

Szwadron

Zasady

1 Oddziały

W tej grze oddziały składają się od kilku do kilkudziesięciu figurek na osobnych podstawkach. Jedna figurka symbolizuje jednostkę składającą się z około 100 żołnierzy.

1.1 Cechy oddziałów

Wyszkolenie, wyposażenie oraz wszelkie możliwości oddziału reprezentowane są następującymi cechami:

Ruch [R] określa ilość centymetrów, jaką jednostka danego oddziału może przebyć po płaskim, otwartym terenie w ciągu jednej tury,

Wytrzymałość [W] określa ilość punktów uszkodzeń potrzebną do zniszczenia jednostki (pojedynczej figurki),

Sila w Walce Wręcz [SW] określa, jakie maksymalne uszkodzenia dana jednostka może zadać w walce wręcz,

Sila Ognia [SO] określa, jakie maksymalne uszkodzenia dana jednostka może zadać ostrzałem,

Zasięg [Z] określa maksymalną odległość, na jaką jednostka może prowadzić ostrzał,

Umiejętność Walki Wręcz [UW] reprezentuje skuteczność jednostki w walce wręcz,

Celność [C] reprezentuje skuteczność ostrzału jednostki,

Morale [M] określa karność i psychiczną wytrzymałość żołnierzy jednostki na ponoszone straty.

Dodatkowo niektóre jednostki posiadają specjalne zdolności, których opis znajduje się przy opisie jednostek.

1.2 Rodzaje oddziałów

W armiach okresu napoleońskiego występowały przede wszystkim trzy rodzaje jednostek:

Piechota reprezentowana jest przez figurkę piechura na kwadratowej podstawie o wymiarach 2 x 2 cm. Symbolizuje ona około 100 piechurów.

Kawaleria reprezentowana jest przez figurkę kawalerzysty na koniu na prostokątnej podstawie o wymiarach 2 x 4 cm. Symbolizuje ona około 100 kawalerzystów.

Artyleria reprezentowana jest przez figurkę armaty wraz z obsługą na kwadratowej podstawie o wymiarach 4 x 4 cm. Symbolizuje ona baterię artylerii liczącą około

6-8 dział. Do niektórych typów artylerii dołączone są kompanie pociągów czy jaszczce na osobnych podstawkach o wymiarach 4 x 4 cm. Symbolizują one szczególnie duże zaprzęgi konne potrzebne do manewrowania artylerią.

1.3 Szyk oddziału – koherencja

1.3.1 Pojedynczy oddział składający się od kilku do kilkudziesięciu figurek musi być ustawiony tak, aby podstawki wszystkich figurek stykały się ze sobą. O oddziale, którego podstawki wszystkich figurek stykają się ze sobą mówimy, że ma zachowaną koherencję.

1.3.2 Jeżeli w wyniku strat oddział stracił koherencję musi ją odzyskać w pierwszym swoim ruchu, oddział może prowadzić ostrzał czy kontynuować walkę wręcz bez zachowanej koherencji.

1.3.3 Oddział musi zachować koherencję na końcu każdego ruchu. W trakcie ruchu figurki już ruszone nie muszą zachowywać koherencji o ile pozostały jeszcze jednostki, które mogą uzupełnić luki.

1.3.4 Jednostki czy oddziały posiadające zdolność **walka w rozproszeniu** mogą oddalić się od innych jednostek w oddziale na odległość nie większą od 4 centymetrów (odległość pomiędzy podstawkami jest nie większa niż 4 cm).

1.3.5 Jeżeli części oddziału znajdują się po obu stronach jakiejś przeszkody terenowej takiej jak wzgórze, strumień, płot, barykada to koherencja oddziału jest zachowana, gdy jednostki stykają się z krawędzią rozdzielającej przeszkody po obu jej stronach (odległość pomiędzy jednostkami po obu stronach przeszkody musi być jak najmniejsza).

1.4 Strefa kontroli jednostek

1.4.1 Każda figurka oddziału nie będącego w stanie **paniki** posiada strefę kontroli obejmującą obszar 2 cm wokół swojej podstawki.

1.4.2 W żadnym momencie ruchu jednostki nie mogą wejść w strefę kontroli jednostek wroga chyba, że atakują te jednostki w walce wręcz.

1.4.3 W przypadku, gdy jednostki znajdują się przy możliwej do przekroczenia przeszkodzie terenowej (wzgórze, płot strumień) ich strefa kontroli jest mierzona od przeciwległej strony przeszkody.

1.5 Straty

W wyniku zadanych w walce „uszkodzeń” są zdejmowane figurki oddziałów. Straty te reprezentują nie tylko rannych i zabitych lecz raczej obniżenie wartości bojowej oddziału.

1.5.1 Aby określić ilość zniszczonych jednostek trzeba podzielić zadane uszkodzenia przez **wytrzymałość** oddziału. Część całkowita z dzielenia to ilość zniszczonych jednostek. Ewentualna reszta z dzielenia określa szansę na zniszczenie jeszcze jednej jednostki.

Szansa na zdjęcie tej jednostki jest równa stosunkowi zadanych uszkodzeń (reszty z dzielenia) do wytrzymałości. Aby określić czy tą jednostkę usunąć wykonuje się rzut kością sześcią lub dziesięciocianą:

| uszkodzenia/wytrzymałość | k6 | k10 |
|--------------------------|----------|----------|
| 1/2 | 3- | 5- |
| 1/3 | 2- | 3-, 0* |
| 1/4 | 1, 5-6* | 2-, 9-0* |
| 1/5 | 1, 6* | 2- |
| 1/6 | 1 | 1, 7-0* |
| 1/7 | {1} | 1, 8-0* |
| 1/8 | {1} | 1, 9-0* |
| 1/9 | {1} | 1, 0* |
| 1/10 lub mniej | {1} | 1 |
| 2/3 | 4- | 6-, 0* |
| 3/4 | 3-, 5-6* | 6-, 9-0* |
| 2/5 | 2-, 6* | 4- |

Legenda:

2- : przy rzucie mniejszym lub równym 2 zdejmujesz jednostkę,

5-6* : przy wyniku 5 i 6 powtórz rzut,

{1} : jeżeli nie masz kości dziesięciociennej przy rzucie 1 zdejmujesz jednostkę.

2 Sekwencja Gry

Rozgrywka podzielona jest na rundy, w których gracze wykonują ruchy i rozgrywają walkę swoich oddziałów. Ilość rund w rozgrywce jest określona w poszczególnych scenariuszach.

