

Great Battles of Julius Caesar



INSTRUKCJA

BITWY Z OKRESU PÓŹNEJ REPUBLIKI RZYMU I POCZĄTKÓW CESARSTWA
OD 106 ROKU P.N.E. DO 51 ROKU N.E.

Spis treści

1.0	Wstęp.....	2	8.0	Walka	29
2.0	Zawartość i słownik.....	2	9.0	Specjalne oddziały i formacje.....	42
3.0	Przebieg rozgrywki.....	7	10.0	Efekty walki	50
4.0	Dowódcy i rozkazy.....	8	11.0	Fortyfikacje	55
5.0	Aktywacja dowódcy i wydawanie rozkazów ..	17	12.0	Ucieczka armii i zwycięstwo	56
6.0	Ruch	22		Tabele, spisy i pomoce dla gracza.....	58
7.0	Ukierunkowanie i strefa kontroli.....	27		Autorzy	68
				Indeks.....	69

1.0 WSTĘP

Great Battles of Julius Caesar Deluxe Edition jest jedną z gier serii *Great Battles of History* (w skrócie GBoH) i ukazuje rozwój sztuki wojennej z okresu od 106 roku p.n.e. do 51 roku n.e., a w szczególności tak zwanego legionu mariańskiego. Pierwsze wersje tego legionu pojawiły się za czasów Scypiona Afrykańskiego, następnie legion ewoluował przez cały II wiek p.n.e., a jego ostateczną wersję ukształtował Gajusz Mariusz w tzw. „reformach mariańskich”. Po tym, jak legiony zostały wykorzystane do rozszerzenia imperium daleko poza marzenia któregośkolwiek z wcześniejszych republikanów, teraz stają naprzeciw siebie twarzą w twarz podczas wojny domowej między Gajuszem Juliuszem Cezarem i Gnejuszem Pompeuszem Wielkim, która przypieczętowała koniec Republiki Rzymskiej. Niniejsze wydanie *Deluxe* obejmuje główne bitwy toczone przez Juliusza Cezara zarówno w Galii, jak i przeciwko jego politycznym rywalom w całym ówczesnym rzymskim świecie. Dodatkowo posiada trzy bitwy z czasów tuż przed Cezarem i dwie z inwazji cesarza Klaudiusza na Brytanię, kiedy legion mariański był w swojej szczytowej formie. W zestawie tym są zawarte wszystkie bitwy dawniej opublikowane w *Caesar: The Civil War* i *Caesar: Conquest of Gaul* oraz w dodatkowych modułach do obu.

Edycja Deluxe: Niniejsze zasady zastępują te z osobnych gier *Caesar: TCW* oraz *Caesar: COG*. Ważniejsze zmiany są odnotowywane w komentarzach i uwagach. Oprócz połączenia owych dwóch oryginalnych instrukcji w jedną, zasady zostały sprawdzone i zaktualizowane do najnowszego standardu serii GBoH oraz dodano więcej przykładów.

Dla tych, którzy grali w SPQR: Różnice między tą grą a *SPQR* dotyczą głównie szerszego systemu dowodzenia dla Rzymian i ich przeciwników, jak i struktury legionu.

Uwaga dla wszystkich: Choć niniejsza gra nie jest trudna, to wykorzystuje system taktyczny, który nagradza graczy znających umiejętności swoich żołnierzy i potrafiących je wykorzystać. Granie bez tej wiedzy może skończyć się tym, że taki gracz zostanie przydzielony jako doradca Krassusa pod Karrami.

2.0 ZAWARTOŚĆ I SŁOWNIK

- Siedem i pół arkusza z żetonami
- Sześć podwójnych map 22" × 34"
- Jedna podwójna mapa 11" × 17"
- Cztery duże arkusze z pomocą dla gracza (po dwie kopie PAC I oraz PAC II)
- Dwa małe arkusze z pomocą dla gracza (po dwie kopie PAC III)
- Jeden arkusz z torem tur i punktów ucieczki
- Jeden mały arkusz z pomocą dla gracza do bitew morskich
- Instrukcja (Rule Book)
- Bitwenik (Scenario Book)
- Zasady bitwy morskiej (Naval Rules Book)
- Jedna kość 10-ścienna
- Dwie kości 6-cienne

2.1 Mapy

Każda bitwa ma własny arkusz lub arkusze mapy. Każdy arkusz mapy jest zadrukowany z dwóch stron, czyli przedstawia dwa pola bitwy. Trzy z bitew — Farsalus, Ruspina i Munda — wykorzystują arkusz wielkości 22" × 34" oraz jeden mniejszy 17" × 22": do gry należy odpowiednio połączyć je przyciętymi krawędziami. Pozostałe bitwy używają własnej, pojedynczej mapy 22" × 34" albo 17" × 22". Na każdej mapie jest nałożona siatka heksów. Efekty różnych rodzajów terenu na mapie są opisane w zasadach i tabelach.

2.2 Elementy gry

Są trzy rodzaje żetonów: Oddziały bojowe reprezentujące różne odmiany walczących oddziałów, dowódcy oraz znaczniki informacyjne do zaznaczania informacji niezbędnych do gry.

2.21 Każdy oddział bojowy jest określonego rodzaju – a czasem również klasy – w zależności od jego uzbrojenia, pancerza/ochrony i poziomu doświadczenia. Wielkość, Jakość i zdolność ruchu każdego oddziału jest określona liczbowo. Oddziały posiadające broń do rzucania/miotaną mają również literowe określenie rodzaju amunicji (A=strzały, J=oszczep, S=kamienie, X=topory; takie litery są zapisane na żetonach oddziałów i pochodzą od angielskich słów: Arrow, Javelin, Stone oraz aXe). „Tabela zasięgów i wyników strzelania” (8.71) podaje zasięgi dostępne dla każdego z tych pocisków. Żeton każdego oddziału bojowego ma dwie strony. Kiedy oddział zostaje odwrócony na drugą stronę, oznacza to jego wyniszczenie (10.4); w przeciwieństwie do innych gier z tej serii, rewers oddziału bojowego nie wskazuje, że wykonał ruch.

2.22 Każdy oddział bojowy jest określonego rodzaju: CO (kohorta), BI (piechota barbarzyńska), LC (lekka kawaleria) itp. Niektóre z nich mają dalszy podział na klasy, np. rodzaj CO (kohorta) może być klasy Vet (weterani), Rec (rekruci) albo Con (poborowi). Opisy te służą do określenia skuteczności jednego rodzaju i klasy oddziału podczas walki z innym.

2.23 **Legiony.** W tym okresie historii legion składał się z 10 kohort identycznie uzbrojonych żołnierzy. W porównaniu do wcześniejszych zniknęły oznaczenia i podziały na hastati, principes i triarii. „Pierwsza” kohorta w każdym legionie zawierała rdzeń/korpus „najlepszych” jednostek legionu. Velites z kolei zostali zastąpieni jeszcze lżejszym rodzajem żołnierzy: najczęściej byli to „wynajęci” harcownicy, tak zwani auxiliaries, tacy jak kreteńscy łucznicy, balearscy oszczepnicy i wielu innych.

Z okresu wojny domowej z udziałem Cezara w grze dostępne są 33 kompletne legiony, każdy z oznaczeniem numerycznym (np. Legion XII) lub nazwą (np. Macedoński Legion A). Oznaczenia te nie są historyczne dla wszystkich bitew, chociaż dołożyliśmy starań, aby wykorzystać legiony, które brały udział w danej bitwie. W przeciwieństwie do legionów cesarskich, legiony z tej epoki były tworzone w krótkim czasie – czasami praktycznie w locie – przez odpowiednie walczące strony (tu cezaryjskie i senatorskie), więc często miały niewielkie doświadczenie bojowe. Rezultat był taki, że istniała kadra doświadczonych legionów stworzona przed wojną domową, wokół której powstała duża liczba legionów rekrutów.

Ponieważ wszystkie kohorty były uzbrojone tak samo, dla celów gry rozróżniamy poziomy reprezentujące ich wyszkolenie i doświadczenie. System ten zastępuje stary podział hastati-principes-triarii i obecnie oddziały kohort CO dzielą się według klasy na weteranów Vet — odpowiednik piechoty LG z gry *SPQR*: tu są to legiony, które brały udział w intensywnych walkach, rekrutów Rec — odpowiednik oddziałów HI z *SPQR*: legiony, które zostały utworzone niedawno i posiadające niewielkie doświadczenie, ze średnim poziomem wyszkolenia, oraz poborowi Con — odpowiednik oddziałów MI z *SPQR*: pospiesznie zebrane z niewielkim wyszkoleniem lub bez. Oznaczenia klas Vet, Rec i Con są używane do wszystkich celów ruchu i bojowych. Gracze mogą zatem określić ogólne zdolności i poziom danego legionu, patrząc na klasę jego kohort.

