcąc się dostawić do przeciwnika, musi przejść przez teren ograniczający ruch (pole, las, teren zabudowany, mur, płot, strumień itd.).

Jeśli próby oskrzydlenia dokonują jednostki kawalerii, mające wartość "ruch" 15 i więcej cali, gracz może przerzucić 1 kostkę użytą do tego testu.



II. 9.7c. Atak oskrzydający a teren.

Jednostka A1 wykonuje atak oskrzydający. A1a-c pokazują sposób wyznaczania strefy ataku - zaznaczonej linią przerywaną i szarym kolorem. A1d pokazuje pozycję jednostki po dostawieniu. W tym przykładzie jednostka A1 zaczyna swój atak oskrzydający w lesie, a dodatkowo w strefie jej ataku znajduje się inny teren ograniczający ruch.



II. 9.7d. Przykłady zabronionych ataków oskrzydających.

W obszarze ataku oskrzydającego jednostki A1 znajduje się zarówno teren nieprzekraczalny, jak i oddział przeciwnika. Wykonanie tego ataku jest niemożliwe.

* 9.8 PRZEDŁUŻENIE LINII W PRZYPADKU ATAKÓW OSKRZYDLAJĄCYCH

Jeśli oddziały przeciwnika próbują ataku oskrzydającego, to po teście na sukces tych ataków - niezależnie od ich wyniku - jednostki wspierające atakowaną jednostkę mogą spróbować przedłużyć linię. Wykonaj test dowodzenia generałem dywizji, który dowodzi wspierającą jednostką. Trudność testu przedłużenia linii nie zależy od rodzaju terenu i wymaga 1 sukcesu.

Sukces testu pozwala przemieścić wykonującą przedłużenie linii jednostkę do strefy, która jest celem

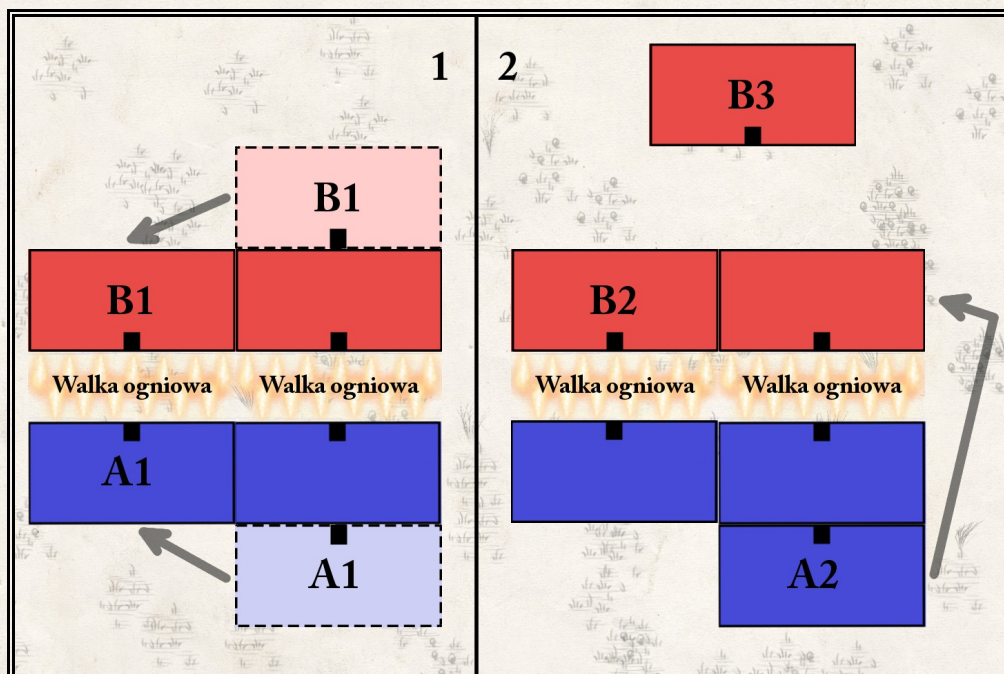
ataku oskrzydającego przeciwnika:

- jeśli przeciwnik uzyskał sukces w teście ataku oskrzydającego, to zamiast tego dojdzie do walki od frontu z oddziałem przedłużającym linię;

- jeśli przeciwnikowi nie udało się przeprowadzić ataku oskrzydającego (brak sukcesu w teście), to przedłużenie linii może doprowadzić do walki (patrz ilustracja Il. 9.8b.).

Porażka testu oznacza, iż jednostka pozostanie na swojej pozycji i będzie wspierać ze swojego miejsca.

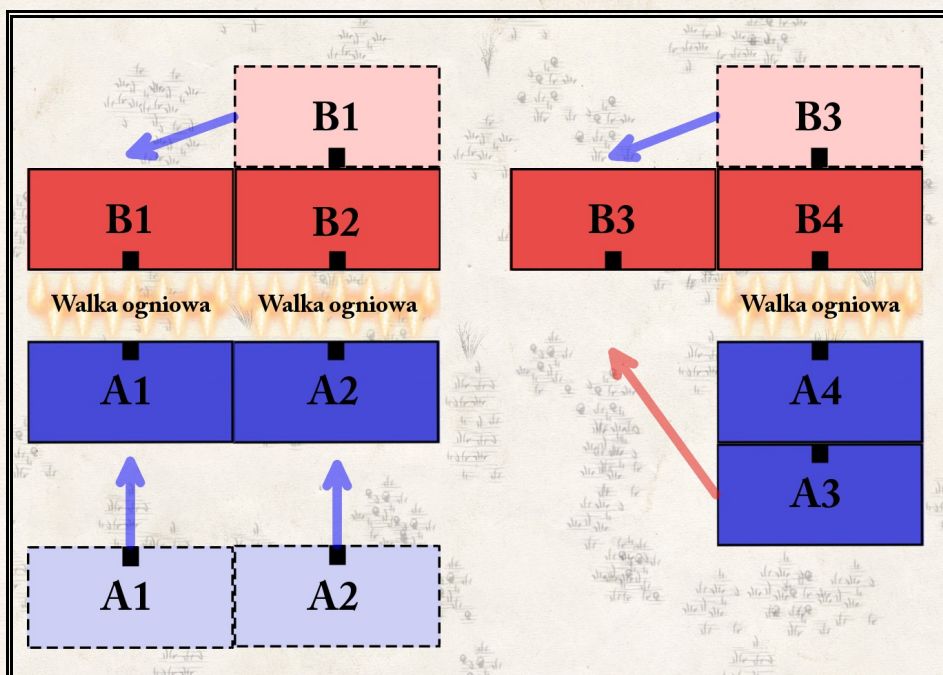
Przedłużenie linii mogą wykonać tylko jednostki wspierające zaatakowaną jednostkę, które nie zostały zaatakowane, nie są związane walką lub przygwożdżone.



Il. 9.8a. Przedłużanie linii - przykłady.

Jednostka A1 wykonuje atak oskrzydający, gracz B będzie chciał przedłużyć linię za pomocą oddziału B1. Sukces testu dowodzenia oznacza, że zablokował atak oskrzydający i ustawił się na flance swojego oddziału w pozycji wspierającej. A1 i B1 będą walczyć.

Jednostka A2 również wykonuje atak oskrzydający. B2 jednak nie może wykonać przedłużenia linii, gdyż sama jest związana walką. B3 nie może wykonać przedłużenia linii, gdyż nie wspiera oddziału, który ma być oskrzydony.



Il. 9.8b. Przedłużanie linii - przykłady.

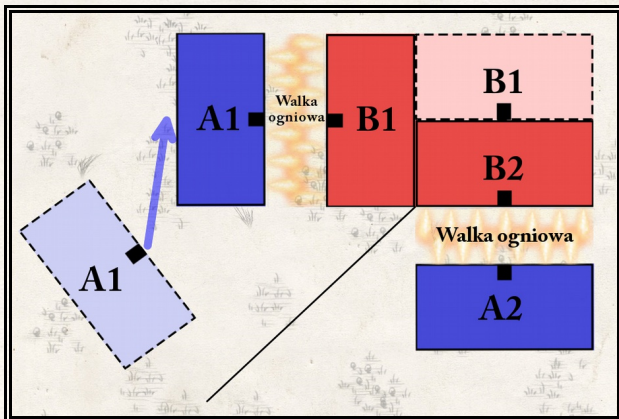
Gracz A deklaruje atak jednostką A2 i ruch do wsparcia jednostką A1. Po dostawieniu jednostek deklaruje atak oskrzydłający A1 przeciwko B2. Test dowodzenia nie udaje się i A1 zostaje na swoim miejscu. Gracz B deklaruje i testuje z sukcesem przedłużenie linii jednostką B1, wobec czego dostawia ją na flankę B2. A1 i B1 będą ze sobą walczyć - mimo, że nie atakowały się.

Jednostka A3 deklaruje atak oskrzydłający na B4, ale rozpoczyna go z tylnej strefy A4. Test się nie udaje, więc pozostaje na swoim miejscu. B3 wykonuje przedłużenie linii i znajduje się w bocznej strefie wsparcia B4.



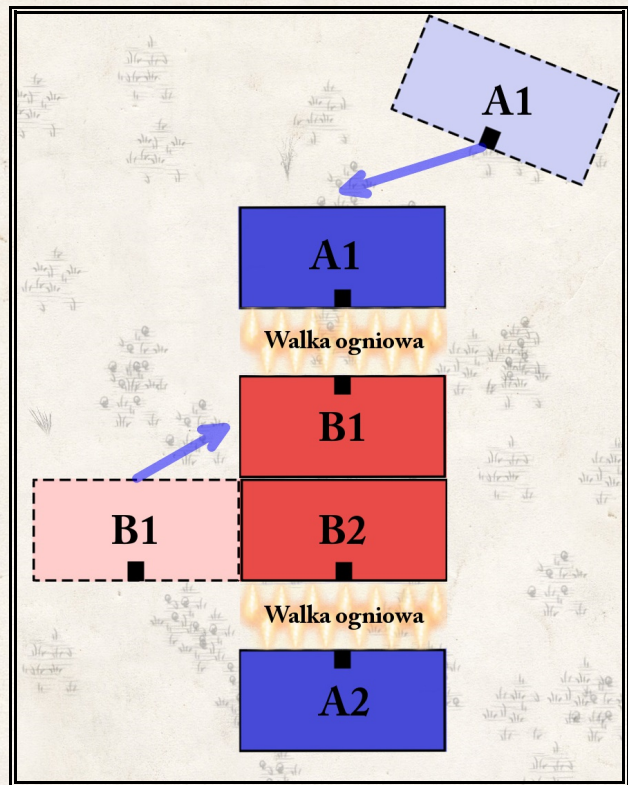
* 9.9 OSŁONA FLANKI I TYŁÓW

Jeśli oddział przeciwnika w momencie deklaracji ataku znajduje się na flance lub tyle naszej jednostki, która już jest związana walką lub stanowi cel ataku innego oddziału przeciwnika oraz atakuje z ponad połowy swojego zasięgu, to jednostka wspierająca atakowaną jednostkę może przedłużyć linię, by osłonić flankę/tył takiej jednostki. Wymaga to 1 sukcesu w teście dowodzenia generała dywizji (tak jak w przypadku ataku oskrzydającego). W takiej sytuacji jednostkę wspierającą przesuwamy jak na ilustracjach poniżej. Jeśli nie ma miejsca na dostawienie jednostki osłaniającej tył/flankę, to nie można tego zrobić.