2.1 Runda gry

2.1.1 Runda gry składa się z następujących po sobie tur stron walczących.

2.1.2 Tura jednej ze stron walczących podzielona jest na następujące po sobie fazy:

I Faza Morale

II Faza Ruchu

2.1.3 Po zakończeniu tury jednej ze stron walczących następuje tura następnej strony walczącej.

2.1.4 Kolejność wykonywania tur przez strony walczące określona jest poprzez ustalenie inicjatywy. Zasady ustalania inicjatywy znajdują się przy opisach scenariuszy.

2.2 Faza morale

W tej fazie gracze operują oddziałami, nad którymi utracili kontrolę tj. oddziały w stanie paniki lub oddziały ścigające wroga.

2.2.1 Wszelkie czynności w fazie morale wykonywane

są w następującej kolejności:

I Sprawdzenie czy własne oddziały w stanie paniki lub ścigające mogą zostać zreorganizowane.

II Próby zreorganizowania własnych oddziałów znajdujących się w stanie paniki lub ścigających.

III Zmiana szyku zreorganizowanych oddziałów

IV Ucieczka własnych nie zreorganizowanych oddziałów w stanie paniki, w dowolnej kolejności oraz testy morale i ewentualna ucieczka oddziałów, przez które prowadziła droga ucieczki.

V Ruch i walka wręcz wrogich oddziałów ścigających własne oddziały.

2.2.2 Po zakończeniu swojej fazy morale gracz przechodzi do fazy ruchu.

2.3 Faza ruchu

W fazie ruchu gracz wykonuje ruch, ostrzał i walkę wręcz wszystkimi swoimi oddziałami.

2.3.1 Wszelkie operacje wykonuje się po kolei oddziałami. Trzeba zakończyć czynności jednym oddziałem zanim przejdzie się do działania następnym (wyjątek: **łączona walka wręcz**).

2.3.2 Pojedynczym oddziałem nie związany w walce wręcz można wykonać w jednej turze jedną z następujących operacji:

I Ruch

II Ostrzał

III Ostrzał w marszu

IV Walka wręcz

V Ruch i walka wręcz

VI Deklaracja ostrzału w turze przeciwnika

2.3.3 Pojedynczym oddziałem związanym w walce wręcz można wykonać w jednej turze jedną z następujących operacji:

I Kontynuacja walki wręcz

II Oderwanie się od nieprzyjaciela

2.3.4 Kolejność wyboru oddziałów przy wykonywania operacji jest dowolna.

3 Ruch

3.1 Procedura ruchu

3.1.1 Gracz chcąc przesunąć oddział przesuwa po kolei wszystkie jego figurki na całą odległość, którą ma pokonać oddział. Niedozwolone jest przesunięcie figurki o część ruchu a później powrót do poruszania tej samej figurki w tej samej turze.

3.1.2 Gracz musi skończyć ruch jednego oddziału zanim przejdzie do ruchu następnego. Nie wolno wykonać części ruchu jednego oddziału, przesunąć drugi, a następnie powrócić do ruchu pierwszego.

3.1.3 Figurki nie mogą poruszać się przez własne figurki nawet, jeśli należą do tego samego oddziału.

3.1.4 Na całej drodze ruchu musi być dość miejsca by można było zmieścić podstawkę przesuwanej jednostki pomiędzy podstawkami własnych jednostek, barierami terenowymi oraz strefami kontroli wrogich jednostek.

3.1.5 Żadna figurka nie może zostać przesunięta dalej niż to wynika z jego cechy **Ruch**.

3.1.6 Nie wolno przed zadeklarowaniem ruchu mierzyć, dokąd oddział dojdzie.

3.2 Wpływ terenu na ruch

3.2.1 **Wzgórza:** Aby wejść na wzgórze jednostka musi zużyć dodatkowo 6 cm ruchu. Jednostka musi mieć dość ruchu by zmieścić się na wzgórzu z całą podstawką. Odległość przebyta przez jednostkę wchodzącą na wzgórze mierzy się poziomo a potem dodaje do tej odległości 6 cm na pokonanie wzniesienia terenu. Zejście ze wzgórza nie powoduje żadnych utrudnień w ruchu. Jeżeli jednostka zaczynająca ruch u podnóża wzgórza (podstawka przylega do podnóża wzgórza) nie ma dość ruchu by wejść na wzgórze, można ona wejść na wzgórze tak, aby krawędź jej podstawki przylegała do krawędzi wzgórza. Jeżeli jednostka znajduje się na krawędzi wzgórza to jej strefa kontroli dla jednostek znajdujących się na niższym poziomie jest mierzona od podnóża wzgórza.

3.2.2 **Rumowiska, krzaki, lasy, brody itp.:** Pokonanie 1 cm takiego terenu kosztuje 2 cm ruchu jednostki. Jednostka wchodząc w taki teren musi wejść w niego całą podstawką. Jeżeli nie ma dość ruchu by zmieścić całą podstawkę w terenie musi zatrzymać się przed.

3.2.3 **Ploty, barykady, strumienie, niewysokie mury itp.** Przekroczenie takiej przeszkody kosztuje dodatkowo 4 cm ruchu. Podobnie jak wzgórza strefa kontroli oddziału jest przesunięta za przeszkodę.

3.2.4 **Skarpy głębokie rzeki i inne głębokie zbiorniki wodne, wysokie mury itp.** Są terenem niedostępnym i blokują drogę ruchu jednostek.

3.2.5 **Budynki, fortyfikacje.** Wkroczenie do, czy wyjście z nich kosztuje 4 cm ruchu. Niedostępne dla kawalerii. Niedostępne dla artylerii z wyjątkiem odpowiednio dużych fortyfikacji.

3.3 Łączony ruch oddziałów

3.3.1 Oddziały których co najmniej po jednej jednostce na początku tury stykały się ze sobą mogą wykonać ruch razem jakby były jednym oddziałem. Jednostki wszystkich oddziałów biorących udział w tym manewrze mogą być przesuwane w dowolnej kolejności.

3.3.2 Ruch połączonych oddziałów jest równy najmniejszemu ruchowi z oddziałów ruszających się razem.

4 Ostrzał

4.1 Procedura ostrzału

4.1.1 W fazie ruchu oddział, który nie został

przesunięty oraz nie był związany w walce wręcz może ostrzelać wrogi oddział (wyjątek: **ostrzał w marszu**).