Uwaga: Szacowania wartości poszczególnych kohort opartych na poziomach doświadczenia można uzyskać z analizy dwóch tabel: „zwarcia mieczy” oraz „przewag w walce wręcz”.

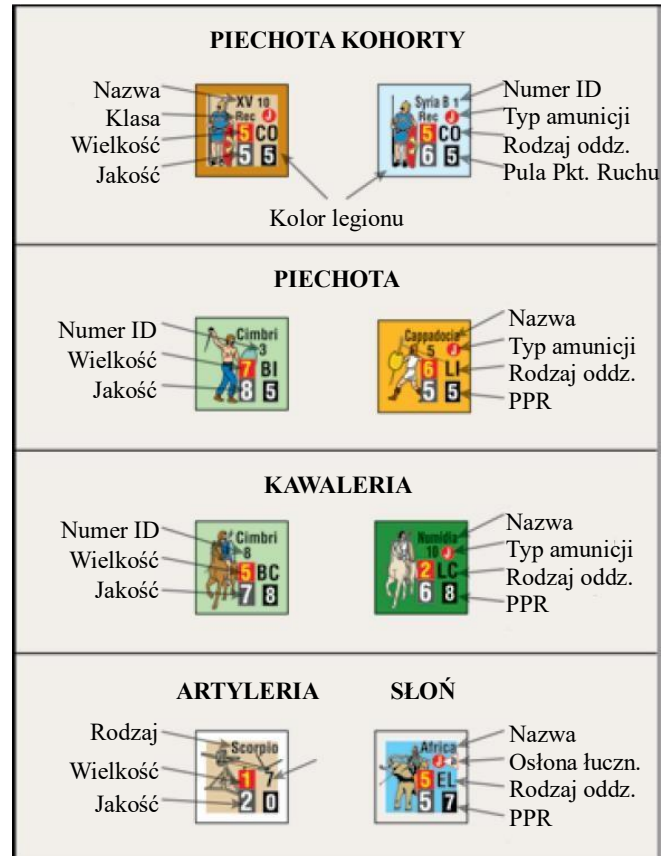
PRZYKŁAD: Legion X (dziesiąty) Cezara składa się w całości z kohort klasy Vet, podobnie jak galijski legion Pompejusza, jednak legiony hiszpańskie Pompejusza niemal w całości są klasy Con (jedynie 1. Kohorta to rekruci Rec), co wskazuje też, że zostały powołane w szybkim czasie (niektóre mogły być utworzone na przykład tydzień przed daną bitwą). Na potrzeby przygód Cezara w Galii dostępne są wszystkie historyczne legiony. Niektóre mają dwie wersje żetonów, co ukazuje różne poziomy ich doświadczenia – jedna wersja jest używana w bitwach z kampanii w Galii, a druga w tych z późniejszego okresu podczas wojny domowej. W scenariuszach jest opis odnośnie której wersji żetonu należy użyć. Na koniec mamy trzy legiony, które uczestniczyły w inwazji cesarza Klaudiusza na Brytanię.

Oprócz oznaczenia liczbowego lub nazwy, żeton każdego z legionów są zróżnicowane według koloru. Żetony legionów Cezara mają jeden ten sam bordowy kolor tła, a różne kolory obramowania, zależnie od numeru legionu. Natomiast każdy z legionów senatorskich posiada inny kolor tła i już nie ma rozróżnienia według koloru obramowania.

2.24 Dowódcy na swoich żetonach mają kilka oznaczeń ich cech, które wskazują ich poziom inicjatywy i dowodzenia. Są omówione w 4.1.

2.25 Znaczniki takie jak „Shock Must Check TQ”, „liczba” (oznaczająca ilość punktów Redukcji Spójności oddziału), Routed/Rallied, Missile Low/No itp. mają charakter informacyjny i są omówione w dalszych częściach instrukcji.

2.26 Przykłady oddziałów bojowych:



Typy amunicji / klasy strzelców:

- J = Javelin, oszczep
- A = Arrow, strzały (łucznik)
- S = Stone, kamień (miotacz)
- X = aXe, topór do rzucania
- D = Dart, rzutki bojowe

2.4 Terminologia

Podczas gry będzie przydatna znajomość poniższych haseł.

Dowódca: Generał, konsul, legat, trybun, wódz albo król, który dowodził oddziałami i miał na nie swój wpływ.

Dowódca aktywny: Dowódca, który aktualnie wydaje rozkazy oddziałom będącym pod jego dowództwem. W jednej chwili aktywny może być tylko jeden dowódca.

Dowódca nieaktywny: Dowódca, który nie został jeszcze aktywowany i gracz wciąż może go aktywować w trwającej turze gry.

Dowódca zakończony: Dowódca, który w bieżącej turze gry wcześniej był już aktywowany, staje się „zakończony” i najczęściej nie może zostać ponownie aktywowany. Dowódcy mogą zostać Zakończeni z innych powodów, takich jak nieudana próba „przejęcia Momentum” (aktywacji) od wroga i innych.

Faza Rozkazów: Okres podczas tury rozgrywki, kiedy dowódcy wydają oddziałom rozkazy ruchu, strzelania itp., po którym rozstrzygana jest walka wręcz.

Jakość oddziału (ang. TQ, Troop Quality): To najważniejszy współczynnik przypisany do każdego oddziału. W grze wykorzystywany bardzo często, w szczególności podczas testów Jakości oddziałów – poszczególne przypadki testowania Jakości są wyszczególnione w tabeli „redukcji spójności i testów jakości” (8.75).

Klasa: Jest to dodatkowe rozróżnienie oddziałów obok samego rodzaju. Ma odzwierciedlać różnice w uzbrojeniu, a w przypadku kohort (oddział rodzaju CO) – różne poziomy ich wyszkolenia i doświadczenia. Kohorty CO mają następujące klasy: weterani Vet, rekruci Rec albo poborowi Con.

MOD: Skrót oznaczający modyfikator wyniku wyrzuconego na kostce.

Legion: Podstawowa formacja bojowa. Na jeden legion składa się dziesięć kohort (dziesięć żetonów), a ich bezpośrednim dowódcą jest legat lub trybun.

Linia: Wszystkie oddziały, które są wymienione w „tabeli uprawnień liniowych” lub zidentyfikowane w rozdziałach o systemach dowodzenia jako kwalifikujące się do działania przy zużyciu jednego Rozkazu Liniowego. Hasło „linia” w takim kontekście nie odnosi się do kohort ani legionów.

Momentum: Mechanika w grze, dzięki której aktywny dowódca może wykonać więcej niż jedną Fazę Rozkazów (de facto aktywację) w tej samej turze.

Ostrzał: Wykonują go oddziały rzucające oszczepami, strzelające strzałami lub rzucające kamiennymi pociskami i innymi. Niektóre rodzaje broni dystansowych mają określoną ilość amunicji.

PPR: Skrót oznaczający Pulę Punktów Ruchu oddziału. Reprezentuje również zwrotność danego oddziału w stosunku do innych.

PR: Skrót od Punkt Ruchu.

Przejęcie Momentum: Są to zasady, dzięki którym dowódca może spróbować przejąć aktywację od innego sojuszniczego dowódcy. Wrogi dowódca również może próbować użyć takiego przejęcia aktywacji, ale tylko gdy dowódca przeciwnika uzyska dla siebie Momentum, to znaczy kolejną aktywację po dopiero zakończonej.

Pominięty legat lub trybun: Legat lub trybun, którego kolejność w turze została pominięta, na przykład z powodu „przejęcia Momentum” (aktywacji) przez innego dowódcę. Dowódca Sekcji lub Głównodowodzący w swojej Fazie Rozkazów wciąż może wskazać takiego „pominiętego” legata/trybuna i nakazać mu wydać rozkaz.

Przewaga: Odnosi się do rozstrzygnięcia każdej walki. Przewagę otrzymują oddziały lepiej ustawione w stosunku do przeciwników (np. atak na tył wrogiemu oddziału). Jeśli taka nie występuje (np. oddziały walczą „czoło w czoło”), możliwa jest przewaga uzbrojenia, o której decyduje skuteczność jednego rodzaju uzbrojenia w stosunku do innego (np. przewagi mają kohorty weteranów atakujące lekką piechotę lub falanga broniąca się przed kawalerią): lepsze są oddziały względnie lepiej wytrenowane i mające większe doświadczenie. Gdy dany oddział osiągnie Przewagę nad wrogiem w walce, wtedy wróg

będzie otrzymywał odpowiednio większe Redukcje Spójności.