Il. 9.9a. Osłona flanki i tyłów - przykład.

A1 zadeklarowało atak na B2. Odległość między nimi jest większa niż ponad połowa zasięgu ruchu A1. Jednostka B1 może ustawić się na flance B2, chroniąc ją przed atakiem od boku, jeśli dowodzący nią generał zda test dowodzenia.



Il. 9.9b. Osłona flanki i tyłów - przykład.

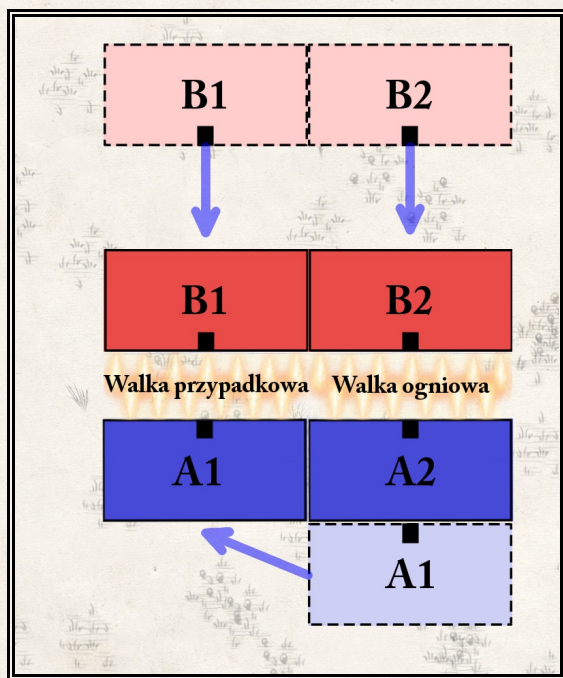
A1 atakuje na tył B2. Podobnie jak w sytuacji z ilustracji 9.9a, B1 może się ustawić tak, aby chronić B2 - tym razem na jej tyłach - jeśli dowodzący nią generał zda test dowodzenia.

* 9.10 WALKA PRZYPADKOWA

Jak już pokazaliśmy w rozdziale 9.8, w trakcie gry może dojść do sytuacji, w której dwie jednostki zblizną się do siebie na odległość jednego cala, nie wykonawszy wcześniej ataku, pościgu czy oskrzydlenia (ilustracja 9.8b.). Mimo to, będą one ze sobą walczyć.

Może się to zdarzyć tylko w przypadku jednostek wykonujących ruch do wsparcia ataku/kontrataku, przedłużających linię w wyniku ataku oskrzydającego oraz pościgu (9.27).

W wyniku zwykłego ruchu, niezależnie od okoliczności, jednostki nigdy nie mogą ze sobą walczyć, nawet przypadkowo.



Il. 9.10a. Walka przypadkowa. B2 atakuje A2. B1 wykonuje ruch do wsparcia i nieudaną próbę ataku oskrzydłającego na A2. A1 wykonuje przedłużenie linii, w wyniku czego dojdzie do walki z B1, mimo, iż ruch oskrzydłający nie udał się.

* 9.11 ODWRÓT

Jeśli jako reakcja na atak został wybrany "odwrót", to należy postępować zgodnie z zasadami przeprowadzania ataków oraz podaną niżej procedurą. Odwrót może zadeklarować zarówno zaatakowany oddział, jak i wszystkie wspierające go jednostki.

Procedura odwrotu:

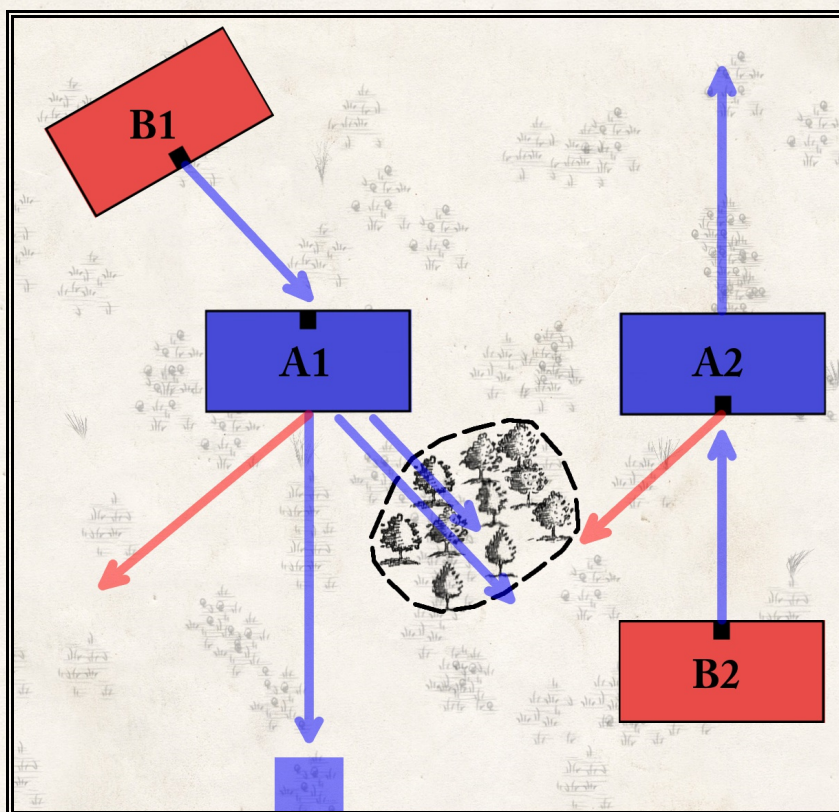
a) Gracz, który zadeklarował odwrót, określa zasięg lub miejsce (np. mur na tyłach jednostki), do którego ma wycofać się dana jednostka. Przy określeniu dystansu odwrotu należy uwzględnić wpływ terenu. Odwrót możemy wykonać w stronę własnej podstawy operacyjnej lub prosto od przeciwnika (wybór gracza). Nie można zadeklarować i wykonać odwrotu w stronę własnej podstawy operacyjnej, jeśli po jego zakończeniu jednostka miałaby znajdować się bliżej atakującego ją oddziału.

- b) Jeżeli gracz zadeklarował miejsce lub dystans odwrotu przekraczający wartość ruchu jednostki, to wykonuje ona odwrót o swój maksymalny zasięg ruchu.
- c) Jeżeli miejsce odwrotu jest zajęte przez zaprzyjaźnione jednostki to możemy wydłużyć dystans odwrotu do maksymalnie 1.5 wartości ruchu danej jednostki (zaokrąglając w dół). Dystans można przedłużyć na wprost od oddziału przeciwnika lub w kierunku własnej podstawy operacyjnej. **Jeśli dalej miejsce to jest zajęte, to jednostka jest rozbita.**
- d) Jeżeli miejsce odwrotu jest wolne, to ustawiamy tam zaatakowaną jednostkę, frontem do atakującego przeciwnika.
- e) Jednostka, która wykonała **odwrót o maksymalnie połowę swojego ruchu** (zaokrąglając w dół i uwzględniając teren) traci **1 poziom zwartości**. Jednostka, która wykonała **dłuższy odwrót** traci **2 poziomy zwartości**. Jeśli zwartość jednostki spadnie do 0, to zostaje rozbita, jeśli do -1, to zostaje zniszczona.
- f) Jednostki z cechą weterani, elita oraz harcownicy tracą zawsze 1 poziom zwartości niezależnie od dystansu odwrotu. Dotyczy to również kawalerii, która została zaatakowana przez piechotę.
- g) Jednostka, która przeprowadziła **odwrót poza pole bitwy**, zostaje zniszczona. Przy liczeniu punktów zwycięstwa i morale armii liczy się jak ½ jednostki (zaokrąglając w górę).
- h) Jednostka, która w trakcie odwrotu zetknie się z oddziałem przeciwnika, zostaje rozbita.
- i) Po wykonaniu odwrotu mierzymy dystans między jednostkami. Jeżeli zaatakowany oddział jest dalej w zasięgu atakującej jednostki, to dostawiamy jednostkę do ataku i przeprowadzamy walkę w dodatkowej rundzie walk.
- j) Jeżeli zaatakowany oddział jest poza zasięgiem atakującej jednostki, to atakujący może wykonać pełen ruch do jednostki, która wspierała zaatakowany oddział, jeśli ma do niego zasięg (uwzględniając teren). W innym wypadku atakująca jednostka wykonuje ruch przymusowy w stronę oddziału

przeciwnika. Jeśli na drodze tego ruchu będzie jakiś inny oddział nieprzyjaciela, to atakujący oddział może dostawić się do walki lub zatrzymać na granicy jego strefy kontroli. Zaatakowany w ten sposób oddział nieprzyjaciela automatycznie wykonuje reakcję "Stać i strzelać".

Jednostka, która wykonała odwrót lub wykonywała atak, ale nie doszła do przeciwnika, może od razu po zakończeniu opisanych w tym rozdziale działań wykonać zwrot. W tym celu musi zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces).

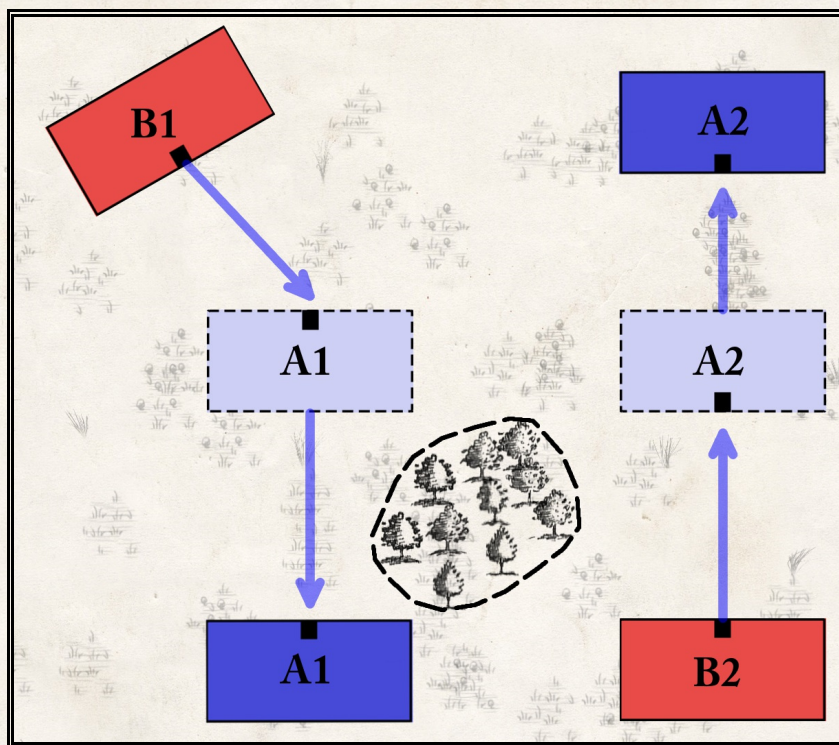
Jeśli ani wykonująca odwrót jednostka, ani atakujący oddział nie wykonują zwrotu, to oddziały te należy skierować frontami do siebie.