4.1.2 Procedura ostrzału składa się z następujących czynności:

- I Deklaracja ostrzału
- II Sprawdzenie linii widoczności, pola ostrzału i zasięgu
- III Określenie zadanych strat
- IV Usunięcie zniszczonych jednostek
- V Test morale ostrzelanego oddziału
- VI Ruch pozostałych figurek oddziału

4.2 Deklaracja ostrzału

4.2.1 Deklaracja ostrzału składa się z dwóch części:

I Deklaracji celu, czyli wyboru wrogiego oddziału, który będzie ostrzelany.

II Deklaracji figurek ostrzeliwujących, czyli wyboru figurek z oddziału strzelającego, które będą wykonywać ostrzał.

4.2.2 Jeden oddział może ostrzelać tylko jeden wrogi oddział.

4.3 Linia widoczności

4.3.1 Jednostki, aby ostrzelać wroga muszą móc poprowadzić linię prostą od środka ich podstawki do środka podstawki wroga, która nie będzie przechodziła przez żadne własne lub wrogie jednostki czy elementy terenu blokujące linię widoczności.

4.3.2 Po uzyskaniu linii widoczności sprawdza się czy pas którego linia widoczności jest środkiem jest wolny od przeszkód.

4.3.3 Szerokość pasa widoczności musi być równa długości krawędzi podstawki strzelającej przez którą przechodzi linia widoczności.

4.3.4 Jednostki, które są związane w walce wręcz (stykają się podstawkami z oddziałami wroga) nie mogą być celem ostrzału.

4.3.5 Jednostki należące do ostrzeliwanego oddziału nie blokują linii widoczności.

4.3.6 Brak linii czy pasa widoczności pozwala na podjęcie jednostką innej akcji.

4.4 Pole ostrzału

4.4.1 Każda krawędź podstawki jednostki ma swoje **pole ostrzału**, które znajduje się pomiędzy liniami łączącymi środek podstawki i rogami podstawki przy tej krawędzi.

4.4.2 Jednostka do krawędzi podstawki, której dotyka podstawka innej jednostki własnej (nawet z tego samego oddziału) nie może prowadzić ostrzału w polu ostrzału tej krawędzi. Jeżeli do wszystkich krawędzi podstawki jednostki dotykają inne podstawki własnych oddziałów jednostka ta nie może w ogóle prowadzić ostrzału.

4.4.3 Jednostki artylerii mogą prowadzić ostrzał tylko

w polu ostrzału jednej krawędzi podstawki, tej, w której kierunku skierowana jest lufa figurki działła.

4.5 Zasięg ostrzału

4.5.1 Aby jednostka reprezentowana figurką mogła prowadzić ostrzał, odległość pomiędzy jednostką strzelającą a znajdującą się w polu ostrzału i widoczną jednostką wroga nie może być większa od cechy **Zasięg** jednostki strzelającej.

4.5.2 Odległość pomiędzy jednostkami mierzy się od krawędzi podstawki jednej do krawędzi podstawki drugiej.

4.5.3 Zniszczone obstrzałem mogą być tylko te jednostki, które znajdowały się w zasięgu, polu ostrzału, i dla których zachowana była linia widoczności.

4.5.4 Duża odległość do celu zmniejsza szanse trafienia. Na każde pełne 20 cm zasięgu celność jest zmniejszona o 1. Jeżeli celność spadnie do 0 to jednostka taka nie może wykonać ostrzału celu.

4.5.5 Brak zasięgu do celu powoduje utratę akcji danym oddziałem.

4.6 Określenie zadanych strat

4.6.1 Zadane przy pomocy ostrzału straty określa się w następujący sposób:

- I Określenie **siły ognia salwy**
- II Test celności
- III Określenie ilości zniszczonych jednostek wroga

4.6.2 **Silą ognia salwy** nazywamy sumę **siły ognia** wszystkich jednostek, które wykonywały ostrzał. Jest to maksymalna ilość punktów uszkodzeń, jaką może zadać oddział tym ostrzałem.

4.6.3 Test celności określa, jaką część maksymalnych uszkodzeń (**siła ognia salwy**) oddział zadał ostrzałem. Test wykonuje się przy pomocy kości sześciociennych. Wykonuje się rzut jedną kością na każdy punkt **siły ognia**. Ilość kości na których wyniki były mniejsze lub równy **celności** oddziału (zmodyfikowany w zależności od zasięgu) jest ilością zadanych obrażeń.

4.6.4 Aby określić ilość zniszczonych jednostek trzeba podzielić zadane uszkodzenia przez **wytrzymałość** ostrzelanego oddziału. Część całkowita z dzielenia to ilość zniszczonych jednostek. Ewentualna reszta z dzielenia określa szansę na zniszczenie jeszcze jednej jednostki. Sposób na rozliczenie szans zniszczenia tej dodatkowej jednostki określa punkt 1.5.1.

4.7 Usuwanie zniszczonych jednostek

4.7.1 Straty określone w poprzednim punkcie uwzględnia się natychmiast na planszy poprzez usunięcie figurek symbolizujących jednostki ostrzelanego oddziału.

4.7.2 Zdejmowanie figurek zaczyna się od figurek znajdujących się jak najbliżej oddziału strzelającego.

4.7.3 Na linii widoczności pomiędzy właśnie zdejmowanymi figurkami a strzelającym oddziałem nie

mogą się znajdować inne figurki tego samego oddziału. Figurek już zdjętych nie uwzględnia się.

4.7.4 Figurki należy zdejmować w miarę równomiernie i o ile jest to możliwe zdejmować figurki nie sąsiadujące ze sobą.

4.8 Testy morale oddziału pod obstrzałem

4.8.1 Jeżeli oddział poniósł straty w wyniku ostrzału musi przeprowadzić test morale.

4.8.2 Jeżeli oddział w wyniku ostrzału został odrzucony to wycofuje się w ten sposób by jak najszybciej wydostać się z zasięgu oddziału strzelającego, jednocześnie oddalając się od niego.

4.8.3 Jeżeli oddział w wyniku ostrzału wpadnie w panikę to najpierw ucieka z zasięgu oddziału strzelającego a dopiero potem kieruje się w stronę swojej krawędzi pola bitwy.