Rodzaj oddziału: Ogólny opis oddziału bojowego przypisujący go do określonej kategorii, zwykle używany do określenia skuteczności i wyników walki. Rodzaje oddziałów są podane na ich żetonach jako skróty od nazw w jęz. angielskim:

BC = Barbarian Cavalry, kawaleria plemion barb.

BI = Barbarian Infantry, piechota plemion barb.

CH = Chariots, rydwany

CO = Cohort, kohorta legionowa

EL = Elephants, słonie bojowe

HC = Heavy Cavalry, kawaleria ciężkozbrojna

HI = Heavy Infantry, piechota ciężkozbrojna

LC = Light Cavalry, kawaleria lekka

LI = Light Infantry, piechota lekka

LN = Lancers, lansjerzy

MI = Medium Infantry, piechota średniozbrojna

PH = Phalanx, falanga

RC = Roman Cavalry, rzymska kawaleria

SK = Skirmisher, harcownicy

(okręty są opisane w zasadach bitwy morskiej)

Rozkaz Legionowy/Liniowy: Dwie z metod, którymi dysponują dowódcy, aby zmusić swoje wojska do poruszania się itp. Rozkazy indywidualne dotyczą pojedynczych oddziałów; Rozkaz Legionowy/Liniowy do poszczególnych legionów lub „Linii” oddziałów. Rozkaz Liniowy jest podobny do Rozkazu Legionowego, z tą różnicą, że Legionowy dotyczy tylko kohort; Liniowy jest używany dla oddziałów innych niż kohorty. Dla zwięzłości słowo „rozkazy” będzie oznaczać albo rozkaz legionowy/liniowy, albo rozkazy indywidualne.

Rzut: Odnosi się do rzutu jedną kostką dziesięciościenną.

Sekcja: Zbiór kilku legionów, którego wszyscy legaci/trybunowie podlegają Dowódcy Sekcji. Czasami określana jako skrzydło.

Spójność: Zdolność oddziału do pozostania w zorganizowanej bojowej formie. W grze każdy oddział posiada punkty Spójności początkowo równe jego Jakości, które mogą być zredukowane na przykład gdy oddział zostanie trafiony przez wrogów.

Strefa Kontroli: Są to heksy sąsiadujące z oddziałem – najczęściej przednie, a dla oddziałów mających zdolności strzeleckie również heksy boczne, na które oddział wywiera swój wpływ i kontrolę na tyle, iż wrogi oddziały bojowe nie mogą przechodzić przez takie heksy w swobodny sposób.

Trudny teren: Teren, którego przejście jest większym wyzwaniem, w szczególności dla oddziału bojowego, który powinien utrzymywać określony szyk. Obejmuje lasy „Woods”, nierówności „Broken” i wszelkie tereny podmokłe – wszystkie rodzaje „Marsh”.

Walka wręcz: Walka kontaktowa, starcie, często „twarzą w twarz”.

Wielkość: Reprezentuje ilość żołnierzy walczących w danym oddziale. Wyjątkowo wielkość harcowników SK (zawsze

wynosi „1”) nie reprezentuje ilości żołnierzy (choć i tak ich oddziały ilościowo na ogół miały mało ludzi), a raczej fakt, że oddział jest rozmieszczony w rozproszeniu bez ściśle określonego szyku i ilość żołnierzy nie ma wpływu na jego siłę.

W/poza zasięgiem: Oddział może być dowodzony i otrzymywać rozkazy, jeśli znajduje się w zasięgu dowodzenia swojego dowódcy. Oddział będący poza zasięgiem dowodzenia swojego dowódcy najczęściej nie może wykonywać żadnych działań.

Wyniszczenie: Utrata żołnierzy w danym oddziale, która nieznacznie zmniejsza jego ogólną skuteczność. W grze oznacza się ją poprzez odwrócenie żetonu oddziału na jego tylną stronę z białym paskiem w dolnej części żetonu.

W grze przydatna będzie znajomość następujących rodzajów oddziałów bojowych/haseł.

Legion: Termin administracyjny dotyczący pola bitwy, określający grupę złożoną z dziesięciu kohort. Odpowiednik dzisiejszej brygady (w dużym przybliżeniu). Słowo „legion” pochodzi z łaciny i oznacza „zaciąg”. W I wieku p.n.e. legiony stały się bardziej profesjonalne i spójne; były też bardziej przywiązane do swojego dowódcy, który ich wyszkolił, niż wobec państwa. W okresie wojny domowej istniało wyraźne rozróżnienie między legionami, które istniały przed rozpoczęciem wojny, a tymi zwerbowanymi w czasie wojny – te drugie były mniej jednorodne.

Kohorta CO: W ramach reform przypisywanych Mariuszowi, w legionie nie było już trójliniowego zróżnicowania na hastati, principes i triarii. Legiony w okresie przedstawionym w grze dzielą się na kohorty, każda kohorta z tą samą bronią i pancerzem – są podobne do wcześniejszej hastati. Historycznie kohorta była organizacją zbliżoną do dzisiejszego batalionu, składającą się z 480 ludzi. Dzieliła się na 3 manipuły, czyli każdy miał po 160 żołnierzy. Każdy manipuł z kolei składał się z dwóch centurii po 80 żołnierzy. Tak wyglądała liczebność „na papierze”, bowiem w czasie wojny kohorty często były znacznie poniżej tej siły. Użycie kohorty jako podstawowej jednostki manewru na polu bitwy dało armii rzymskiej niezwykłą elastyczność; nie było już „liniowe”. W wojnie domowej każdy żołnierz po obu walczących stronach był uzbrojony tak samo, a przewaga w walce wynikała nie z uzbrojenia, lecz wyszkolenia, sprawności i doświadczenia. W grze kohorty zostały dodatkowo podzielone na trzy klasy doświadczenia, dzięki czemu uzyskano więcej zróżnicowania i możliwe jest odróżnienie kohort zaprawionych w boju od tych z mniejszym doświadczeniem.

Aquila: Jest to insygnium każdego legionu w postaci orła. Orzeł został wprowadzony przez Gajusza Mariusza jako uniwersalna ikona każdego legionu. Stanowił metafizyczne centrum legionu, podobnie jak flagi pułkowe w XVIII-XIX wieku. (Liczba mnoga tego słowa to aquilae, ale poza tym w tekście nie używa się zasad łacińskiej deklinacji).

Trybuni: Wojskowi dowódcy poszczególnych legionów – w przeciwieństwie do trybunów politycznych wybieranych i reprezentujących „lud”,

którzy ze swoją zdolnością stanowienia prawa i senatorskim wetem byli zmartwieniem patrycjuszów. W praktyce legionowi trybuni w trakcie bitwy podejmowali niewiele decyzji taktycznych, pozostawiając je profesjonalnym centurionom, dlatego w grze mają tak ograniczone możliwości. W grze żeton trybuna reprezentuje również wszystkich oficerów niższego szczebla.

Legaci: Dowódcy poszczególnych legionów, każdy wybrany przez Cezara. W grze w większości przypadków działają jak trybuni.



Auxilia - taką nazwę w legionie mariańskim miały wszystkie oddziały niebędące kohortą (słowo to można przetłumaczyć jako „oddziały wsparcia”). Obejmowało całą lekką piechotę i harcowników, z których większość została „wynajęta” z innych narodowości.

Lekka piechota LI: Ogólny termin odnoszący się do oddziałów piechoty z niewielką ilością pancerza, lekką tarczą i zwykle włócznią lub mieczem. Większość lekkiej piechoty dodatkowo używała oszczepów do rzucania, chociaż ze względu na stosowaną taktykę i wyszkolenie nie byli podobni do zwykłych harcowników. Lekka piechota LI obejmuje również oddziały specjalne antesignani używane przez obie strony konfliktu, działające razem z kawalerią w połączonej „grupie zadaniowej”.



Harcownicy SK: Ogólny termin odnoszący się do żołnierzy, którzy nie nosili pancerzy, tarcze mieli rzadko i używali broni dystansowej: łuków lub proc. Oszczepów nie posiadali, ponieważ szybko okazały się wyjątkowo nieskuteczny w tego rodzaju formacji. Harcownicy ze swej natury mieli nękać zbliżającego się wroga oraz zmiękczyć go przed głównym uderzeniem, chociaż w tym okresie historii tego rodzaju taktyka była już coraz mniej powszechna. Ich mobilność pozwalała im prześcigać cięższych przeciwników, co, biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności, było najlepszym sposobem dla harcowników na przetrwanie. Rzadko, jeśli w ogóle, atakowali w zwarcu, ponieważ mieli niewiele broni do walki wręcz i brak pancerzy. Oczywiście zdarzało się, że walka wręcz bywała na nich wymuszana. Ich siła tkwiła jednak w zdolności do wymanewrowania ciężiej opancerzonych przeciwników podczas atakowania spoza zasięgu walki wręcz. Użycie harcowników na polu bitew ograniczało się głównie do początkowych etapów, ponieważ dosyć szybko ulegali rozproszeniu.