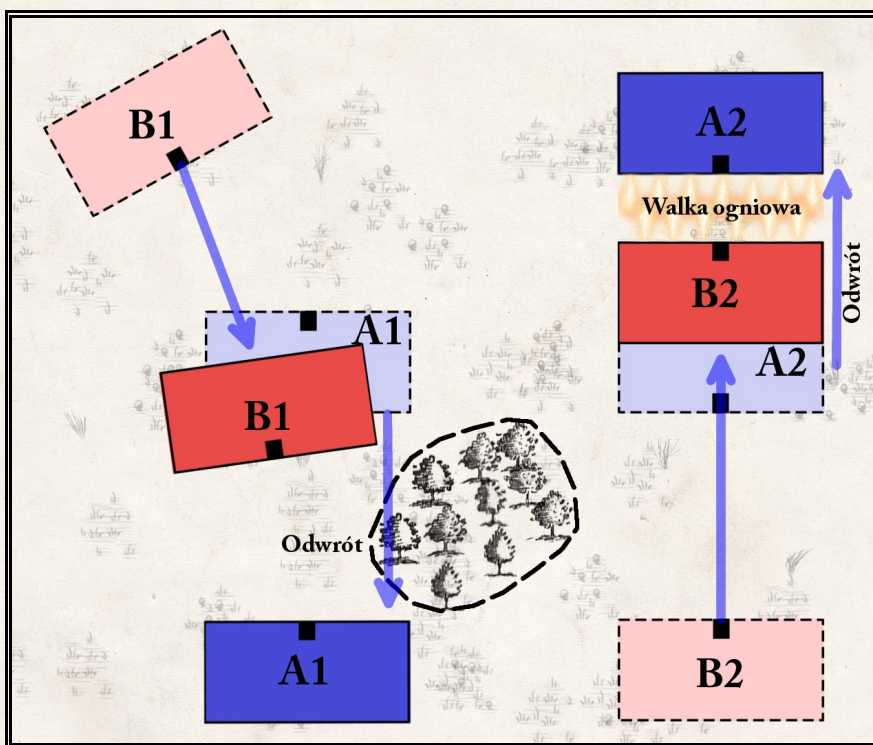
Il. 9.11a. Odwroty. A1 deklaruje odwrót w odpowiedzi na atak B1. A1 może wycofać się prosto od przeciwnika w określone miejsce (do lasu) lub o określony dystans. Może również wycofać się w stronę własnej podstawy operacyjnej.

Nie może wycofać się w innym kierunku (np. tak, jak pokazuje czerwona strzałka skierowana w lewo w dół).

A2 może wykonać odwrót tylko na wprost od B2, gdyż w razie odwrotu w stronę podstawy operacyjnej znalazłaby się bliżej B2, niż na początku tej reakcji na atak.



Il. 9.11b. Odwroty. A1 i A2 po wykonaniu swoich odwrotów są obrócone frontem w stronę atakującego oddziału nieprzyjaciela.



Il. 9.11c. Odwroty. Jednostka A1 wykonała odwrot i jest poza zasięgiem ataku B1. B1 wykonuje ruch przymusowy w kierunku A1. A2 również wykonała odwrot, ale jest w zasięgu ataku B2. B2 dostawi się do walki ogniowej z A2.

WALKA

9.12 ZASADY OGÓLNE WALKI I KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Sekwencję walki dzielimy na dwie rundy:

- pierwszą rundę walki,
- dodatkową rundę walki.

Każda z nich składa się zaś z dwóch etapów:

- etapu walki ogniowej,
- etapu walki wręcz.

W walce ogniowej należy ustawić podstawki o cal od siebie. W walce wręcz podstawki stykają się bezpośrednio ze sobą.

Walka jest obowiązkowa - wszystkie jednostki, które dostawiły się w danej aktywacji do walki (a także jednostki z rozdziału 9.10), muszą ją przeprowadzić.

Jeśli WO choć jednej z walczących jednostek jest większa od 0, rozpoczyna się walka ogniowa. Jeśli WO obydwu jednostek wynosi zero - i żadna z nich nie jest wspierana przez swoją artylerię - to należy od razu dostawić je do siebie i przejść do etapu walki wręcz.

Gracz z inicjatywą decyduje o kolejności rozstrzygnięcia walk. Ma to znaczenie jedynie techniczne - walki w danej rundzie są symultaniczne.



Kolejność działań w trakcie walki

PIERWSZA RUNDA WALKI

1. Po dostawieniu się jednostek, przeprowadza się wszystkie walki ogniowe.
2. Po zakończeniu walk ogniowych i wprowadzeniu ich efektów (wyłączywszy pościgi), gracze decydują o dostawieniu podstawek do walki wręcz. Mogą też spróbować przeprowadzić oderwanie od przeciwnika (9.16).
3. Należy przeprowadzić walki wręcz i wprowadzić ich efekty (wyłączywszy pościgi).
4. Po zakończeniu wszystkich walk (obydwu rodzajów) aktywnego korpusu, gracz który je wygrał decyduje o pościgach i dostawieniu jednostek na miejsce odepchniętych, rozbitych i zniszczonych oddziałów. O ich kolejności decyduje gracz kierujący aktywnym korpusem.
5. Gracze wykonują zwroty niezwiązanych walką jednostek, które zostały odepchnięte, przeprowadzały pościg lub zajęły miejsce po odepchniętym, rozbitym lub zniszczonym oddziale przeciwnika. Jeśli zwrot mogą wykonać jednostki przeciwnych stron, to o ich kolejności decyduje gracz kierujący aktywnym korpusem.

DODATKOWA RUNDA WALKI

6. Gracze przeprowadzają dodatkową rundę walki (9.17), zgodnie z punktami 1-3. Po zakończeniu dodatkowej rundy walk nie można wykonać czynności z punktów 4 i 5.
7. Walki są zakończone - czas na pozostałe ruchy jednostek aktywowanego korpusu gracza A (F4.4., zobacz rozdział 3.).



Przykład: Brygada Stonewalla wykonuje atak na Żelazną Brygadę, która zadeklarowała reakcję „stać i strzelać”. Dostawia się na całą od jednostki przeciwnika i rozpoczyna walkę ogniową. Gracze sprawdzają wynik walki w tabeli. Kończy się ona zwycięstwem Konfederatów o 1, przez co mogą oni dostawić się do walki wręcz. Po zakończeniu wszystkich pozostałych walk ogniowych swojego korpusu, gracz konfederacki decyduje, że będzie chciał wejść do walki na bagnety z Żelazną Brygadą. Po dostawieniu podstawek gracze wykonują walkę wręcz, a następnie sprawdzają wynik w tabeli i wprowadzają w życie jego rezultaty – w wyniku remisu obydwie brygady zostają odepchnięte. Następuje między nimi koniec walki.

Przeprowadzanie walki ogniowej

- Gracze obliczają WO biorących udział w walce jednostek, uwzględniając modyfikatory.
- Gracz A rzuca kostkami by sprawdzić liczbę trafień, gracz B rzuca tyłoma kostkami, ile wynosi morale jednostki plus modyfikatory.
- Następnie gracz B rzuca kostkami by sprawdzić liczbę trafień, gracz A rzuca tyłoma kostkami, ile wynosi morale jednostki plus modyfikatory.
- Walki są symultaniczne, ale dla porządku - jako pierwszy - kostkami rzuca gracz aktywny.
- Każdy sukces w teście na morale danej jednostki anuluje jedno zadane jej przez przeciwnika trafienie. Każde trafienie, które nie zostało anulowane, oznacza stratę 1 punktu zwartości tej jednostki.
- Należy obliczyć wynik walki, porównując liczbę straconych poziomów zwartości obu jednostek. Gracz, którego jednostka poniosła większe straty, przegrywa daną walkę. Jeżeli obie jednostki poniosły takie same straty, to walka kończy się remisem. Efekt danego wyniku walki ogniowej określa tabela obok.

Tabela wyników walki ogniowej

Wynik walki	Rezultat starcia
Remis	Obie jednostki tracą dodatkowo po 1 punkcie zwartości, pozostają nadal związane walką i są „poza dowodzeniem”. Atakująca kawaleria może dostawić się do przeciwnika, aby rozpocząć walkę wręcz. Jeśli nie dostawi się - zostaje automatycznie odepchnięta.
1	Zwycięska jednostka może dostawić się do oddziału przeciwnika, aby rozpocząć walkę wręcz. Jeśli tego nie uczyni, obie jednostki pozostają nadal związane walką ogniową i są „poza dowodzeniem”. Przegrana atakująca kawaleria zostaje odepchnięta. Przegrana jednostka, atakująca bezpośrednio podstawkę artylerii zostaje odepchnięta.
2 i więcej	Przegrana jednostka zostaje odepchnięta. Wygrana jednostka może zająć jej miejsce lub pozostać na swoim.
<u>Dodatkowo:</u> Każda jednostka, której zwartość spadła do 0 zostaje rozbita. Każda jednostka, której zwartość spadła poniżej zera zostaje od razu zniszczona. Każda jednostka, która straciła w jednej walce 5 lub więcej poziomów zwartości zostaje zniszczona.	

Przykład: Jednostka A1 (WB = 5, morale = 4) atakuje oddział B1 (takie same statystyki). Gracz A w swoim ataku uzyskuje 3 sukcesy na 5 kostkach. Gracz B uzyskuje - w teście morale swojej jednostki - 2 sukcesy na 4 kostkach. Z kolei gracz B uzyskuje 2 trafienia w swoim ataku (na 5 kostek), a gracz A - 3 sukcesy w teście morale (z 4 kostek). Finalnie - jednostka B1 traci 1 poziom zwartości, a jednostka A1 nie ponosi żadnych strat.

Przeprowadzanie walki wręcz

Walkę wręcz rozgrywamy na takich samych zasadach jak walkę ogniową. Do modyfikatorów walki wręcz wliczamy również zwartość utraconą w trakcie walki ogniowej w tej rundzie.

Jednostka, która wygrała walkę ogniową o 1 i rozpoczyna walkę wręcz (atak na bagnety), musi dostawić się bezpośrednio do podstawki oddziału przeciwnika. Nie można w tym momencie ruszyć jednostek do jej wsparcia. W taki sposób, jednostka może stracić ewentualne wsparcie sąsiadujących z nią jednostek.

Efekt danego wyniku walki wręcz określa poniższa tabela.

Tabela wyników walki wręcz

Wynik walki	Rezultat starcia
Remis	Obie jednostki tracą dodatkowo po 1 punkcie zwartości i zostają odepchnięte.
1 i więcej	Przegrana jednostka zostaje odepchnięta. Wygrana jednostka może zająć jej miejsce lub pozostać na swoim.