4.9 Ruch jednostek po ostrzale

4.9.1 Jednostki oddziału strzelającego, których strzału gracz nie zadeklarował mogą po rozliczeniu ostrzału ruszyć się.

4.9.2 W ruchu po ostrzale obowiązują wszystkie zasady dotyczące ruchu i koherencji.

4.9.3 Jednostki ruszone po ostrzale nie mogą zaatakować nieprzyjaciela w walce wręcz.

4.9.4 Jednostki ruszone po ostrzale nie mogą w trakcie swojego ruchu wejść na linię ostrzału jednostek własnego oddziału, które strzelały w tej turze.

4.10 Wpływ terenu na obstrzał

Teren ma duży wpływ na prowadzenie ostrzału, blokuje linie ostrzału, redukuje straty ponoszone przez oddziały osłonięte oraz może zwiększyć możliwości ostrzały w przypadku wzgórz.

4.10.1 **Wzgórza**. Zmieniają one sposób prowadzenia linii ostrzału. Po pierwsze wzgórze blokuje linię widoczności jednostkom znajdującym się na poziomie niższym niż jego wierzchołek na całej szerokości podnóża wzgórza. Jednostce strzelającej ze wzgórza nie blokują widoczności żadne jednostki (własne czy wrogie) znajdujące się poniżej poziomu, na którym znajduje się jednostka strzelająca. Jednostki znajdujące się na tym samym poziomie lub wyżej oraz wzgórza wyższe od tych, na których jednostka się znajduje blokują linię widoczności. Jednostkom strzelającym na wzgórze z niższego poziomu linię widoczności blokują jedynie jednostki znajdujące się na tym samym, co ona poziomie w odległości nie większej niż 6 cm. Jednostki czy niskie przeszkody znajdujące się powyżej 6 cm na tym samym poziomie w tym przypadku nie blokują linii widoczności.

4.10.2 **Lasy**. Blokują one linię widoczności tak jak wzgórze o wysokości 2. Jeżeli któraś z jednostek strzelająca czy cel znajduje się w lesie to 2 cm lasu blokują linię widoczności. Dodatkowo jednostki znajdujące się w lesie przy ustalaniu strat w wyniku

ostrzału mają **wytrzymałość zwiększoną o 1**.

4.10.3 **Krzaki, rumowiska.** Teren taki nie blokuje linii widoczności a jednostki znajdujące się w takim terenie przy ustalaniu strat w wyniku ostrzału mają **wytrzymałość zwiększoną o 1**.

4.10.4 **Ploty, barykady niewysokie mury.** Przeszkody takie nie blokują linii widoczności a jednostki zasłonięte takimi przeszkodami (stykające się podstawkami z przeszkodą) przy ustalaniu strat w wyniku ostrzału mają **wytrzymałość zwiększoną o 1**.

4.10.5 **Budynki, fortyfikacje.** Blokują linię widoczności podobnie jak mury. Jednostki znajdujące się wewnątrz nich przy ustalaniu strat w wyniku ostrzału mają **wytrzymałość zwiększoną o 2**. Wysokie budynki czy fortyfikacje dodatkowo dla potrzeb ostrzału traktuje się podobnie jak wzgórze.

4.10.6 **Wysokie mury** blokują linię widoczności dla jednostek znajdujących się na tym samym lub niższym poziomie oraz zasłaniają jednostki, które są zasłonięte takim murem (stykające się podstawkami z przeszkodą).

4.10.7 Jeżeli jednostki stykają się z podstawą wzgórza znajdującego się na linii widoczności oddziału strzelającego z innego wzgórza to są one zasłonięte przed ostrzałem.

4.10.8 Jeżeli oddział częściowo znajduje się w terenie, który zwiększa jego wytrzymałość, straty zdejmuje się zaczynając od jednostek nieosłoniętych lub osłoniętych słabiej, którym mnożnik wytrzymałości nie przysługuje lub jest niższy.

4.10.9 Gdy któreś z powyższych warunków terenowych występują jednocześnie to modyfikatory do wytrzymałości sumują się.

4.11 Ostrzał w marszu

4.11.1 Oddział, który wykonuje ostrzał w marszu może poruszyć się o połowę swojego **Ruchu** oraz ostrzelać wroga z połową **siły ognia**, zaokrąglając w dół.

4.11.2 Oddział taki może ostrzelać wroga przed lub po ruchu. Niedozwolone jest by oddział strzelał w innym momencie ruchu.

4.11.3 Oddział, który wykonuje ostrzał w marszu nie może ruszyć jednostek w sposób opisany jako **Ruch jednostek po ostrzale**.

4.11.4 Oddział, który wykonuje ostrzał w marszu nie może zaatakować nieprzyjaciela w walce wręcz.

4.12 Ostrzał w turze przeciwnika

4.12.1 Ostrzał w turze przeciwnika może występować na dwa sposoby: zadeklarowany lub niezadeklarowany.

4.12.2 W swojej fazie ruchu gracz może zadeklarować, że oddział zamiast wykonywać akcji wykonuje „ostrzał w turze przeciwnika”.

4.12.3 Zadeklarowany ostrzał w turze przeciwnika pozwala na przerwanie ruchu jednostki wroga i ostrzelanie jej. Przerwanie ruchu musi być zadeklarowane po tym jak przeciwnik przesunął pierwszą

figurę tego oddziału. Strzelający określa, w którym momencie przerywa ruch wrogiej jednostki (po ilu centymetrach ruchu lub określając punkt na drodze oddziału). Następnie określają zasięg i ilość rażonych figurek wroga poprzez oszacowanie lub ustawienie ostrzelanego oddziału po wcześniej określonej pokonanej w ruchu odległości. Reszta ostrzału jest wykonywana jak zwykle.

4.12.4 Jednostka, która zadeklarowała ostrzał w turze przeciwnika może przerwać ruch tylko jednego wrogiego oddziału i traci możliwość ostrzału jeżeli przeciwnik był poza zasięgiem.

4.12.5 Jednostka, która zadeklarowała ostrzał w turze przeciwnika i nie przerwała ruch żadnej wrogiej jednostki może wykonać ostrzał dowolnego wrogiego oddziału na koniec fazy ruchu przeciwnika.

4.12.6 Jeżeli jednostka nie wykonała żadnej akcji w fazie ruchu swojej tury, nie zadeklarowała również ostrzału w turze przeciwnika, jest w normalnym stanie morale i nie jest związana w walce wręcz to może ostrzelać pierwszą jednostkę, która zaatakuje ją w walce wręcz w turze przeciwnika.

5 Walka Wręcz

5.1 Procedura walki wręcz

5.1.1 W fazie ruchu lub morale, jeżeli jednostki po wykonaniu ruchu są związane w walce wręcz, przeprowadza się walkę wręcz.