Łucznicy SK-A: Oddziały praktycznie bez pancerzy/ochrony. Jeden łucznik potrafił wystrzelić ponad 30 strzał na efektywny dystans 140 metrów z maksymalnym zasięgiem 230 metrów (mniej z grzbietu konia i podczas ruchu). Strzały z tamtego okresu rzadko przebijały metalowy pancerz, ale były skuteczne przeciwko nieopancerzonym częściom ciała, których na polu bitwy wciąż nie brakowało. Oddziały tanie w uzbrojeniu, drogie w szkoleniu. Używane jako harcownicy, zaś najlepsi łucznicy tamtych czasów pochodzili z Krety (podobnie jak we wcześniejszych czasach republiki).



Procarze SK-S: Kolejna nieopancerzona odmiana harcowników. Większość to rekruci z Balearów. Miotali pociskami, zwykle wykonanymi z ołowiu,



na efektywną odległość do 110 metrów. Ich celność nie była choćby zbliżona do łuczników, jednak nie miała ona tak dużego znaczenia, ponieważ wróg często poruszał się w dużych grupach. Tani w uzbrojeniu, ale wymagający sporo wprawno treningu. Zajmowali dużo miejsca na polu walki; promień wolnego miejsca wokół miotającego procarza był 2-3 razy większy niż wśród innych oddziałów harcówników.

Piechota barbarzyńców BI: Wyjątkowo agresywni, działający często w gęstej grupie wojownicy plemienni. Do walki używali mieczy i okrutnych toporów bojowych. Mieli mało pancerzy, ale dużo odwagi – choć często starczało jej tylko na wykonanie jednej szarży. Dobrze kierowani mogli być niezwykle skuteczni (i nie mniej przerażający – do tego stopnia, że Rzymianie zaczęli naśladować ich okrzyk bojowy). Zbyt często jednak byli tylko trudnym do okiełznania tłumem, który rozpadał się w obliczu lepiej zorganizowanego przeciwnika.



Ciężka piechota HI: Oddziały posiadające lekkie opancerzenie (zwykle hełm, napierśnik i pancerze na nogach) oraz tarczę, włócznię i być może miecz. Główne oddziały uderzeniowe hellenistycznego królestwa Pontu.



Średnia piechota MI: Oddziały uzbrojone we włócznie, tarcze i pancerze, które zapewniały lepszą ochronę niż te noszone (a raczej nienoszone) przez lekką piechotę.



Lekka kawaleria LC: Konni oszczepnicy z Afryki Północnej oraz łucznicy ze wschodniego regionu Morza Śródziemnego i azjatyckich prowincji, znani ze swojej mobilności. O tym, że ich szybkość i ruchliwość mogą być dużym plusem, świadczy skuteczność lekkiej jazdy numidyjskiej pod Ruspiną. Rzadko nosili zbroję (mieli tarcze) lub jakkolwiek inną broń poza podstawową.



Lansjerzy LN: Lekkie oddziały kawalerii wyszkolone do używania lancy w ataku. Nie mają zdolności strzeleckich (uproszczenie dla celów gry). Wiele z tych oddziałów zostało zrekrutowanych w Galii i włączonych do legionów rzymskich jako wsparcie.



Kawaleria barbarzyńców BC: Kawaleria posiadająca niewielkie opancerzenie, lekkie tarcze, lancę lub miecz. Według uzbrojenia właściwie podobna do lansjerów, ale w grze została wyodrębniona z uwagi na większe konie, agresję i zaciekłość, przez co wyróżniała się spośród innych rodzajów kawalerii i często po prostu była od nich lepsza, mimo że nie można jej nazwać „ciężką”.



Rzymska kawaleria RC: Pod względem uzbrojenia często była ciężkozbrojna. Nie była jednak ani wyszkolona, ani szczególnie biegła w walce w zwarciu – głównie dlatego, że taki rodzaj prowadzenia walki był niemożliwy z różnych przyczyn technicznych. Otrzymała więc osobne oznaczenie w grze. W czasach późnej Republiki Rzymu kawaleria działała osobno od legionu; Rzymianie po prostu wynajmowali kontyngenty kawalerii w razie potrzeby. Większość używanej przez Rzymian wynajętej kawalerii – głównie Galów i Germanów, ale także grupy



Macedończyków, Dardanów, Besjan, Greków i zapewne wielu innych – są sklasyfikowane jako RC (Roman Cavalry: oznaczenie „rzymskiej kawalerii” na żetonach oddziałów), ponieważ są uzbrojeni, wyszkoleni i dowodzeni przez Rzymian. Rzymianie rozumieli – i przyjmowali jako dogmat, jak tylko Rzymianie potrafili to robić – ograniczenia techniczne i terenowe, jakie posiadała kawaleria jako broń zorientowana na walkę, a zatem w minimalnym stopniu doceniali jej zastosowanie w tym zakresie. Stało się to poważną wadą, gdy bitwy toczyły się na stosunkowo płaskim terenie lub gdy wroga kawaleria potrafiła wykorzystać swoją szybkość i zwrotność do manewrów oskrzydających (por. bitwy pod Ruspiną, Kannami itp.).

Kawaleria katafrakty HC-Cat: Nadzwyczaj ciężkozbrojna – pancerz posiadał nie tylko jeźdźcę, ale również koń. Podstawową bronią była dla nich lanca, zaś broń drugorzędą stanowiły miecze, a nawet maczugi.



Słonie EL: Czasy słonia bojowego jako kluczowego elementu w systemie taktycznym w czasie przedstawionym w grze były już przeszłością. W historii klasycznej większymi literami zapisały się podczas afrykańskiej kampanii Cezara, w Tapsus. Właściwie odegrały wtedy decydującą rolę – wpadły w szal, po czym zniszczyły i przegoniły własną armię jeszcze zanim kohorty Cezara zdążyły dotrzeć na linię frontu. Obecnie Rzymianie stali się całkiem biegli w radzeniu sobie z tymi molochami, znacznie redukując ich skuteczność.



Rzutki bojowe: Dokładnie tak, jak mówi nazwa tej broni: małe lub średniej wielkości strzałki z kulką pośrodku lub przy główki. Jako broń były używane już wcześniej; stanowiły standardowe wyposażenie wielu oddziałów kawalerii. Dość skuteczne na krótkich dystansach i okazały się szczególnie przydatne w walce ze słoniami. W grze ograniczono użycie rzutek do kawalerii właśnie przeciw słoniom (nie są wymienione jako amunicja na żetonach oddziałów, dlatego należy o nich pamiętać w scenariuszach zawierających słonie i wroga kawalerię – dop. tłum.)

Rydwany CH: Najwyraźniej nikt nie powiadomił Brytów, że jako pojazdy bojowe rydwany były już przestarzałe, bowiem ich oddziały posiadały je na pęczki. Trzeba jednak przyznać, że bardziej używali je jako środka transportu, a nie do walki. Brytowie używali ich do szybkiego poruszania się, rzucania oszczepami oraz w taktyce polegającej na wyskakiwaniu z rydwanu i dalszej walce pieszej. Wojownicy ci posiadli niezwykłą umiejętność wchodzenia i schodzenia z platformy rydwanu i robili to równie często, co ochotczo. Rydwany w tych czasach najlepiej nadawały się jako siła nękająca, a nie broń polowa. Dla legionistów nie stanowiły wyzwania. Wcześniejsza armia pontyjska powołała kontyngent rydwanów mających prowadzić walkę w zwarciu oraz siał postrach, co prawdopodobnie miało być tajną bronią przeciw potężnym legionistom, jednak ten plan całkowicie zawiódł. W bitwach przeciw Cezarowi najprawdopodobniej służyły jako platformy dla strzelców.



Falanga PH: Ten okres to ostatnie większe „hurra” falangi, kręgosłupa systemu macedońskiego i można tego tutaj doświadczyć podczas bitwy pod Cheroneą. Falanga prawdopodobnie niewiele się zmieniła od rzymskiego zwycięstwa pod Pydną około 80 lat wcześniej. Jeśli chcesz poznać więcej historii na temat użycia tego rodzaju oddziałów, zapraszamy do gry w *SPQR*.