Dodatkowo:
Każda jednostka, której zwartość spadła do 0 zostaje rozbita.
Każda jednostka, której zwartość spadła poniżej zera zostaje od razu zniszczona.
Każda jednostka, która straciła w jednej walce 5 lub więcej poziomów zwartości zostaje zniszczona.

Dodatkowe efekty wyniku walki

Jednostka, która wygrała walkę, może:

- pozostać na swoim miejscu;
- zająć miejsce pokonanego oddziału;
- pójść do pościgu (zobacz 9.27).

W wypadku wygranej walki dwóch jednostek z jednym oddziałem przeciwnika (zobacz 9.15), który został odepchnięty, możliwe jest, aby jedna jednostka zajęła miejsce, a druga ruszyła do pościgu.

Jeśli oddział przeciwnika został rozbity, to jednostka może albo zająć po nim miejsce, albo wykonać pościg.

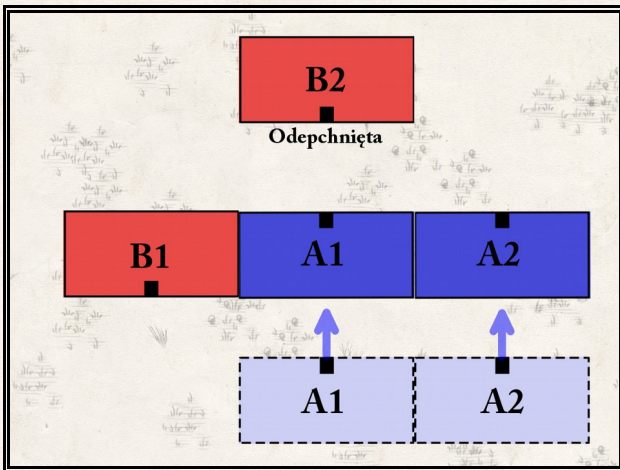
- **Zajęcie miejsca pokonanego oddziału.** Jednostka musi zostać umieszczona tak, aby być zwróconą w tym samym kierunku, co na początku walki oraz aby geometryczny środek jej podstawki znajdował się najbliżej pozycji środka oddziału przeciwnika sprzed odepchnięcia (zobacz II. 9.12f). **Jeśli walkę wygrają dwie jednostki (lub więcej),** to pozycję przegranej oddziału może zająć jedna z nich, kolejne można dostawić do wsparcia. **Artyleria nie może zajmować miejsca pokonanego oddziału.**
- **Niezależnie od wyniku walki - poza oddziałami związanymi walką wskutek remisu -** każda jednostka może następnie wykonać zwrot. Jeśli nie ma na to miejsca, to jednostka może zostać przesunięta o minimalną, potrzebną na to odległość, ale środek jej frontu nie może wyjść poza obszar, który pierwotnie zajmowała.

Do wykonania tego zwrotu potrzebny jest 1 sukces testu generała swojej dywizji. Test przeprowadzamy osobno dla każdej z jednostek.

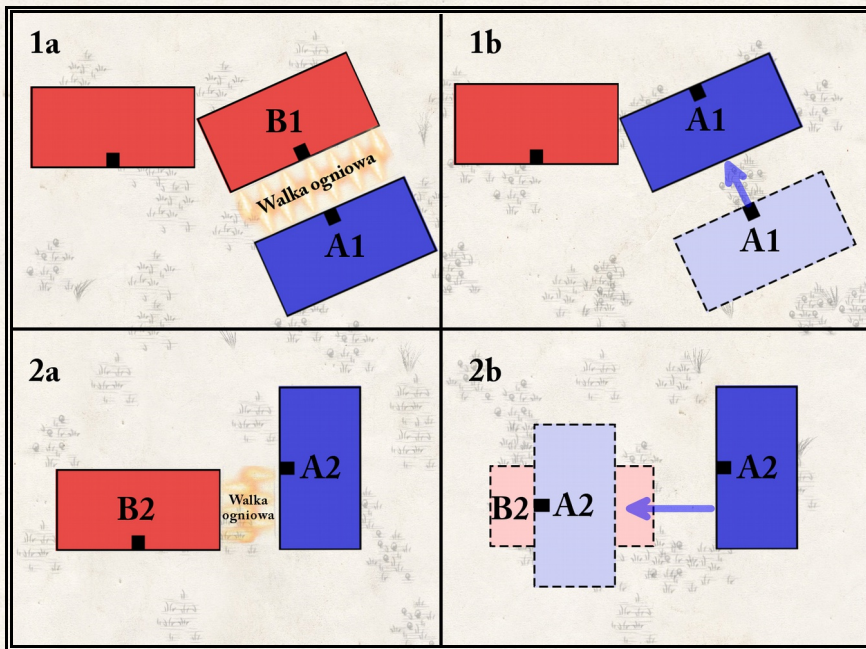
Zwrot taki może doprowadzić do ataku na oddział przeciwnika i dodatkowej rundy walki (zobacz 9.17). Jeśli zwrot mogą wykonać jednostki przeciwnych stron, to o kolejności zwrotów decyduje gracz kierujący aktywnym korpusem.

- **Jednostka, która została zaatakowana od flanki/tyłu** i nie została odepchnięta, rozbita, albo zniszczona, może na koniec walki odwrócić się frontem do przeciwnika, o ile jest na to wystarczająco miejsca, aby spełnić zasady dostawiania jednostek. Jednostka, która została zaatakowana z dwóch lub więcej stron (front i bok itd.), nie może się obrócić po takiej walce.





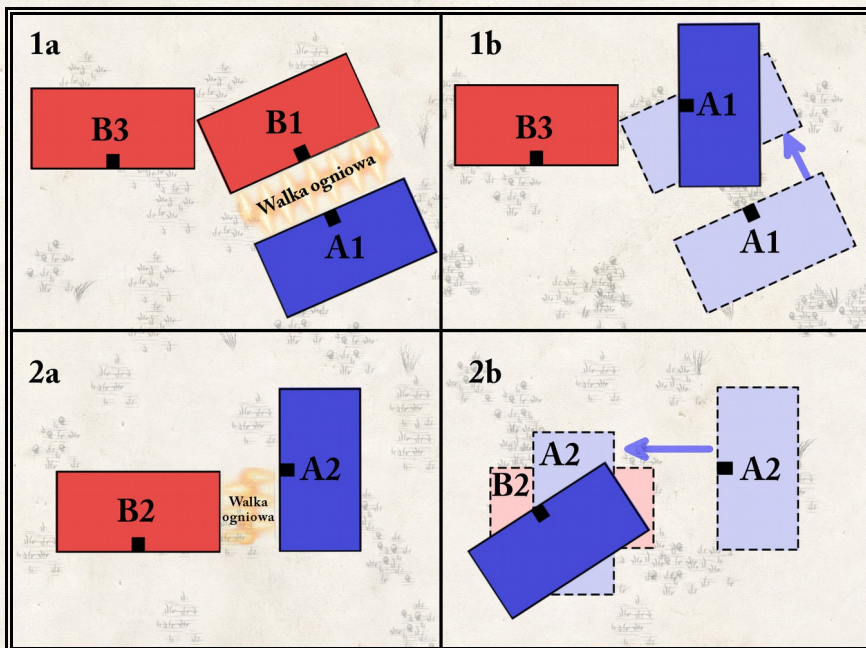
Il. 9.12a. Zajmowanie miejsca po pokonanym oddziale przeciwnika. Jednostka A1 wygrała walkę z B2. Oddział B2 został odepchnięty, A1 zajęła jego miejsce. A2 wykonuje ruch do wsparcia. Oddział B1 zostanie również odepchnięty w tym wypadku, zgodnie z zapisami rozdziału 9.18.



Il. 9.12b. Zajmowanie miejsca po pokonanym oddziale przeciwnika.

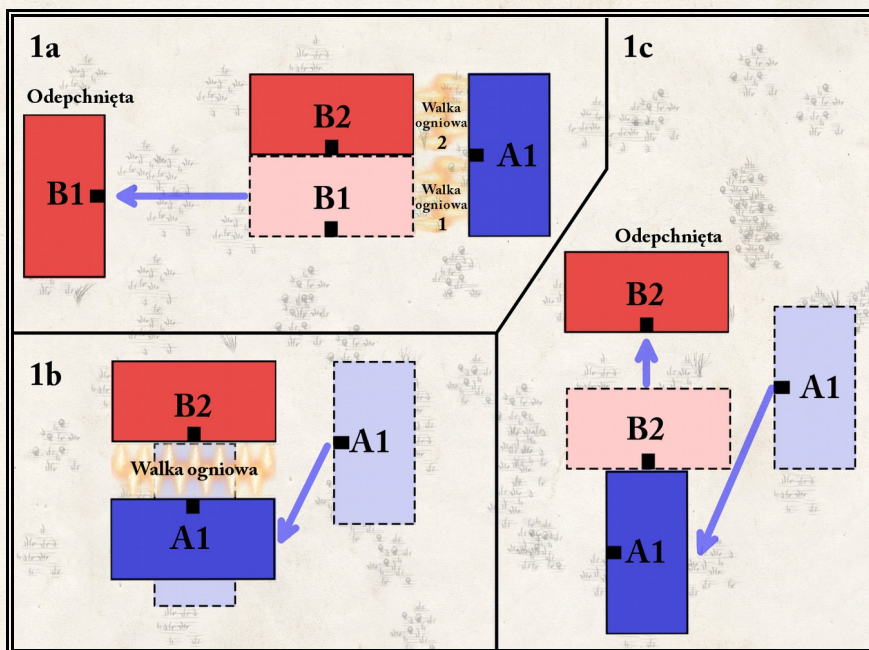
1a-b: jednostka A1 wygrała walkę i odepchnęła oddział B1. Zajmuje miejsce po tej jednostce.

2a-b: jednostka A2 atakowała od flanki oddział B2. A2 zajmuje pozycję zachowując taki sam kierunek, jaki miała walcząc z B2.



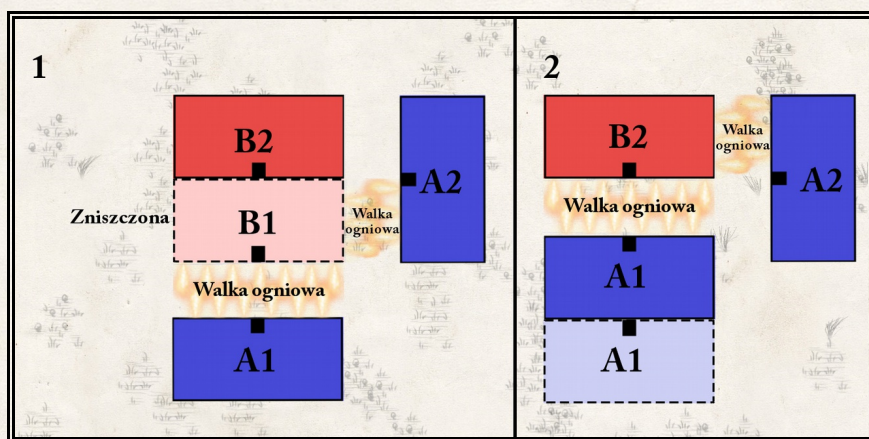
Il. 9.12c. Zajmowanie miejsca po pokonanym oddziale przeciwnika.