5.1.2 Oddział zostaje związany w walce wręcz jeżeli styka się z oddziałem przeciwnika, co najmniej połową podstawki. Może to nastąpić w wyniku wykonania ruchu i dostawienia swoich jednostek do przeciwnika lub dostawienia się jednostek przeciwnika w jego turze.

5.1.3 Procedura walki wręcz składa się z następujących czynności:

I Deklaracja wykonania walki wręcz atakującym oddziałem.

II Określenie zadanych strat

III Usunięcie zniszczonych jednostek

IV Testy morale

V Dosuwanie jednostek

5.2 Deklaracja walki wręcz

5.2.1 Deklaracja walki wręcz polega na wskazaniu własnych jednostek wykonujących walkę wręcz i wskazaniu oddziału przeciwnika, które zostaną zaatakowane.

5.2.2 Jeden oddział może atakować dowolną ilość oddziałów.

5.2.3 Jeden oddział może wykonać jeden atak.

5.2.4 Jedna jednostka może odpierać dowolną ilość ataków.

5.3 Określenie zadanych strat

5.3.1 Straty zadane w wyniku walki wręcz określa się w następujący sposób:

- I Określenie **SW** atakującego oddziału
- II Test walki wręcz oddziału atakującego
- III Określenie **SW** broniących się oddziałów
- IV Test walki wręcz broniących się jednostek
- V Określenie strat po obu stronach

5.3.2 **SW** oddziału atakującego lub broniącego się jest sumą **SW** wszystkich jednostek oddziału wykonujących atak na jeden oddział wroga, lub wszystkich jednostek oddziału broniących się przed jednym oddziałem wroga. Jednostki biorące udział w danej walce muszą stykać się co najmniej 1 cm podstawki (połowa podstawki piechoty). Zsumowana **SW** określa maksymalną ilość uszkodzeń, jaką może zadać oddział podczas danej walki wręcz.

5.3.3 Test walki wręcz określa jaką część maksymalnych uszkodzeń (**SW**) oddział zadał podczas walki wręcz. Test wykonuje się kośćmi sześciocienne. Na każdy punkt siły oddziału walczącego wykonuje się rzut jedną kością. Ilość zadanych uszkodzeń jest równa ilości kości których wyniki były mniejsze lub równe UW oddziału.

5.3.4 Aby określić ilość zniszczonych jednostek należy podzielić zadane uszkodzenia przez wytrzymałość przeciwnika. Część całkowita z dzielenia to ilość zniszczonych jednostek. Reszta z dzielenia określa szansę na zniszczenie jeszcze jednej jednostki. Sposób na rozliczenie szans zniszczenia tej dodatkowej jednostki określa punkt 1.5.1.

5.4 Usunięcie zniszczonych jednostek

5.4.1 Usunięcie zniszczonych jednostek wykonuje się po określeniu strat obu stron.

5.4.2 W wyniku walki wręcz mogą zostać zdjęte tylko te jednostki, które uczestniczyły w tej walce.

5.4.3 W pierwszej kolejności zdejmuje się jednostki stykające się z największą ilością wrogich jednostek i jeżeli jest to możliwe nie znajdujące się bezpośrednio obok siebie.

5.5 Test morale

5.5.1 Jeśli oddział poniósł straty w wyniku walki wręcz musi przeprowadzić test morale. Oddział, który nie poniósł strat automatycznie zdaje każdy test morale.

5.5.2 W pierwszej kolejności morale testuje oddział broniący się.

5.5.3 Jeżeli oddział broniący się został odrzucony lub wpadł w panikę to oddział atakujący wykonuje test morale czy nie wpadł w niekontrolowany pościg.

5.5.4 Jeżeli oddział broniący się zdał test morale to oddział atakujący testuje czy nie zostanie odrzucony lub nie wpadnie w panikę.

5.5.5 Jeżeli oddział atakujący zostanie odrzucony lub wpadnie w panikę to oddział broniący się testuje czy nie wpadł w niekontrolowany pościg.

5.5.6 Gdy oddział został odrzucony lub wpadł w panikę w wyniku walki wręcz, to oddala się od przeciwnika na maksymalną odległość.

5.5.7 Jeżeli oba oddziały pomyślnie zdały test morale to pozostają w miejscu i są związane w walce.

5.5.8 Jeżeli w wyniku testu morale jedna ze stron stoi a druga została odrzucona lub wpadła w panikę to dowódca oddziału, który zdał wszystkie testy morale może zarządzić pościg za wrogiem. W wyniku tego oddział zostaje wprowadzony w stan niekontrolowanego pościgu.

5.6 Dosuwanie jednostek w walce wręcz

5.6.1 Jeżeli obydwa oddziały przeszły pozytywnie testy morale i kontynuują walkę wręcz to gracze mogą dosunąć jednostki oddziałów walczących do nieprzyjaciela.

5.6.2 Procedura dosuwania jednostek w walce wręcz jest podzielona na następujące etapy:

- I Włamanie się w szyki obrony
- II Dosunięcie jednostek broniącego się
- III Dosunięcie reszty jednostek atakującego

5.6.3 Włamanie się w szyki obrony. W tym etapie porównuje się straty atakującego i obrońcy. Jeżeli obrońca poniósł większe straty to atakujący może dosunąć tyle jednostek ile wynosi różnica stratami. Jeżeli natomiast większe straty poniósł atakujący to przechodzi się do następnego etapu dosuwania się.

5.6.4 Dosunięcie jednostek broniącego się. W tej części dosuwania się broniący może przesunąć wszystkie nie związane w walce wręcz jednostki broniącego się oddziału.

5.6.5 Dosunięcie reszty jednostek atakującego. W tym etapie dosuwania atakujący może poruszyć wszystkie jednostki oddziału atakującego nie związane w walce wręcz i nie przesuwane w pierwszym etapie dosuwania się.

5.6.6 Jednostki muszą być przesuwane w kierunku jednostek wrogiego oddziału, z którym oddział właśnie stoczył walkę.

5.6.7 Jednostki podczas dosuwania mogą pokonać najwyżej 4 cm, bez względu na teren (poza terenem niedostępnym dla ruchu).

5.7 Wpływ terenu na walkę wręcz

Teren ma kluczowe znaczenie w walce wręcz. Wzgórza, mury, strumienie czy wreszcie barykady lub fortyfikacje stanowią doskonałe oparcie dla oddziałów.