Mały słownik polskiej wersji gry

W oryginale – tłumaczenie tutaj (w polskiej wersji *SPQR*). Skrót „bz” oznacza „bez zmian”, to znaczy że w tej instrukcji użyto takiego samego tłumaczenia jak w polskiej wersji instrukcji do gry *SPQR*.

Advance After Combat – napór po walce (*wejście na pole opuszczone po walce*)

Cohesion Hit – Redukcja Spójności (*trafienie*)

Harassment & Dispersal fire H&D – Harcowanie (*Harcowanie*)

Orderly Withdrawal OW – Uporządkowane Cofnięcie UC (*Uporządkowany Odwrót*)

Shock Combat – Walka wręcz (bz.)

Troop Quality, TQ – Jakość oddziału (bz.)

Pozostałe hasła są nieznaczące lub sposób przetłumaczenia ich w tej wersji instrukcji raczej nie powinien wprowadzać zamieszania – dla osób znających polską wersję gry *SPQR* lub system *GBoH* w angielskiej wersji.

2.5 Skala gry

Każdy punkt Wielkości oddziału oznacza około 100 ludzi piechoty lub kawalerii. Tak więc oddział kohorty o Wielkości = 5 reprezentuje 500 mężczyzn (w rzeczywistości byłoby ich 480, choć czasem tylko „na papierze”). Dla piechoty plemiennej jeden punkt Wielkości jest większy: około 150 ludzi – ponieważ ich formacje były dość gęste. Harcownicy są wyjątkiem: ich Wielkość nie odzwierciedla ich liczebności, lecz styl rozproszonego szyku. Po kilku rozgrywkach gracze szybko zdadzą sobie sprawę, że Wielkość jest najmniej ważną cechą, jaką posiada oddział.

Każdy heks ma około 65-70 metrów szerokości (70+ jardów). Każda tura gry odzwierciedla około 20 minut czasu rzeczywistego, chociaż gracze nie powinni tego traktować zbyt dosłownie.

Komentarz historyczny: Pomimo retoryki typu „walczyli od świtu do zmierzchu”, którą można znaleźć w wielu źródłach z tego okresu, nawet duże bitwy, jak Munda i Farsalos, rzadko trwały dłużej niż kilka godzin. Żołnierze posiadający pancerze i tarcze nie byliby w stanie wymachiwać mieczem w upalny dzień przez zbyt długi czas.

2.6 Długość gry

W grze dostępny jest „tor rejestrowania tur” (Turn Record Track), ponieważ rozgrywka toczy się w turach. Bitwa trwa jednak tylko do momentu, gdy jedna ze stron wycofa się lub osiągnie sukces kończący grę (patrz scenariusz Lesnikia), dlatego tury rejestruje się głównie w celu określenia momentu wejścia na mapę nowych oddziałów / posiłków (dop. tłum.) Poza tym zazwyczaj nie ma potrzeby oznaczania wpływających tur.

Długość gry jest zależna od scenariusza. Każdy w swoim opisie posiada przybliżone określenie czasu wymaganego na rozgrywkę, najczęściej pełną bitwę można rozegrać „w jeden wieczór” (dop. tłum.).

3.0 PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze aktywują każdego ze swoich dowódców w kolejności określonej przez poziom ich Inicjatywy, zapisany na ich żetonach. Kiedy dowódca jest aktywowany, wydaje rozkazy, które umożliwiają oddziałom poruszanie się i prowadzenie walki – gracz nie może aktywować bezpośrednio samych pojedynczych oddziałów, lecz tylko gdy „zużyje rozkaz” dowódcy. Gdy wszyscy dowódcy staną się „Zakończeni”, gra przechodzi do Fazy Ruchu w Obozie, jeśli obozy są obecne w grze, a następnie do Fazy Ucieczki i Przeładowania Broni, po której każdy gracz sprawdza czy jego armia nie wycofała się z bitwy.

A. Faza oddziałów auxilia

Gracze mogą użyć swoich Głównodowodzących (GD) lub innych uprawnionych dowódców, aby aktywować oddziały typu harcownicy SK oraz/lub inne kwalifikujące się oddziały auxilia (5.6).

B. Faza aktywacji dowódcy

Gracz z dowódcą o najniższym poziomie Inicjatywy, który nie został jeszcze aktywowany, aktywuje go w tej fazie. Jeśli wymagany jest rzut, aby umożliwić aktywowanemu dowódcy wydanie Rozkazu Liniowego, Rozkazu Legionowego albo nakazać jednemu lub większej liczbie trybunów/legatów, by ci wydali po jednym Rozkazie Legionowym, rzuca on na tę zdolność w tym momencie (patrz rozdziały 4.5-4.7). Ponadto w tej fazie można podejmować próby przejęcia Momentum przez sojuszniczego dowódcę (5.41, przyjazna próba przejęcia).

C. Faza rozkazów

1. Segment ruchu i ostrzału

- Dla każdego wydanego Rozkazu Indywidualnego gracz może wykonać jedną akcję wymienioną w 5.22 za pomocą jednego oddziału, *albo*
- Na każdy wydany Rozkaz Liniowy cała jedna Linia uprawnionych oddziałów może poruszyć i/lub wykonać ostrzał (5.23), *albo*
- Na każdy wydany Rozkaz Legionowy wszystkie kohorty wskazanego legionu znajdujące się w zasięgu dowodzenia mogą wykonać ruch i/lub strzelać (5.24). Oddziały przeciwnika zdolne do Uporządkowanego Cofnięcia (6.5), rozciągnięcia linii (9.3), reakcyjnej zmiany kierunku (7.14)

i/lub Ostrzału Reakcyjnego (8.2) mogą to zrobić w tym segmencie.

2. Segment walki wręcz

Po tym jak dowódca zakończy wydawanie rozkazów, kwalifikujące się oddziały rozstrzygają walkę wręcz (8.4), stosując następującą kolejność:

- Oznaczenie miejsc walki: Umieść znaczniki Shock-No TQ Check zgodnie z 7.33. Atakujący gracz określa które oddziały będą zaangażowane w każdą pojedynczą walkę.
- Szarża (test Jakości przed walką).
- Sprawdzenie ewentualnych ofiar wśród dowódców.
- Zwarcie Mieczy (określenie Przewagi i kolumny do użycia w tabeli walki wręcz).
- Rozstrzygnięcie walki wręcz.
- Sprawdzenie czy wystąpiło załamanie, rozbicie/ucieczka lub kawaleryjski pościg.

D. Faza Momentum lub powrót do B

Momentum: Gracz, jeżeli chce, może wskazać dowódcę, który dopiero co był aktywowany w poprzedniej Fazie Rozkazów, i wykonać test na uzyskanie Momentum, aby spróbować dać temu dowódcy kolejną Fazę Rozkazów (Fazę C). W przeciwnym razie lub gdy test Momentum się nie powiedzie, rozgrywka powraca do Fazy B z odpowiednim z dowódców jakiegokolwiek gracza, który jeszcze nie został aktywowany. Natomiast jeśli graczowi uda się test i uzyska Momentum, wtedy przeciwnik może spróbować przejścia Momentum (5.42).

E. Faza ruchu w obozie

Poszczególne oddziały wewnątrz obozów, nawet gdy są poza zasięgiem dowodzenia, mogą się poruszać itd. (patrz 11.24, 9.12). Pomiń tę fazę, jeśli w grze nie ma żadnych obozów.

F. Faza ucieczki i przeladowania broni

- Uporządkowanie w obozie:** Rozbite oddziały znajdujące się w obozie lub taborze mogą zostać uporządkowane (10.32).
- Ruch w ucieczce:** Rozbite oddziały muszą wykonać ruch w ucieczce (10.24).
- Segment przeladowania:** Kwalifikujące się oddziały strzelające mogą otrzymać więcej amunicji (8.17).
- „Odśwież i posprzątaj”:** Odwróć wszystkich zakończonych dowódców z powrotem na ich przednie aktywne strony. Usuń wszystkie znaczniki uporządkowania „Rallied”, ruchu „Moved”, ograniczenia „Restricted”, pościgu/zakończenia „Pursuit”/ „Finished” i przejścia momentum „Trumped”.