A1 i A2 wygrały swoje walki z oddziałami przeciwnika. Osobno dla każdej z nich gracz wykonuje test dowodzenia generałem dywizji. Sukces pozwoli wykonać zwrot danej jednostki. W wypadku A1 doprowadzi to do walki z B3 (patrz 9.17) - brak sukcesu będzie oznaczać jedynie odepchnięcie.



Il. 9.12d. Jednostka A1 wygrała walkę ogniową i doprowadziła do odepchnięcia oddziału B1 (1a, walka ogniowa nr 1). Jeśli zajmie miejsce po B1, ustawi się w jej miejscu bokiem do B2. Aby walczyć frontem z B2, będzie musiała zdać test dowodzenia, by wykonać zwrot w jej kierunku (1b). Jeśli tego nie wykona, to jednostka B2 zostanie automatycznie odepchnięta (1c).

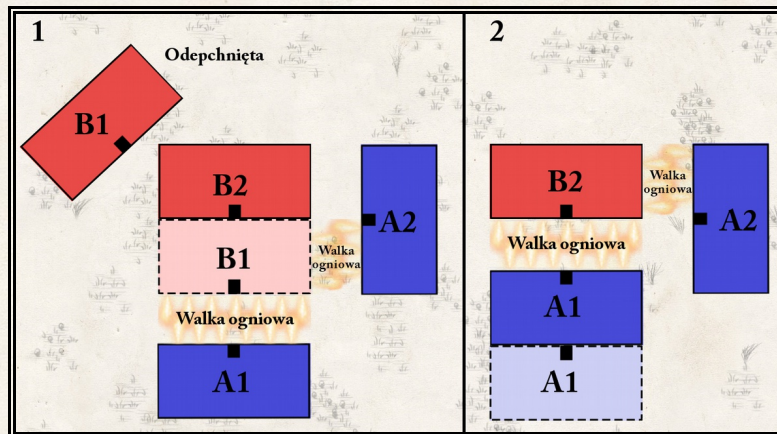
Dodatkowa runda walki nastąpi także, gdy A1 pójdzie do pościgu za B1 - de facto, fizycznie nie ruszając z miejsca swojej podstawki (1a, walka ogniowa nr 2). A1 będzie wtedy walczyć z B2.



Il. 9.12e. Jednostki A1 i A2 walczą i wygrywają z oddziałem B1.

W przypadku, kiedy jednostka B1 zostaje zniszczona, tylko jedna z wygrywających jednostek może zająć jej miejsce - jeśli gracz niebieski wybierze do tego jednostkę A2, to - z braku odpowiedniej ilości miejsca, by ustawić się bokiem do B2 - będzie musiał najpierw zdać test, by wykonać zwrot (zobacz il. 9.12g). Jeśli nie zda testu, A2 pozostanie na swoim miejscu - żadna z niebieskich jednostek nie będzie już walczyć.

Jeśli gracz niebieski wybierze do tego jednostkę A1, to będzie ona walczyć z B2. W tym wypadku A2 może pozostać na swoim miejscu (nie weźmie udziału w walce). Niezależnie która z niebieskich jednostek faktycznie zajmie miejsce po B1, druga z nich będzie mogła dostawić się do wsparcia.



Il. 9.12f. W przykładzie powyżej, jeśli jednostka B1 zostałaby odepchnięta lub rozbita, gracz niebieski ma aż 4 opcje do wyboru:

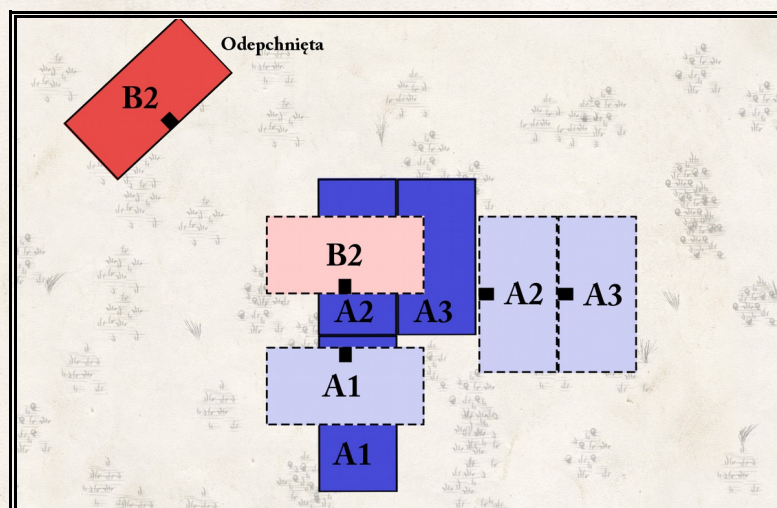
- A1 i A2 ruszają razem do pościgu za B1.
- A1 rusza do pościgu za B1, A2 zostaje na swoim miejscu.
- A1 zajmuje miejsce po B1, zaś A2 rusza do pościgu za B1.
- jedna z jednostek zajmuje miejsce po B1, druga zaś dostawia się do niej do wsparcia.

W przypadku pościgu A1 za B1, ta pierwsza wpada na B2 zatrzymując się na niej rogiem podstawki. Aby walczyć frontem z B2, musi zdać test dowodzenia, by wykonać zwrot. Jeśli tego nie wykona, to niezależnie czy A2 też pójdzie do pościgu za B1, jednostka B2 zostaje automatycznie odepchnięta. Jeśli A1 zda test, nastąpi dodatkowa runda walki: A1 i A2 będą walczyć z B2.

W przypadku pościgu A2 za B1 (A1 zostaje w miejscu), B2 zostaje zaatakowana od flanki przez A2.

W przypadku, gdy A1 zajmie miejsce po B1, a A2 ruszy do pościgu za B1, nastąpi dodatkowa runda walki: A1 i A2 będą walczyć z B2.

Jak widać z powyższych przykładów, która z opcji będzie najbardziej opłacać się dla gracza niebieskiego, będzie zależec od tego, czy będzie on chciał zniszczyć jednostkę B2, czy tylko ją odepchnąć.

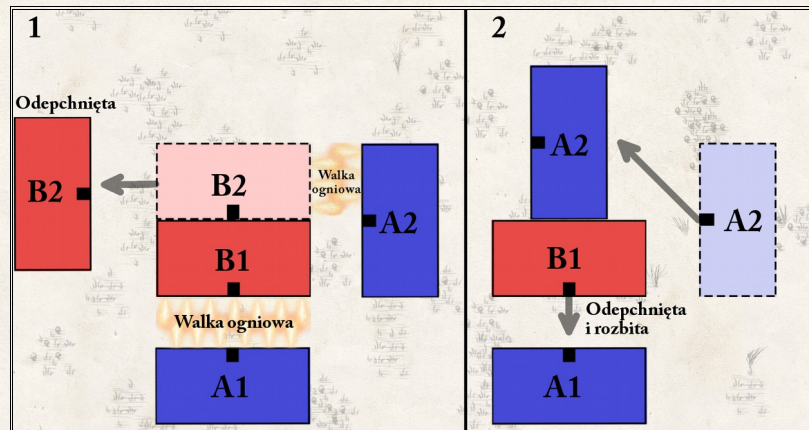


Il. 9.12g. Przykład zajęcia miejsca po walce.

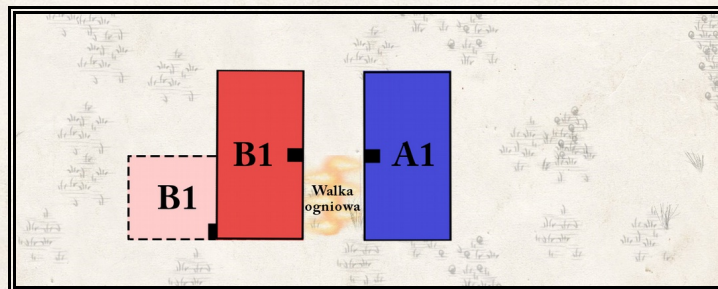
Oddział B2 został odepchnięty. Jednostka A2 zajmuje po nim miejsce, zachowując ten sam front, co na początku walki. Z uwagi na pozycję A1, A2 musi zostać przesunięta, ale tylko w taki sposób, aby być jak najbliżej środkiem

swojego frontu pozycji środka frontu jednostki B2 przed odepchnięciem. Gdyby za A2 znajdowała się jednostka A3, to można by ją dostawić do wsparcia za A2.

Żeby wykonać zwrot jakiegokolwiek z tych jednostek, należy uzyskać 1 sukces w teście dowodzenia generała dywizji. Zwrot taki może wykonać jednostka A1, która w tym przypadku, również musi zostać przesunięta ze względu na brak możliwości zwrotu w tym miejscu (o ile na taki zwrot jest w ogóle miejsce).



Il. 9.12h. Jednostka A1 walczy z B1, zaś A2 z B2 - pierwsza kończy się remisem (związanie walką), druga zaś - odepchnięciem B2. A2 zajmuje miejsce B2. Jeśli generał dywizji jednostki A2 zda test, to A2 może wykonać zwrot i zaatakować B1 od tyłu. Jeśli nie, to i tak B1 zostanie odepchnięta na A1 i w ten sposób rozbita (zobacz 9.25).



Il. 9.12i. Oddział B1 został zaatakowany przez jednostkę A1 od flanki i nie został odepchnięty, ani zniszczony/rozbity w wyniku walki. Po zakończeniu walk w tej aktywacji może wykonać zwrot wraz z przesunięciem pozycji tak, aby być dostawionym do walki ogniowej z A1. Zwrot nie jest możliwy gdyby nie było miejsca na jego wykonanie lub B1 była atakowana przez 2 lub więcej jednostek.



9.13 MODYFIKATORY WB DLA PIECHOTY I KAWALERII

Lista modyfikatorów wartości bojowej.

- **Piechota i kawaleria** z rozkazem "Obrona", wykonująca reakcję "Stać i strzelać" lub przedłużając linię: +1
- Za każdy stracony punkt zwartości oddziału przeciwnika: +1 (maksymalnie +3)
- **Udział generała** w walce (jeśli dodał kostkę dowodzenia): +1
- **Atak na flankę**: +4
- **Atak od tyłu**: +6
- **Impet kawalerii**: +1/+2 (zależny od wartości impetu szarżującej jednostki)
- **Szarża kawalerii** na jednostkę w szyku rozproszonym: impet x2
- **Piechota walczy z szarżującą kawalerią** w terenie trudnym albo za płotem: +2
- **Piechota walczy z szarżującą kawalerią** w lesie, terenie zabudowanym albo za murem: +4
- W dwóch powyższych przypadkach kawaleria nie posiada żadnych modyfikatorów do wartości bojowej za impet.