5.7.1 Jednostki broniące się zajmujące dogodną pozycję mają odpowiedni zwiększoną wytrzymałość (**W**).

5.7.2 Jeżeli tylko część oddziału posiada lepszą

pozycję w stosunku do nieprzyjaciela to rozgrywa się osobno każdą walkę dla jednostek walczących z różnymi współczynnikami terenu. Jednostki odpierają atak tylko raz, bez względu na to z iloma różnymi modyfikatorami terenu są atakowane. Morale rozlicza się tylko raz dla całej walki.

5.7.3 Jeżeli wszystkie jednostki oddziału zajmują dogodną pozycję w stosunku do nieprzyjaciela to oddział nie jest traktowany jako związany walką wręcz.

5.7.4 Gdy walka wręcz jest kontynuowana to oddział posiadający przewagę terenu może zadeklarować obronę zamiast ataku. Obydwie strony w tym momencie uzyskują premię wynikającą z terenu. Gracz wykonujący manewr obrony nie może ruszyć jednostek przed wykonaniem walki wręcz oraz liczy się jako broniący przy kolejności rzutów na morale.

5.8 Oderwanie się od nieprzyjaciela

5.8.1 Oddziały będące związane walką wręcz mogą zamiast walczyć wykonać manewr oderwania.

5.8.2 Po zadeklarowaniu tego manewru testuje się morale manewrującego oddziału. Jeśli test wypadł pomyślnie to oddział odsuwa się od nieprzyjaciela na odległość nie przekraczającą cechy **Ruch** oddziału z uwzględnieniem wpływu terenu na ruch.

5.8.3 Jeżeli oddział odrywający się nie zda testu morale to oddział ten wpada w panikę.

5.8.4 Bez względu na wynik testu morale oddziału odrywającego się, wrogi oddział związany z nim w walce wręcz testuje morale czy nie wpadnie w niekontrolowany pościg.

5.9 Neutralizacja strefy kontroli

5.9.1 Każda jednostka posiada strefę kontroli obejmującą 2 cm wokół podstawki.

5.9.2 Każda jednostka wchodząca w wroga strefę kontroli musi się dosunąć do wrogiej jednostki i zatrzymać. Jednostka ta jest w tym momencie związana w walce wręcz.

5.9.3 Wyjątkiem do powyższych zasad jest sytuacja gdy jednostki są już związane w walce wręcz. Strefy kontroli tych jednostek neutralizują się nawzajem i pozwalają innym jednostkom przejść dalej.

5.10 Łączona walka wręcz

5.10.1 Jeżeli kilka oddziałów jest połączonych w walce wręcz, zamiast rozliczać walkę po kolei można rozliczyć całą walkę na raz.

5.10.2 Atakujący wybiera czy walkę rozliczać jako łączoną, czy rozliczać oddziały atakujące jeden po drugim. Konsekwencje rozliczenia walki łącznej zamiast pojedynczej są następujące:

I Oddziały obrońcy testują morale tylko raz

II Jednostki obrońcy odpierają (zadają straty atakującemu) tylko raz.

5.10.3 W walce łączonej SW wszystkich oddziałów atakujących dany oddział przeciwnika sumuje się. Osobno sumuje się SW dla każdej UW oddziałów atakujących. Osobno też sumuje się SW dla różnych modyfikatorów terenowych.

5.10.4 Testy walki wręcz wykonuje się dla każdego rodzaju ataku osobno (inne UW, inny modyfikator terenowy), osobno nalicza się i usuwa straty.

5.10.5 Testy morale wykonuje się tak samo jak dla pojedynczej walki wręcz:

I Wszyscy obrońcy na odrzucenie lub ucieczkę

II Wszyscy atakujący związani walką z obrońcą który nie uciekł testują na odrzucenie lub ucieczkę

III Wszyscy atakujący nie związani walką, których przeciwnicy uciekli testują wpadnięcie w niekontrolowany pościg

IV Wszyscy obrońcy nie związani walką z atakującymi, gdy ich przeciwnicy uciekli testują wpadnięcie w niekontrolowany pościg.

5.10.6 Dosuwanie się wykonuje się osobno.

6 Morale

Morale określa odwagę żołnierzy i zdyscyplinowanie oddziałów.

6.1 Stan Morale

6.1.1 Oddział może być w następującym stanie ze względu na morale:

I Normalny

II Panika

III Niekontrolowany pościg

6.1.2 Normalny. Jest to podstawowy stan morale jednostki. Gracz może kierować taką jednostką normalnie w fazie ruchu.

6.1.3 Panika. Oddział ucieka, nie słucha rozkazów dowódców. Oddział w tym stanie nie odpiera ataków w walce wręcz. Gracz nie może wykonywać takim oddziałem żadnych akcji w swojej fazie ruchu. Oddział taki kontynuuje ucieczkę lub zbiera się w fazie morale. Oddział nie musi zachować koherencji w tym stanie.

6.1.4 Niekontrolowany pościg. oddział nie słucha dowódcy ale ściga uciekającego nieprzyjaciela i atakuje każdą jednostkę która znajdzie się na jego drodze. Gracz nie może wykonywać takim oddziałem żadnych akcji w swojej fazie ruchu. Oddział taki kontynuuje pościg lub zbiera się w fazie morale. Oddział nie musi zachować koherencji w tym stanie.

6.2 Test Morale

6.2.1 Za każdym razem gdy jednostka ponosi straty wykonuje się test morale.

6.2.2 Test morale polega na rzucie kością sześciocianową. Wynik rzutu mniejszy lub równy cechy **Morale** oddziału zmodyfikowanej adekwatnie do

sytuacji oznacza sukces. Wynik wyższy oznacza porażkę.

6.2.3 Modyfikatory testu morale:

I Straty oddziału

II Fortyfikacje

III Dogodna pozycja terenowa

6.2.4 Modyfikatory morale w wyniku start oddziału.

Stan oddziału nie przekracza:

$\frac{3}{4}$ stanu początkowego -1

$\frac{1}{2}$ stanu początkowego -2

$\frac{1}{4}$ stanu początkowego -4

6.3 Test morale w wyniku strat

6.3.1 Oddział, któremu zadano obrażenia (nie musiało się to skończyć zdjęciem figurki) w wyniku ostrzału lub walki wręcz wykonuje test morale „na odrzucenie”.