G. Faza ucieczki armii

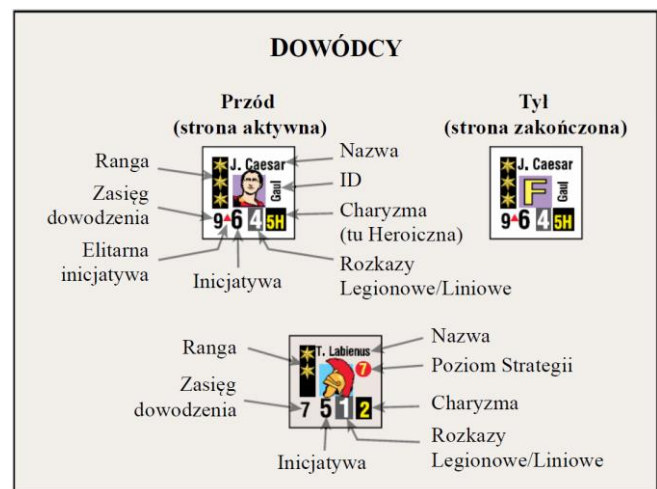
Każdy gracz sumuje Punkty Ucieczki swoich wszystkich wyeliminowanych oddziałów bojowych i dowódców (i zgubionych orłów Aquila), aby sprawdzić, czy jego armia osiągnęła poziom ucieczki określony w scenariuszu. Jeśli armia żadnego z graczy nie przekroczy tego poziomu, bieżąca tura się kończy i rozpoczyna kolejna. Bitwa trwa do momentu ucieczki armii jednej ze stron.

4.0 DOWÓDCY I ROZKAZY

Oddziały bojowe nie mogą się poruszać ani strzelać bez otrzymania rozkazów od dowódcy. Oddziały bojowe, które otrzymały rozkazy podczas bieżącej Fazy Rozkazów, lub znajdujące się w zasięgu dowodzenia jednego tego samego dowódcy, mogą przeprowadzić walkę wręcz. Każdy żeton dowódcy ma dwie strony: „Aktywny” i „Zakończony” (strona z dużą literą F jak Finished). Dowódca, który nie został jeszcze aktywowany, lub jest obecnie aktywny, używa swojej aktywnej strony. Dowódca, który zakończył swoją aktywację, jest odwracany na stronę Zakończoną.

4.1 Żetony dowódców

Każdy dowódca posiada kilka wskaźników:



Zasięg dowodzenia: Podany w ilości heksów. Na tym obszarze dowódca może wywierać wpływ na innych dowódców i oddziały (rozkazywać im, wskazywać dowódców do wydania rozkazów, oddziały do wykonania ostrzału, miejsca walki wręcz itp.) Liczba ta symbolizuje aktywność obszarową dowódcy oraz jego bezpośrednich podwładnych i pomocników na polu bitwy, a także stopień efektywności jego dowodzenia. Dowódcy plemienni mają dwa zasięgi: jeden do Rozkazów Indywidualnych i drugi do Rozkazów Liniowych, a nie mają poziomu Strategii (szczegóły w 4.6).

Elitarna inicjatywa: Odnosi się do dowódców z symbolem trójkąta ▲ obok ich Inicjatywy; zobacz 5.5 w celu zapoznania się z jej zastosowaniem.

Inicjatywa: Wartość ta reprezentuje podstawową zdolność kontrolowania żołnierzy i podejmowania szybkich decyzji. Inicjatywa jest używana do określenia kolejności aktywacji dowódcy w turze oraz szansy na uzyskanie Momentum, czyli na zdobycie kolejnej aktywacji/Fazy Rozkazów. **Określa również ilość Rozkazów Indywidualnych**, które dowódca może wydać w Fazie Rozkazów. Im wyższa wartość, tym lepszy dowódca.

Rozkazy Legionowe/Liniowe: Liczba w ramce po prawej stronie od poziomu Inicjatywy wskazuje, że dowódca może wydać rozkaz całym Legionom lub Liniom. Dany dowódca sam może wydać tylko jeden Rozkaz Legionowy albo Liniowy,

niezależnie od wartości tej umiejętności. Jeśli wartość jest większa niż jeden, wtedy dowódca może nakazać tyłu legatom, ile wynosi ta wartość, aby każdy z nich wydał po jednym Rozkazie Legionowym.

Poziom Strategii: Wartość ta jest obecna tylko na żetonach niektórych dowódców; używana do określenia czy dany dowódca może wydać Rozkaz Legionowy lub Liniowy albo czy może wskazać wykonanie takiego rozkazu trybunom/legatom w przypadkach, gdy przebywa poza zasięgiem dowodzenia Głównodowodzącego lub Dowódcy Sekcji.

Charyzma: Reprezentuje zdolność dowódcy do pobudzania jego żołnierzy do większego wysiłku. W grze wartość charyzmy jest używana jako modyfikator wyniku rzutu w tabeli walki wręcz korzystny dla oddziału bojowego, z którym dany dowódca znajduje się na stosie (na tym samym heksie). Jest również używana przez dowódców kawalerii do sprowadzania na pole bitwy kawalerii, która podczas wykonywanego pościgu wroga wyszła poza mapę.

Charyzma Heroiczna: Jak charyzma, z tą różnicą, że dotyczy nie tylko oddziału znajdującego się w stosie z dowódcą, ale również wszystkich sąsiadujących. Co więcej, jeśli dowódca znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli, taki heroiczny zasięg charyzmy rozciąga się na każdy oddział w promieniu 2 heksów.

Komentarz: „Heroiczny” status Cezara symuluje jego zdolność do nakłaniania żołnierzy do wykonywania niezwykłych wyczynów, co często pozwalało mu wydostać się z trudnych sytuacji, w które wpływał się z powodu swojego nieco niestabilnego ego.

Pula Punktów Ruchu (PPR): Bazowa ilość Punktów Ruchu, które dowódca może wykorzystać w Fazie Rozkazów. Dla dowódców wynosi ona 9 PR, ale nie jest podana na ich żetonach.

Komentarz: W grze nie ma wskaźników walki „Personal Combat”, takich jak we wcześniejszych częściach serii.

Ograniczenie dowodzenia: Niektórzy dowódcy mają na swoim żetonie zapisany w skrócie rodzaj lub inne określenie oddziałów (np. pochodzenie). W takim przypadku dowódca nie może w żaden sposób wpływać na żadne inne rodzaje (np. nie może nakazać im walki wręcz).

PRZYKŁAD: Król Juba może wpływać tylko na oddziały numidyjskie.

Żetony dowódców plemiennych armii różnią od pozostałych – zostały omówione w rozdziale 4.6.

4.2 Możliwości dowódcy: Rozkazy Indywidualne

4.21 Dowódca może wydawać Rozkazy Indywidualne (RI) przyjaznym oddziałom bojowym w swoim zasięgu dowodzenia i którymi może dowodzić (patrz 4.5-4.7).

Zasięg dowodzenia jest mierzony za pomocą ciągłej ścieżki heksów wyznaczanej między dowódcą a oddziałem. Do ścieżki tej wlicza się heks oddziału, ale nie ten z dowódcą. Ścieżka taka jest zablokowana przez:

- heks zajęty przez wrogi oddział,

- heks we wrogiej Strefie Kontroli,
- teren, przez który dowódca nie mógłby przejść ani na niego wejść.

Przyjazne oddziały bojowe negocjują wrogie Strefy Kontroli w celu śledzenia ścieżek dowodzenia. Wszystkie inne ścieżki są uważane za nieprzerwane. **Zasięg dowodzenia jest określany w momencie wydania rozkazu.**

4.22 RI pozwala jednemu przyjaznemu oddziałowi na prowadzenie ruchu i/lub ostrzału, uporządkowanie itp. zgodnie z 5.22. **W każdej Fazie Rozkazów dowódca może wydać tyle RI, ile wynosi jego poziom Inicjatywy.** Gdy dowódca nie może wydawać więcej rozkazów i nie może być ponownie aktywowany, odwróć jego żeton na stronę Zakończoną (z dużą literą F jak Finished).

4.23 Dowódca może wydać RI, aby mógł sam się poruszyć, co wlicza się do limitu ilości RI, które może wydać w jednej Fazie Rozkazów. Dowódca może wydać jeden RI oddziałowi, z którym jest w stosie, i wtedy poruszać się wraz z nim: wtedy musi pozostać z poruszającym się oddziałem i zakończyć ruch na tym samym heksie.

4.24 Dowódca inny niż Głównodowodzący, gdy znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli, nie może wydawać rozkazów dla oddziałów bojowych ani choćby dla siebie, czyli nie może w ten sposób próbować opuścić wrogiej Strefy Kontroli. W takiej sytuacji może natomiast otrzymać RI od Głównodowodzącego. Jeśli dowódcą we wrogiej Strefie Kontroli byłby sam Głównodowodzący, wtedy jedynym RI, jaki może on wydać, jest ruch dla siebie.