Modyfikatory sumują się.

Przykład: *Atak na flankę jednostki, która straciła dwa poziomy zwartości, to 6 dodatkowych kostek (4+2).*

Jeśli nie zaznaczono inaczej, modyfikator dotyczy zarówno walki ogniowej jak i walki wręcz. Jeśli WO lub WW jednostki wynosi 0, to nie uwzględniamy żadnych modyfikatorów.



9.14 MODYFIKATORY MORALE W WALCE

Lista modyfikatorów morale w trakcie walki:

- **Wsparcie jednostki**: +1 za każdą krawędź
- **Jednostka zaatakowała przeciwnika od boku**: +4
- **Jednostka zaatakowała przeciwnika od tyłu**: +6
- **Kawaleria/piechota operuje w szyku rozproszonym**: +1/+2 (tylko walka ogniowa).
- **Udział generała** w walce (jeśli dodał kostkę dowodzenia): +1
- **Jednostka znajduje się na wyższej pozycji**: +2

Modyfikatory za teren:

- **Jednostka znajduje się w terenie trudnym**: +1
- **Jednostka znajduje się za płotem**: +1*
- **Jednostka znajduje się w lesie, terenie zabudowanym**: +2*
- **Jednostka znajduje się za strumieniem, murem, fortyfikacjami polowymi**: +2*

W przypadku, gdy piechota wykonuje reakcję "Stać i strzelać", "Zmiana frontu" lub przedłuża linię walcząc z szarżującą kawalerią, mnoży modyfikatory za teren x2.

*) Jeśli piechota dostaje modyfikator oznaczony gwiazdką, to atakująca ją kawaleria nie otrzymuje modyfikatora morale za swój atak od flanki lub tyłu.

Modyfikatory sumują się.

Przykład: *Morale jednostki stojącej bezpośrednio za fortyfikacjami polowymi, mającej dwie wspierające jednostki, której generał dołączył do walki i dodał do morale kostkę dowodzenia jest wyższe o 5, niż wynika to ze statystyki jednostki (2+1+1+1=5).*

Dodatkowo, jednostki poszczególnych armii mogą posiadać modyfikatory WB i morale nie ujęte powyżej, wynikające z ich zasad specjalnych, wykupionych ulepszeń, kart bitewnych, cech generałów, armii itd.

Jeśli morale jednostki wynosi 0, to nie uwzględniamy żadnych modyfikatorów.

9.15 WALKA KILKU JEDNOSTEK JEDNOCZEŚNIE

Atak kilku oddziałów na jedną jednostkę rozpatruje się osobno dla każdej ze stref zaatakowanej jednostki.

Zaatakowana z kilku stron jednostka przydziela swoje bazowe kostki wynikające z jej WB, morale, jak i z modyfikatorów dotyczących całej walki (np. rozkazu "Obrona") możliwie jak najbardziej po równo dla każdej zaatakowanej strefy. Pozostałą resztę (np. nieparzyste kostki w przypadku ataku z dwóch stron) gracz przydziela wg własnego uznania. Następnie należy dodać modyfikatory kierunkowe (np. za straty zwartości jednego z atakujących oddziałów, przeszkodę terenową, która chroni tylko jedną krawędź jednostki itd.) - dla każdej strefy osobno.

Kostki przydzielamy przed rozpoczęciem walki.

Przykład: Brygada Armisteadą jest atakowana przez dwie brygady Unii - od frontu i od flanki. Gracz kierujący brygadą Armisteadą musi podzielić po równo kostki morale i WB.

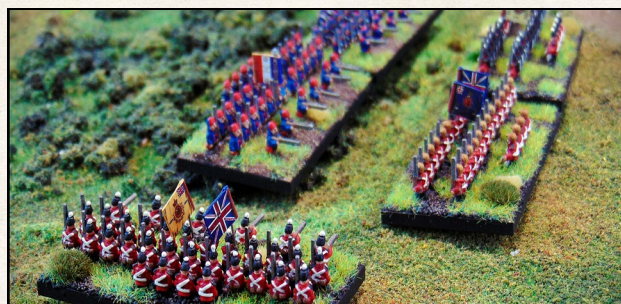
Brygada Armisteadą ma 5 kostek morale (weterani). Gracz przeznacza 3 kostki na obronę przed atakiem od flanki i 2 na obronę przed atakiem od frontu. Teraz można dodać kostki wynikające z modyfikatorów kierunkowych. Od frontu Armisteadą chroni mur, który dodaje 2 do morale. Zatem brygada Armisteadą będzie miała 4 kostki morale do obrony przed atakami od frontu i 3 od flanki.

Na tej samej zasadzie należy podzielić kostki WB. Brygada Armisteadą ma WB 6 plus 1 za rozkaz "Obrona". Gracz zatem przydziela 4 kostki na front i 3 na flankę. Atakująca od frontu brygada Unii straciła dwa poziomy zwartości, zatem Konfederaci dostaną tutaj dodatkowe 2 do WB razem 6.

Wynik walki z kilkoma jednostkami jednocześnie uwzględniamy osobno dla każdej walki.

Wyjątkiem jest sytuacja związana z możliwością dostawienia się do walki wręcz.

Przykład: Brygada Armisteadą zremisowała walkę z brygadą, która atakowała ją od frontu - według przepisów obie jednostki tracą po jednym punkcie zwartości i są dalej związane walką. W walce z drugim oddziałem, brygada Armisteadą straciła 2 poziomy zwartości i przegrała walkę o 2. Zostaje zatem odepchnięta - mimo, że w walce z brygadą, która atakowała ją od frontu był remis. Straciła również w sumie 3 punkty zwartości.



Przejsie do walki wręcz w przypadku walki kilku jednostek

Wystarczy, aby tylko jedna walcząca jednostka miała wynik pozwalający na dostawienie się do walki wręcz, aby wszystkie pozostałe, atakujące jednostki - które nie zostały zniszczone, rozbite i odepchnięte - mogły również dostawić się do walki wręcz. Oczywiście, jest to możliwe tylko wtedy, gdy broniąca się jednostka nie została odepchnięta.

Przykład: Atakująca od frontu brygada Unii zremisowała walkę z brygadą Armisteadą, zaś atakująca od flanki druga brygada Unii wygrała o 1. Obie brygady mogą dostawić się do walki wręcz. Gdyby jednak pierwsza brygada została odepchnięta, rozbita lub zniszczona to nie będzie mogła się dostawić do walki wręcz. Dostawi się tylko druga brygada. Również gdyby żadna z walczących brygad nie wygrała walki ogniowej w sposób, który umożliwia przejsie do walki wręcz, to do walki tej nie dojdzie.

* 9.16 ODERWANIE JEDNOSTEK OD PRZECIWNIKA

Jeśli po zakończeniu pierwszej rundy walki jednostka gracza jest wciąż związana walką, to może ona spróbować wykonać **oderwanie od przeciwnika**. Do powodzenia próby wystarczy 1 sukces testu dowodzenia generała dywizji. Porażka oznacza pozostanie w walce.

Oderwanie wykonuje się od razu po zakończeniu pierwszej rundy walki. Wykonuje się je tak samo jak odepchnięcie (zobacz 9.24).

Na koniec tego ruchu jednostki mogą wykonać zwrot, ale potrzebny jest 1 sukces w teście dowodzenia generała ich dywizji - za każdą jednostkę, którą chcemy obrócić.

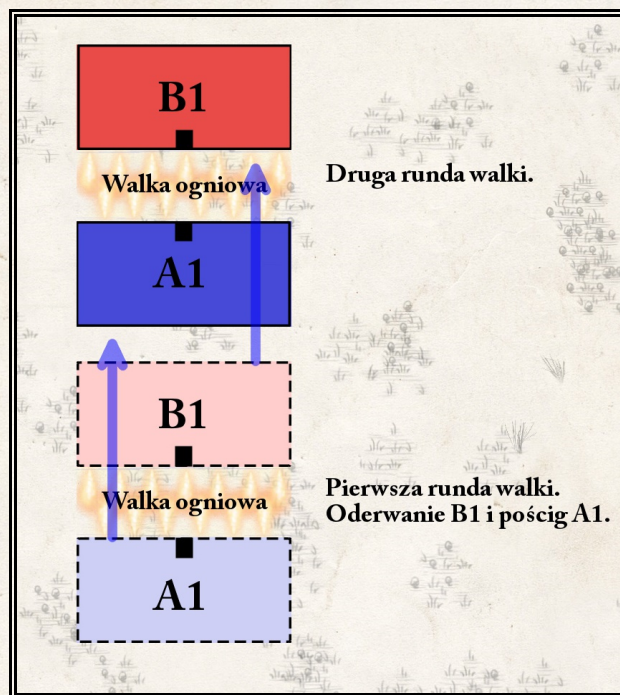
Razem z jednostką wykonującą oderwanie - o ile taka próba zakończy się sukcesem - mogą się poruszyć inne, wspierające ją, a nie związane walką jednostki. Każda z jednostek, która jest związana walką musi wykonać oddzielny test.



Aby przeprowadzić **pościg** (zobacz 9.27) za jednostką, która dokonała oderwania, generał dywizji musi wykonać test dowodzenia i wyrzucić 1 sukces. Porażka testu uniemożliwia pościg.

W przypadku sukcesu testu pościg odbywa się od razu, przed zwrotami jednostek po pierwszej rundzie walk. Obowiązują wszystkie zasady dotyczące pościgu. Jeśli ścigająca jednostka zetknie się z jakimkolwiek oddziałem wroga, to walki są przeprowadzane w dodatkowej rundzie walk (zobacz 9.17).

Jednostki przygwożdżone ogniem artylerii nie mogą przeprowadzić oderwania.



Il. 9.16. W fazie aktywacji gracza B, oddział B1 po zremisowanej rundzie walki z A1 próbuje wykonać oderwanie. Gracz wykonuje test dowodzenia generałem dywizji, który dowodzi B1 i osiąga jeden sukces - oderwanie będzie możliwe. Następnie B1 robi ruch przymusowy od przeciwnika. Gracz A może zdecydować o przeprowadzeniu pościgu. Wykonuje test dowodzenia generałem dywizji, który dowodzi jednostką A1. Sukces oznacza możliwość przeprowadzenia pościgu. Jeśli doprowadzi on do zetknięcia z B1 lub z inną jednostką nieprzyjaciela, to należy ją rozegrać w dodatkowej rundzie walki.

9.17 DODATKOWA RUNDA WALKI

Jeśli jednostka wykonała pościg lub zajęła miejsce oddziału przeciwnika po walce i doprowadziło to do zetknięcia się z jakimkolwiek oddziałem wroga, to:

- automatycznie rozgrywamy dodatkową rundę walki, jeśli jednostka zetknęła się z przeciwnikiem co najmniej połową swojego frontu;
- jeśli styka się bokiem, rogiem itp., to dodatkowa runda walki zostanie rozegrana tylko wtedy, jeżeli takiej jednostce uda jej się wykonać zwrot w kierunku przeciwnika.