6.3.2 Jeżeli test morale „na odrzucenie” wyszedł pomyślnie to oddział pozostaje w stanie normalnym.

6.3.3 Jeżeli oddział nie zdał testu morale „na odrzucenie” to wykonuje natychmiast drugi test morale „na panikę”.

6.3.4 Jeżeli oddział, który nie zdał testu „na odrzucenie”, zdał test „na panikę” to jest odrzucony od nieprzyjaciela.

6.3.5 Jeżeli oddział który nie zdał testu „na odrzucenie”, nie zdał również testu „na panikę” to oddział ten wpada w panikę.

6.3.6 Jeżeli oddział poniósł starty w walce wręcz a wszyscy jego przeciwnicy zostali odrzuceni lub wpadli w panikę to oddział taki wykonuje test „na niekontrolowany pościg”. Gracz może zaniechać tego rzutu i zdecydować, że oddział wpada w niekontrolowany pościg.

6.3.7 Oddział który zdał test „na niekontrolowany pościg” pozostaje w stanie normalnym.

6.3.8 Oddział który nie zdał testu „na niekontrolowany pościg” wpada w niekontrolowany pościg.

6.4 Inne testy morale

6.4.1 Oddział, który chce oderwać się od nieprzyjaciela wykonuje test morale „na oderwanie się”.

6.4.2 Jeżeli oddział nie zda testu „na oderwanie się” automatycznie wpada w panikę.

6.4.3 Jeżeli oddział w panice zmuszony jest do ucieczki poprzez szyki własnych oddziałów to oddział przez, którego szyki następuje ucieczka testuje morale. Jeżeli oddział ten nie zda testu morale to wpada natychmiast w panikę.

6.5 Odrzucenie

6.5.1 Oddział który został odrzucony zmuszony jest do wykonania ruchu przeciwnym do nieprzyjaciela, który mu

zadał straty.

6.5.2 Oddział taki musi wykonać swój pełny ruch by oddalić się od nieprzyjaciela czy wyjść z jego pola ostrzału. Oddział może omijać przeszkody czy inne oddziały, wejść w przeszkodę terenową.

6.5.3 Oddział taki zachowuje szyk i kończy w normalnym stanie morale.

6.5.4 W wyniku odrzucenia oddział nie może wejść w wroga strefę kontroli.

6.5.5 Jeżeli oddział nie może wykonać ruchu z względu na przeszkody, blokujące drogę własne lub wrogie oddziały to oddział automatycznie wpada w panikę.

6.6 Panika

6.6.1 Stan oddział, który wpadł w panikę zmienia się ma „Panika”.

6.6.2 Oddział natychmiast po tym jak wpadł w panikę wykonuje ruch „ucieczki”:

piechota – 2k6x2 cm

kawaleria – 2k6x4 cm

artyleria – 2k6 cm (tylko jeśli jej ruch jest większy od 0)

artyleria konna - 2k6x3

6.6.3 Oddział w panice nie wykonuje akcji w fazie ruchu. Wszelkie akcje od następnej własnej tury po wпадnięciu w panikę oddział wykonuje w fazie morale.

6.6.4 Oddział w panice zaatakowany w walce wręcz, przy każdym ataku wykonuje test morale. Jeżeli test zakończy się sukcesem oddział oddaje w walce wręcz normalnie, w przeciwnym wypadku oddział ten nie zadaje strat przeciwnikowi.

6.6.5 Oddział w panice kontynuuje ucieczkę nawet gdy został związany w walce wręcz.

6.6.6 Ucieczka zaczyna się od odsunięcia się od oddziałów wroga – poza zasięg jego ognia i ruchu.

6.6.7 Ucieczka w fazie morale jest kontynuowana w kierunku własnej krawędzi stołu w tyn sposób by unikać wejścia w zasięg ognia i ruchu wrogich oddziałów.

6.6.8 Oddział w ucieczce powinien unikać przeszkód terenowych i omijać własne oddziały o ile nie wprowadzi go to w zasięg ognia lub ruchu wroga.

6.6.9 Oddział musi w pełni wykorzystać odległość ucieczki i poruszać się najkrótszą możliwą drogą.

6.6.10 Oddziały uciekające nie mogą wejść w strefę kontroli wrogich jednostek.

6.6.11 Jeżeli jedyna droga ucieczki prowadzi przez własne oddziały to oddział uciekający może przejść przez ich szyki ale oddziały, przez które prowadzi droga ucieczki, muszą wykonać test morale czy nie wpadną w panikę.

6.6.12 Jeżeli jednostki w panice nie mogą wykonać swojego ruchu w pełni ze względu na wrogie oddziały i teren niedostępny, jednocześnie jednostki wroga znajdują się 10 cm od jednostki, to jednostki takie poddają się i

są usuwane z planszy.

6.6.13 Jeżeli jednostki ruchem ucieczki dotrą do krawędzi planszy i pozostanie im do wykonania jeszcze ruch ucieczki to są one usuwane z planszy.

6.6.14 Oddział w panice nie wykonuje żadnych testów morale w wyniku strat.

6.7 Niekontrolowany pościg

6.7.1 Oddział, który wpadł w niekontrolowany pościg natychmiast po przejściu w ten stan wykonuje ruch w kierunku ściganego nieprzyjaciela:

piechota – 2k6x2 cm

kawaleria – 2k6x4 cm

artyleria – nie może wpaść w niekontrolowany pościg

Jeżeli ruch ten zakończy się dostawieniem się do nieprzyjaciela w walce wręcz to nie rozgrywa się jej w tym momencie lecz dopiero w następnym turach.

6.7.2 Oddział w niekontrolowanym pościgu nie wykonuje akcji w fazie ruchu. Wszelkie akcje od następnej własnej tury po wпадnięciu w niekontrolowany pościg oddział wykonuje w fazie morale.

6.7.3 Oddział w niekontrolowanym pościgu walczy wręcz w swojej fazie morale lub w turze przeciwnika.

6.7.4 Jednostki oddziału w niekontrolowanym pościgu muszą dojść do nieprzyjaciela do walki wręcz lub wykorzystać w pełni ruch by się do niego zbliżyć.

6.7.5 Niekontrolowany pościg jest wykonywany najkrótszą drogą za jednostką uciekającą/odrzucaną. Jeżeli inny wrogi oddział znajduje się na najkrótszej drodze do oddziału uciekającego to również może zostać zaatakowany.

6.7.6 Jednostki ścigające najpierw dosuwają się do jednostki uciekającej a dopiero potem do dodatkowych celów, które częściowo znalazły się na linii ataku.