4.25 Dowódca, który jest „Zakończony” (5.15), sam nie może wydawać rozkazów. Może się jednak poruszyć, jeśli otrzyma taki rozkaz (nie od siebie).

4.3 Możliwości dowódcy: Rozkaz Legionowy

4.31 Kwalifikujący się dowódca, zamiast wydawać Rozkazy Indywidualne, może wydać jeden Rozkaz Legionowy wszystkim kohortom z jednego legionu, tym które na początku Fazy Rozkazów znajdują się w zasięgu dowodzenia tego dowódcy (4.21). Kohorty nie muszą ani przylegać do siebie, ani znajdować się w jednym rzędzie heksów, a po rozpoczęciu ruchu lub na jego końcu nie muszą nawet pozostawać w zasięgu dowodzenia (jedynie na początku ich Fazy Rozkazów). Do wykonania tego rozkazu gracz dodatkowo może uwzględnić jeden oddział artylerii będący obecnie w zasięgu dowódcy, jeśli taki oddział artylerii został umieszczony w aktywowanym legionie podczas przygotowania gry. Dowódca znajdujący się we wrogiej Strefie Kontroli nie może wydać Rozkazu Legionowego.

4.32 Dowódca, który na żetonie posiada wartość Rozkazów Legionowych/Liniowych większą niż jeden i każdy inny określony w scenariuszu jako Dowódca Sekcji (4.5) może albo wydać Rozkaz Legionowy zgodnie z 4.31, albo wskazać do wydania takiego rozkazu maksymalnie tyłu trybunów/legatów, ile wynosi ta wartość. Wskazani w ten sposób trybuni/legaci muszą znajdować się w zasięgu dowodzenia tego dowódcy na początku jego Fazy Rozkazów. Szczegóły dotyczące tego, kto

co może zrobić i kiedy, są w rozdziale „Rzymski system dowodzenia” (4.5). Dowódca będący we wrogiej Strefie Kontroli nie może wydać Rozkazu Legionowego ani nakazać wykonania takiego rozkazu żadnemu trybunowi/legatowi.

4.4 Możliwości dowódcy: Rozkaz Liniowy

4.41 Kwalifikujący się dowódca, zamiast wydawania Rozkazów Indywidualnych, Legionowych lub wskazywania trybunów/legatów do wydania Rozkazów Legionowych, może wydać jeden Rozkaz Liniowy dowolnej ilości oddziałów bojowych, które tworzą jedną Linię (4.42). Wszystkie oddziały bojowe wybrane do wykonania Rozkazu muszą znajdować się w zasięgu dowodzenia tego dowódcy (4.21) na początku jego Fazy Rozkazów, aby mogły zostać uwzględnione. Dowódca będący we wrogiej Strefie Kontroli nie może wydać Rozkazu Liniowego.

Uwaga: Żaden dowódca nie może wydać więcej niż jednego Rozkazu Liniowego; w tej grze nie ma Hannibalów ani Scypionów jak w *SPQR*.

4.42 Skład Linii: Oddziały bojowe kwalifikujące się do bycia w Linii muszą być tego samego rodzaju lub posiadać odpowiedni rodzaj (np. legat może wydać rozkaz Linii złożonej z jakiegokolwiek piechoty innej niż legionowa, 4.52), zgodnie z wymaganiami z rozdziałów dotyczących systemów dowodzenia (4.5-4.7) lub z samego scenariusza. Nie ma ograniczeń co do ilości oddziałów w Linii, a ponadto nie ma przymusu, aby wszystkie uprawnione oddziały musiały wykonać Rozkaz Liniowy. Te, które mają wykonać taki rozkaz, muszą jednak znajdować się w zasięgu dowodzenia dowódcy na początku jego Fazy Rozkazów (wyjątek patrz 4.72). O ile nie określono inaczej w zasadach danego systemu dowodzenia, oddziały nie muszą sąsiadować, nie muszą być ustawione w linii kolejnych heksów ani spełniać jakichkolwiek innych podobnych wymogów*. Należy jednak pamiętać, że Linię mogą tworzyć tylko oddziały określonego rodzaju, jednego lub wielu, zgodnie z zasadami; inne rodzaje oddziałów nie zaliczają się w danej chwili jako tworzące Linię i po prostu muszą zostać zignorowane.

**Uwaga od tłumacza:* Aby lepiej zobrazować „Linię” i uniknąć nieporozumień, traktuj ją bardziej jako grupę oddziałów określonego, wspólnego rodzaju, najczęściej sąsiadujących ze sobą (choć są wyjątki, np. w pontyjskiej armii, a dodatkowo na ogół są podane w zasadach scenariusza). Rozkaz Liniowy nie ma wymogu, że można go wydać tylko oddziałom ustawionym w jednym szeregu, w jednym rzędzie heksów.

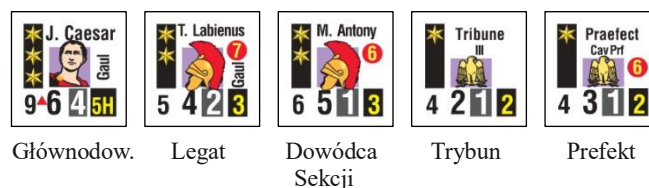
4.43 Kto wydaje Rozkazy Liniowe: Zdolność dowódcy do wydania Rozkazu Liniowego zależy od struktury dowodzenia armii, pozycji tego dowódcy w hierarchii dowodzenia oraz rodzaju Fazy Rozkazów. Szczegóły dotyczące tego, kto co może zrobić, są wyszczególnione w kolejnych rozdziałach dotyczących systemów dowodzenia.

4.5 Rzymski system dowodzenia

Komentarz: Rzymski system dowodzenia w przedstawionej w grze schyłkowej części historii starożytnej Republiki Rzymu został znacząco zmieniony w stosunku do jego poprzednika. W wyniku wielu porażek zaznanych z rąk Hannibala podczas drugiej wojny punickiej Rzym zaczął dostrzegać potrzebę posiadania profesjonalnych przywódców, takich jak Scypion Afrykański. Przed Scypionem doktryna taktyczna koncentrowała się na armii konsularnej wykorzystującej trzy linie (miały one swoje nazwy: hastati, principes i triarii; szczegóły są przedstawione w grze *SPQR*), z których każda składała się z wielu legionów. System dowodzenia był wtedy dwupoziomowy: konsul miał pod sobą wszystkie trzy linie i dowodził nimi poprzez wydawanie rozkazów trybunom każdego legionu.

Scypion rozpoczął reformowanie tej doktryny i jako jednostki manewru taktycznego zaczął używać samego legionu i jego indywidualnych kohort. Zmiany te zostały „zapisane na papierze” w początkowych etapach wojny domowej, gdy kolejne rządy sprawowali Gajusz Mariusz, Sulla i inni. Do czasów Cezara, u schyłku republiki, armia stała się w pełni profesjonalną organizacją ze sztabami i weteranami.

Starożytny dowódca, podobnie jak jego współczesny odpowiednik, mógł jednocześnie kontrolować tylko ograniczoną liczbą jednostek manewrowych. Zmiana znaczenia jednostki manewrowej z trójliniowej na legionową wymagała utworzenia pośredniego poziomu dowodzenia, tak aby utrzymać tę całą masę ludzi pod kontrolą. Zaistniała potrzeba dodania nowego poziomu dowodzenia do poprzednich dwóch i tak narodził się Dowódca Sekcji (w grze używani w większych bitwach). Cezar podczas pobytu w Galii jednak nie korzystał z usług Dowódców Sekcji, lecz rozkazy wydawał bezpośrednio swoim legatom. W Galii jedynym wyjątkiem jest Tytus Labienus, legat i „prawa ręka” Cezara, który posiadał upoważnienia większe niż inni, zwykłe legaci, podobne do Dowódcy Sekcji.



Każda rzymska armia jest dowodzona przez Głównodowodzącego (GD). Armie z okresu wojny domowej na ogół są podzielone na sekcje (skrzydła), zwykle dwa lub trzy, w zależności od wielkości armii. Każda z tych sekcji jest dowodzona przez Dowódcę Sekcji (DS), a poszczególne legiony przez trybuna. Kontyngenty kawalerii i piechoty nielegionowej są dowodzone przez prefekta i są niezależne od struktury dowodzenia sekcjami. Mniejsze armie nie używają Dowódców Sekcji/trybunów ani prefektów kawalerii. Zamiast tego każdy legion lub kontyngent wspierający jest dowodzony przez legata, który na ogół jest bezpośrednio podporządkowany do GD. Piechota niebędąca legionem, to znaczy oddział auxilia taki jak harcownicy SK, lekka piechota LI i słonie EL, zwykle nie posiada określonego dowódcy. Może otrzymywać rozkazy

od GD lub dowolnego DS. Harcownikom SK, a w niektórych przypadkach innym rodzajom oddziałów, można wydać rozkaz ruchu/strzelenia w Fazie Oddziałów Auxilia.