W każdym innym przypadku oznaczać będzie

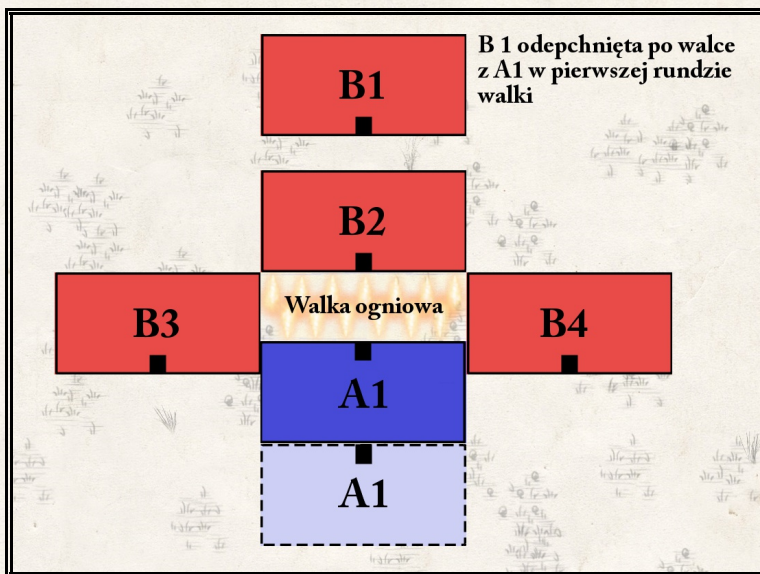
to odepchnięcie przeciwnika (patrz 9.18).

Dodatkową rundę walki przeprowadza się także wtedy, gdy jednostka wygrała walkę i nie opuściła zajmowanej pozycji, ale styka się bokiem z przeciwnikiem i uda jej się wykonać zwrot w jego kierunku.

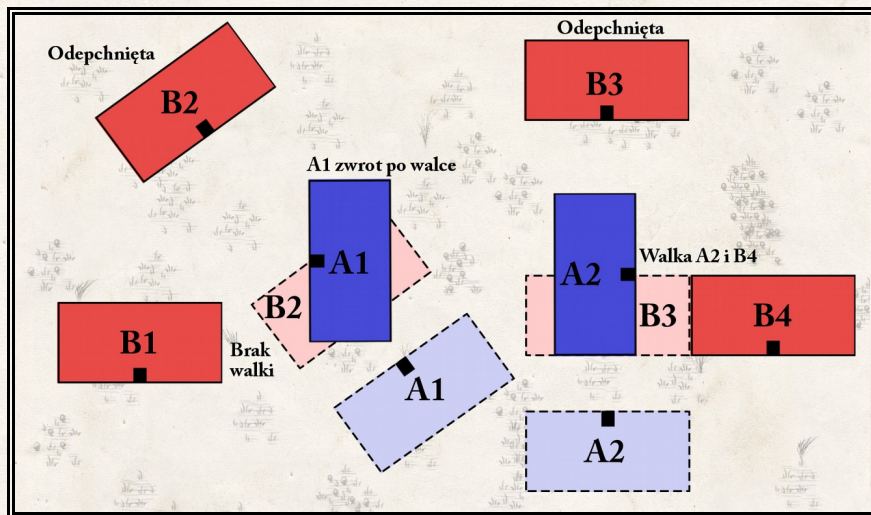
Zasady przeprowadzania dodatkowej rundy walki

są takie same jak ogólne zasady walki (zobacz 9.12), pamiętając o zasadach dostawiania się do walki (9.3).

Jeśli jednostka zetknęła się z nowym przeciwnikiem, który jest już związany walką z inną Twoją jednostką, to należy rozegrać od nowa walkę wszystkich związanych walką jednostek.



Il. 9.17a. W pierwszej rundzie walki A1 odepchnęła B1. W dodatkowej rundzie walki dostawia się na jej miejsce i rozpocznie walkę z B2. Ponieważ walkę zaczynamy od walki ogniowej, więc A1 nie zajmie dokładnie pierwotnej pozycji B1, tylko ustawi się na całej od B2 - zgodnie z przepisami walki ogniowej.



Il. 9.17b. Jednostki A1 i A2 po wygranej walce zajmują miejsce odpowiednio po B2 i B3. A1 nawet po wykonaniu zwrotu nie będzie mógł atakować B1 w dodatkowej rundzie walki, gdyż nie zetknął się z nią po zajęciu pozycji po B2. Natomiast B3 i B4 wspierały się, zatem A2 po wykonaniu zwrotu będzie mogła zaatakować B4.

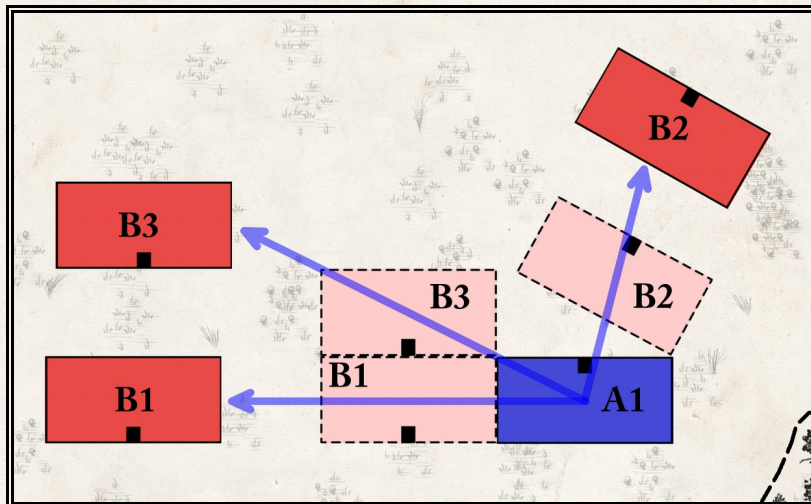
Po zakończeniu dodatkowej rundy walk nie przeprowadza się żadnych pościgów, zwrotów, ani nie zajmuje się miejsca po odepchniętym / rozbitym / zniszczonym oddziale przeciwnika.

9.18 ZAKOŃCZENIE WALKI

Jeśli jednostka, która wygrała walkę, po zakończeniu dowolnej rundy walki styka się z oddziałem przeciwnika, to każdy taki oddział zostaje automatycznie odepchnięty (wyjątek - 9.17). Odepchnięcie w takim wypadku przeprowadzamy od geometrycznego środka jednostki wygrywającej (po linii do środka podstawki jednostki odepchniętej).

Jeżeli jednostka nie może walczyć, a styka się z oddziałem przeciwnika, to wykona jego odepchnięcie, nawet gdy oddział ten jest związany walką z inną jednostką gracza.

Jeśli w powyższej sytuacji stykają się ze sobą dwie (lub więcej) wrogie jednostki, które wygrały swoje walki, to odepchnięte zostają jednostki gracza nieaktywnego.



Il. 9.18a. Przykłady odepchnięcia po walce.

Aby wyznaczyć kierunek odepchnięcia należy przeprowadzić linię prowadzącą od środka A1 przez środki odpychanych podstawek.

9.19 WALKA NIEAKTYWNYCH JEDNOSTEK

Jeśli jednostki są związane walką (czyli nieaktywne) i jednocześnie:

- walczyły już w tej turze - pomijamy ich walkę;
- nie walczyły jeszcze w tej turze - należy rozegrać ich walkę.

Nieaktywne jednostki będą walczyć zgodnie z kolejnością aktywacji korpusów, jeżeli są spełnione warunki opisane w rozdziale 9.12, niezależnie od tego czy generał ich korpusu zdał rozkaz, czy nie. Jeśli korpus nie wykonuje ataku, a jego dywizja/jednostka jest związana walką, to walkę - zgodnie z zasadami ogólnymi - należy wykonać w kroku F4.3.

* 9.20 UDZIAŁ GENERALÓW W WALCE

W trakcie deklaracji ataku lub reakcji na ataki gracz może zdecydować o dołączeniu swoich generałów do walki - nie więcej niż jednego do każdej walczącej jednostki. Wódz naczelny może dołączyć do każdej jednostki w swojej armii, dowódca korpusu w swoim korpusie, generał dywizji w swojej dywizji. Generał ten może dodać w trakcie walki - ze swej puli kostek dowodzenia - maksymalnie jedną kostkę do rzutu na walkę ogniową, jedną kostkę do rzutu na walkę wręcz (jeśli ta nastąpi) i jedną do rzutu na morale tej jednostki. Jeśli korpus jest nieaktywny, to musi dodać dwie kostki i uzyskać dwa sukcesy, które będą liczyły się jako jeden.

Jeżeli przeciwnik podczas walki z tą jednostką, w teście WB wyrzuci podwójną „6”, to generał może zostać wyeliminowany. Gracz może wykonać test 1 kostką dowodzenia tego generała. Sukces oznacza, iż generał przeżył. Porażka lub brak przeprowadzenia testu oznacza eliminację generała (zobacz też 4.15). Generał nieaktywnego korpusu wykonuje test 2 kostkami i potrzebuje 2 sukcesów, aby przeżyć.

W razie rozbicia lub zniszczenia jednostki do której dołączył, generał automatycznie trafia do niewoli, co oznacza jego eliminację.

Generał pozostaje przy jednostce, do której dołączył, do rozpoczęcia nowej fazy dowodzenia.

* 9.21 BRANIE GENERALÓW DO NIEWOLI

Generałowie, którzy przebywają w odległości większej niż 3 cale od własnych jednostek i poza swoją podstawą operacyjną, mogą zostać wzięci do niewoli przez oddziały przeciwnika. Oddział przeciwnika w trakcie zwykłego ruchu może dostawić się do podstawki generała, następnie przeprowadza test wzięcia do niewoli.

Do testu gracz używa wybraną przez siebie WB oddziału (WO lub WW), ze wszystkimi modyfikatorami, wynikającymi z zasad i ulepszeń tego oddziału (lekka piechota, impet kawalerii itd.). Nie stosujemy natomiast modyfikatorów za atak od flanki/tyłu, wynikających z terenu itp. Jeśli w trakcie rzutu wypadnie podwójna szóstka (lub inny wynik, który musi osiągnąć ten oddział, aby wyeliminować generała), to generał dostaje się do niewoli. Generał może jej uniknąć na takiej samej zasadzie, jak unika eliminacji, co zostało opisane w rozdziale 9.20.

Niezależnie od wyniku testu, natychmiast po jego przeprowadzeniu musimy przesunąć podstawkę generała w zasięg 3 cali od najbliższej jednostki z jego dywizji, korpusu lub armii. Jeśli test wzięcia do niewoli zakończył się powodzeniem, to musimy od razu wybrać następcę tego generała (zobacz 4.15).

Jednostka, która próbowała wziąć do niewoli generała kończy w tym miejscu swój ruch i może wykonać zwrot

w dowolnym kierunku.

Nie można wziąć do niewoli generała, który przebywa na własnej podstawie operacyjnej. Jeżeli na podstawie weszła jednostka przeciwnika, to przesuwamy tego generała w zasięg 3 cali od najbliższej jednostki z jego dywizji, korpusu lub armii. W tym wypadku wszystkie ograniczenia dotyczące przebywania WN na swojej podstawie operacyjnej przestają działać (jest to zasada nadrzędna np. do karty “cień akustyczny”).