6.7.7 Oddział w niekontrolowanym pościgu może ścigać kilka wrogich oddziałów. Oddział nie musi zachować koherencji i może rozdzielić się w pogoni.

6.7.8 Oddział w niekontrolowanym pościgu wykonuje normalnie wszystkie testy morale w wyniku strat.

6.7.9 Jeżeli oddział w niekontrolowanym pościgu zostanie odrzucony to stan morale zmienia się na normalny. I od następnej własnej tury oddział może wykonywać normalne rozkazy. Jeżeli oddział został odrzucony w własnej fazie morale to nie może wykonywać żadnej akcji w fazie ruchu tej samej tury. Oddział ruch odrzucenia wykonuje tak samo jak ruch zbierania się po odzyskaniu kontroli nad oddziałem.

6.7.10 Oddział w niekontrolowanym pościgu po zniszczeniu oddziału ściganego atakuje najbliższy wrogi oddział.

6.8 Faza morale

6.8.1 Każda tura zaczyna się od fazy morale. W fazie morale wykonuje się kolejno następujące czynności:

I Próba reorganizacji oddziałów w panice i w niekontrolowanym pościgu,

II Ruch jednostek w panice,

III Ruch i walka wręcz oddziałów w niekontrolowanym pościgu.

6.8.2 Oddział w panice może podjąć próbę reorganizacji jeżeli w 10 cm od jego jednostek nie znajdują się żadne wrogi jednostki.

6.8.3 Oddział w niekontrolowanym pościgu może podjąć próbę reorganizacji jeżeli żadna z jego jednostek nie jest związana w walce wręcz.

6.8.4 Próbę reorganizacji przeprowadza się poprzez test morale. W razie sukcesu oddział wraca pod kontrolę gracza i jego stan morale przechodzi w normalny, w przypadku przeciwnym pozostaje w swoim aktualnym stanie morale (panika lub niekontrolowany pościg).

6.8.5 Po udanym zreorganizowaniu oddziału gracz musi wykonać ruch jednostkami tego oddziału aby jak najszybciej przywrócić koherencję. Jednostki mogą się przesunąć maksymalnie o Ruch z uwzględnieniem wpływu terenu. Żadna z jednostek nie może w tym ruchu wejść w strefę kontroli nieprzyjaciela ani zaatakować go w walce wręcz.

6.8.6 Jednostka zreorganizowana nie wykonuje żadnych akcji w fazie ruchu tej tury. Od następnej tury działa ona normalnie.

6.8.7 Wszystkie własne jednostki w panice, które nie zostały zreorganizowane kontynuują ucieczkę, jedna po drugiej w dowolnej kolejności.

6.8.8 Wszystkie własne jednostki w niekontrolowanym pościgu kontynuują pościg i wykonują walkę wręcz, jedna po drugiej w dowolnej kolejności.

7 Zasady Specjalne

Zasady specjalne modyfikują sposób rozliczania niektórych fragmentów rozgrywki dla oddziałów je posiadające.

7.1 Artyleria

7.1.1 Jednostki artylerii mogą strzelać tylko przez jedną krawędź podstawki. Daje to im jedynie 90 stopni kąta ostrzału. Zmiana kierunku ustawienia figurki jest traktowana jak ruch.

7.1.2 Artyleria nie może wykonać manewru pół ruchu, pół strzał.

7.1.3 Artyleria może używać różnych rodzajów amunicji. Dla każdego rodzaju amunicji są określone różne cechy strzelania takie jak **Zasięg**, **Silą Ognia**, **Celność**.

7.2 Jaszczce artyleryjskie

7.2.1 Niektóre jednostki artylerii potrzebują jednostki jaszczcy by się poruszać.

7.2.2 Oddział artylerii z jaszczkami składa się z pary podstawek, podstawka armat i podstawka jaszczcy.

7.2.3 Oddział artylerii z jaszczami ma osobno określoną prędkość poruszania się z i bez jaszczy.

7.2.4 Oddział artylerii może się poruszać prędkością z jaszczami tylko gdy pozostaje w koherencji z własną jednostką jaszczy.

7.2.5 Jednostki jaszczy mają osobno określone cechy.

7.3 Artyleria ciężka

7.3.1 Oddział artylerii ciężkiej, po wykonaniu ruchu, musi wykonać akcje przygotowania stanowiska ogniowego żeby móc strzelać.

7.3.2 Akcja przygotowania stanowiska ogniowego zajmuje jedną turę.

7.4 Ostrzał stromotorowy

7.4.1 Oddział artylerii wyposażony w haubice lub moździerz może prowadzić ostrzał do jednostek nie posiadając linii widoczności.

7.4.2 Aby oddział mógł prowadzić ostrzał stromotorowy, na linii ognia nie może znajdować się żadna własna jednostka w odległości poniżej 6 cm.

7.4.3 Ostrzał stromotorowy może być zarezerwowany tylko dla niektórych rodzajów amunicji.

7.4.4 Ostrzał stromotorowy zawsze jest wykonywany z dodatkowym modyfikatorem -1 do celności.

7.5 Walka w szyku rozproszonym

7.5.1 Jednostki w oddziałach posiadających tą zdolność nie muszą się stykać podstawkami. Jednostki te muszą zachować odległości pomiędzy sobą czy resztą oddziału nie większą niż 4 cm.

7.5.2 Jeżeli odległości pomiędzy jednostkami są nie mniejsze niż 2 cm, straty oddziału w wyniku ostrzału są zmniejszone dwukrotnie. W walce wręcz siła rozproszonego oddziału jest zmniejszona dwukrotnie.

7.6 Automatyczne oderwanie się

7.6.1 Oddział posiadający tą zdolność, automatycznie przechodzi pozytywnie test morale na oderwanie się od przeciwnika w walce wręcz.

7.6.2 Przeciwnik testuje normalnie na wpadnięcie w niekontrolowany pościg.

7.7 Pierwsze uderzenie

7.7.1 W walce wręcz oddział posiadający tą zdolność zadaje straty zanim oddział przeciwnika będzie miał szansę oddać. Siłę w walce wręcz przeciwnika liczy się dopiero po uwzględnieniu strat zadanych.

7.7.2 Zdolność ta może być ograniczona do określonych sytuacji :

I W szarży – tylko w pierwszej rundzie walki wręcz gdy oddział posiadający tą zdolność atakuje.

II W obronie - tylko w pierwszej rundzie walki wręcz gdy oddział posiadający tą zdolność broni się i w

następnych rundach w obronie jeżeli posiada przewagę terenu.