Przykład: Gracz Unii zauważył, że dowódca korpusu Konfederatów znajduje się powyżej 3 cali od swoich jednostek. W swojej fazie ruchu porusza kawalerię i dostawia ją do generała, nakazując jej spieszenie się. Następnie rzuca kostkami jak w walce ogniowej. Wypada 3, 4, 5 i 6. Ponieważ spieszona kawaleria posiada cechę lekka piechota, której wystarczy tylko jedna szóstka do sukcesu, zatem generał Konfederatów został wzięty do niewoli, chyba, że wyrzuci sukces w teście dowodzenia jedną ze swoich kostek.





EFEKTY WALKI

9.22 ZNISZCZENIE JEDNOSTKI

Jednostka, której zwartość spadła do poziomu -1 lub więcej (uwzględniając poziom równy 0) lub straciła w jednej walce 5 lub więcej poziomów zwartości zostaje zniszczona. Usuń ją z pola bitwy.

Odpowiednia liczba zniszczonych jednostek może doprowadzić do spadku morale armii lub testu wytrzymałości dywizji (zobacz 11.2 i 11.3).

9.23 ROZBICIE JEDNOSTKI

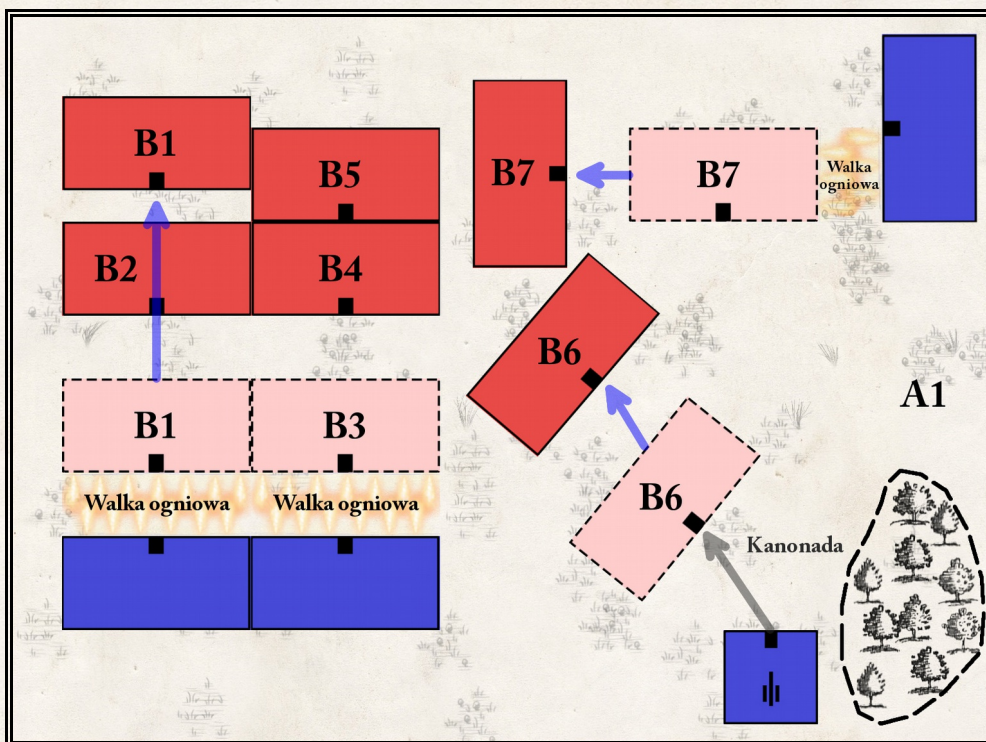
Jednostka, której zwartość spadła do 0, zostaje rozbita. Umieść rozbitą jednostkę jak najbliżej podstawki generała korpusu, do którego należy, minimum 6 cali od jakiegokolwiek oddziału przeciwnika. Jeśli oddziały przeciwnika zbliżą się na mniej niż 6 cali od rozbitej jednostki, musisz ją natychmiast przesunąć tak, aby jak najlepiej spełniała obydwa powyższe warunki. Jeśli w zasięgu 6 cali od dowódcy korpusu nie ma takiego miejsca, to jednostka jest zniszczona.

Podstawka rozbitej jednostki jest traktowana wyłącznie jako znacznik - nie posiada strefy kontroli, nie liczy się do kontroli punktów strategicznych lub podstawy

operacyjnej, nie zasłania pola widzenia i ostrzału innych jednostek, nie wpływa na ruch własnych jednostek, nie może atakować, być atakowana ani ostrzeliwana przez artylerię.

9.24 ODEPCHNIĘCIE ODDZIAŁU

- Odepchnięta jednostka wykonuje **ruch przymusowy do tyłu, frontem po linii prostej do nieprzyjacielskiego oddziału, z którym walczyła lub artylerii, która ją ostrzeliwała** (w razie potrzeby należy wykonać zwrot).
- Jeżeli miejsce odepchnięcia jest zajęte przez zaprzyjaźnione jednostki, to możemy wydłużyć dystans odepchnięcia do maksymalnie wartości ruchu danej jednostki. Jeśli dalej miejsce to jest **zajęte**, to jednostka jest **rozbita**.
- Odepchnięta i wygrana jednostka mogą po zakończeniu pierwszej rundy walk wykonać zwrot w dowolnym kierunku. W tym celu muszą zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces).
- Jednostka, która została odepchnięta poza planszę (ponad połowę swojej powierzchni), zostaje zniszczona. Przy liczeniu punktów zwycięstwa i morale armii liczy się jak ½ jednostki (zaokrąglając w górę).



II. 9.24a. Przykłady odepchnięcia.

Oddział B1 został odepchnięty. Miejsce jego odepchnięcia jest zajęte przez B2, zatem wydłużamy ten dystans do maksymalnie wartości ruchu B1 (w przypadku piechoty najczęściej 9 cali). B3 również zostało odepchnięte, jednakże miejsce jego odepchnięcia jest zajęte przez B4 i B5. Pierwsze wolne miejsce, na którym mógłby się ustawić jest dalej niż jego zasięg ruchu. B3 zostaje rozbite. Oddział B6 został odepchnięty za pomocą kanonady, po odepchnięciu jest skierowany frontem do artylerii, którą go ostrzeliwała. B7 walczyła bokiem z wrogą jednostką - odepchnięcie odbywa się frontem do nieprzyjaciela, zatem B7 zakończy swoje odepchnięcie skierowana frontem w kierunku jednostki nieprzyjaciela, która ją odepchnęła.

9.25 ODEPCHNIĘCIE ODDZIAŁU NA WROGĄ JEDNOSTKĘ LUB NIEPRZEKACZALNY TEREN

Jednostka odepchnięta na oddział przeciwnika lub teren nieprzekraczalny zostaje **rozbita**.

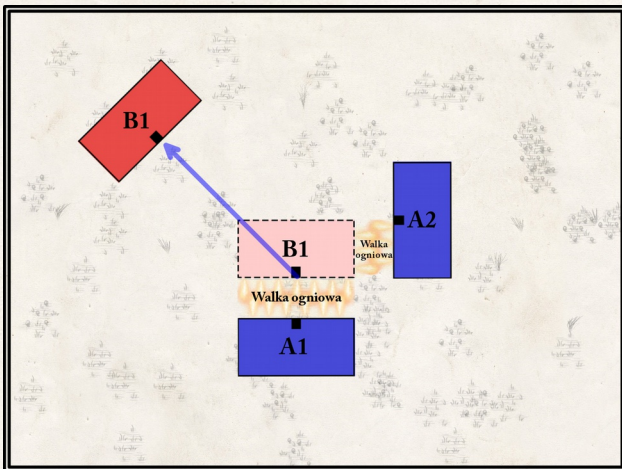
Kawaleria i artyleria, która została odepchnięta na fortyfikacje polowe, mur lub płot traci poziom zwartości.

9.26 ODEPCHNIĘCIE ODDZIAŁU ZAATAKOWANEGO Z RÓŻNYCH STRON

Jeśli odepchnięta zostanie jednostka, która została zaatakowana z dwóch **przeciwnych** stron (np. z dwóch flank), to zostaje ona automatycznie **rozbita**.

Jeśli odepchnięta zostanie jednostka, która została zaatakowana z dwóch **nie-przeciwnych** stron (np. z przodu i z flanki), to zostaje ona odepchnięta po linii wypadkowej między atakującymi ją oddziałami (jak na ilustracji 9.26a).

Odepchnięcie po jednoczesnym ataku z trzech lub czterech stron powoduje automatyczne zniszczenie jednostki.



Il. 9.26a. Oddział B1 został odepchnięty po walce z jednostkami A1 i A2. Ponieważ B1 był atakowany z dwóch nie-przeciwnych stron, to zostaje odepchnięty po linii wypadkowej, wyznaczonej przez atakujące jednostki A1 i A2. Gdyby w tej sytuacji B1 została zaatakowana przez A1 od flanki, a nie od frontu, to w wyniku odepchnięcia zostałyby automatycznie rozbita (odepchnięcie przy ataku z dwóch przeciwnych stron). Po odepchnięciu B1 może wykonać zwrot (jeśli nie będzie związana walką np. na skutek pościgu oddziału przeciwnika).

9.27 POŚCIG

Jeżeli twoje jednostki zwyciężyły w pierwszej rundzie walki i doprowadziły do odepchnięcia oddziału przeciwnika, to mogą one wykonać pościg - jest to ruch przymusowy dokładnie w kierunku odepchniętego oddziału. Pościg można także przeprowadzić na oddział przeciwnika, która wykonał oderwanie.

Pościg można także wykonać za oddziałem, który został rozbity - powoduje to jego automatyczne zniszczenie. Pościg taki jest ograniczony jedynie do miejsca, które zajmował rozbity oddział.

Możliwość pościgu zależy również od rozkazu, jaki posiada korpus. Nie można wykonywać pościgu, gdy korpus nie jest aktywny lub ma rozkaz "Obrona" (można

gdy posiada rozkaz "Marsz" lub "Natarcie").

Pościg wykonujemy tylko po zakończeniu pierwszej rundy walk.

Natychmiast po zadeklarowaniu pościgu, ścigająca i ścigana jednostka tracą po jednym poziomie zwartości. Jednostka, której pozostał tylko jeden poziom zwartości NIE może zadeklarować pościgu. Piechota ścigana przez kawalerię traci 2 poziomy zwartości.

Jednostka, która rozpoczęła pościg za oddziałem, który został odepchnięty poza pole bitwy, zatrzymuje się na jego krawędzi.

Artyleria nie może nikogo ścigać.



Jednostka, która wykonała pościg może od razu po jego zakończeniu wykonać zwrot. Może on doprowadzić do walki z oddziałem przeciwnika (9.18). W tym celu musi zdać test dowodzenia generała swojej dywizji (1 sukces).