Edycja Deluxe: W wersji Deluxe gry systemy dowodzenia są takie jak Caesar:TCW oraz Caesar:CoG, które zostały zaprojektowane z myślą o skali bitew zawartych w tych grach. To, który system jest aktywny, zależy od rodzaju dowódców (trybunów, legatów, Dowódców Sekcji) obecnych w danym scenariuszu.

4.51 Trybun: W bitwach z udziałem Dowódców Sekcji każdy legion jest pod dowództwem trybuna. Trybun może dowodzić tylko oddziałami kohorty we własnym legionie i nie może wpływać na żadne inne.

Podczas aktywacji trybuna w jego zwykłej pierwszej Fazie **Rozkazów** może on wykonać jedną z poniższych czynności:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** kohortom w swoim legionie (4.2) i/lub sobie. *Albo*
2. Wydać **jeden Rozkaz Legionowy** kohortom ze swojego legionu (4.31). Na początku Fazy Rozkazów trybun musi być w zasięgu dowodzenia swojego DS, aby móc wydać Rozkaz Legionowy. Po tym jak trybun wyda Rozkaz Legionowy, jego DS automatycznie staje się Ograniczony (patrz 4.57). *Albo*
3. **Spasować**, czyli nie wydaje żadnego z powyższych rozkazów. Trybun pozostaje nieaktywny, ale wtedy może poczekać na aktywację swojego DS i wskazanie od niego, dzięki czemu trybun będzie mógł wydać jeden Rozkaz Legionowy (patrz 4.56 pkt 4). Trybun nie może spasować, jeśli jego DS jest oznaczony jako „Zakończony”.

Kiedy trybun zdoła zdobyć dla siebie kolejną Fazę Rozkazów dzięki uzyskaniu Momentum, czyli gdy będzie aktywowany ponownie w trwającej turze, wtedy może wydawać tylko Rozkazy Indywidualne (pkt 1 powyżej).

Trybun zajmujący heks we wrogiej Strefie Kontroli nie może wykonać żadnej z powyższych czynności. Aby dowiedzieć się, co dowódca może zrobić w takiej sytuacji, zobacz 5.27.

Trybun nie może próbować przejąć Momentum (5.4; zwróć uwagę, że „uzyskanie Momentum” oraz „przejęcie Momentum” to dwa różne zdarzenia i mimo że przejąć nie może ani od przeciwnika, ani od przyjaznego dowódcy, to może spróbować je wykorzystać tuż zakończeniu swojej aktywacji – dop. tłum.)

4.52 Legat: W bitwach bez udziału Dowódców Sekcji każdy legion jest pod dowództwem legata przydzielanego zazwyczaj podczas przygotowywania scenariusza. Legaci są również przydzielani do dowodzenia konkretną grupą kawalerii lub piechoty nielegionowej. Legat może dowodzić tylko oddziałami kohorty z przydzielonego mu legionu lub innymi oddziałami przydzielonymi według scenariusza i nie może wpływać na żadne inne spoza tej grupy.

Podczas aktywacji legata w jego zwykłej pierwszej Fazie **Rozkazów** może on wykonać jedną z poniższych czynności:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** kohortom w swoim legionie lub przydzielonym oddziałom kawalerii / piechoty (4.2) i/lub sobie, *albo*
2. Wydać **jeden Rozkaz Legionowy** kohortom z przydzielonego mu legionu (4.31). Aby to zrobić, legat musi albo rozpocząć Fazę Rozkazów w zasięgu dowodzenia Głównodowodzącego, albo jeśli jest poza zasięgiem, gracz rzymski musi rzucić nie więcej niż wynosi poziom **Strategii** z żetonu legata. Jeśli ta próba mu się nie powiedzie, wtedy wciąż może wydawać Rozkazy Indywidualne. Wyjątkowo w pierwszej turze gry legat może wydać jeden Rozkaz Legionowy niezależnie od jego odległości do GD. *Albo*
3. Wydać **jeden Rozkaz Liniowy** (4.4) przydzielonym mu oddziałom kawalerii albo piechoty nielegionowej. Nie musi być w zasięgu dowodzenia GD, nie musi rzucać na próbę wykonania takiego rozkazu. *Albo*
4. **Spasować**, czyli nie wydaje żadnych z powyższych rozkazów, lecz tylko jeśli jest dowódcą legionu (a nie kawalerii lub piechoty nielegionowej). Wtedy legat pozostaje nieaktywny, ale wtedy może poczekać na aktywację GD (lub Labienusa, jeśli ma on odpowiednie upoważnienie, patrz 4.53) i wskazanie od niego, dzięki czemu legat będzie mógł wydać jeden Rozkaz Legionowy (patrz 4.56 pkt 4). Legat nie może spasować, jeśli jego GD (lub Labienus, jeśli jest dostępny) jest oznaczony jako „Zakończony”. Legat dowodzący kawalerią lub piechotą nielegionową (inną niż kohorta CO) musi się aktywować.

Kiedy legat zdoła zdobyć dla siebie kolejną Fazę Rozkazów dzięki uzyskaniu Momentum, czyli gdy będzie aktywowany ponownie w trwającej turze, może wtedy wydać albo Rozkazy Indywidualne, albo jeden Rozkaz Legionowy/Liniowy. Jednakże aby wtedy wydać Rozkaz Legionowy/Liniowy, gracz rzymski musi rzucić nie więcej niż wynosi poziom **Strategii** legata z jego żetonu. Jeśli ta próba mu się nie powiedzie, legat wciąż może wydawać Rozkazy Indywidualne.

Legat zajmujący heks we wrogiej Strefie Kontroli nie może wykonać żadnej z powyższych czynności. Aby dowiedzieć się, co dowódca może zrobić w takiej sytuacji, zobacz 5.27.

Legat nie może próbować przejąć Momentum (5.4, ale po swojej aktywacji może próbować uzyskać Momentum (5.3) i zdobyć kolejną aktywację, nową Fazę Rozkazów).

4.53 Tytus Labienus. Przez całą galijską wojnę prawą ręką i zastępcą Cezara był jego legat, Tytus Kwintus Labienus. W związku z tym Labienus ma zdolności nieco inne od pozostałych legatów i bardziej podobne do tych, jakie posiadał Dowódca Sekcji. Oprócz możliwości z powyższego punktu 4.52, Labienus może jedno z poniższych:

1. Wskazać maksymalnie **dwóch nieaktywnych legatów** znajdujących się w jego zasięgu dowodzenia, aby ci wydali **po jednym Rozkazie Legionowym**, *albo*
2. wydać **jeden Rozkaz Legionowy** swojemu legionowi

oraz/lub wskazać **jednego nieaktywnego legata**, w zasięgu dowodzenia Labienusa, by ten wydał jeden **Rozkaz Legionowy**.

Podczas jednej aktywacji Labienusa nie więcej niż dwa legiony mogą otrzymać rozkazy w jeden z powyższych sposobów.

Labienus nie może wskazać legata, który zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, aby ten wydał Rozkaz Legionowy.

4.54 Prefekt: Prefekci są używani do dowodzenia oddziałami kawalerii, czasami również piechoty, i nie wpływają na żadne inne rodzaje oddziałów spoza tej grupy. Po aktywacji, niezależnie czy jest to pierwsza Faza Rozkazów prefekta, czy kolejna uzyskana po udanej próbie Momentum, prefekt może wykonać jedną z następujących czynności:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** oddziałom kawalerii lub piechoty nielegionowej (4.2) i/lub sobie, *albo*
2. Wydać **jeden Rozkaz Liniowy** (4.4) dla wszystkich oddziałów kawalerii (w tym lekkiej piechoty Antesignani LI) albo piechoty nielegionowej w jego zasięgu dowodzenia. Aby to zrobić, prefekt musi albo rozpocząć Fazę Rozkazów w zasięgu dowodzenia GD, albo jeśli jest poza zasięgiem GD, grający Rzymianami musi rzucić nie więcej niż wynosi poziom **Strategii** prefekta. Jeśli ta próba się nie powiedzie, prefekt wciąż może wydawać Rozkazy Indywidualne. Wyjątkowo w pierwszej turze prefekt może wydać Rozkaz Liniowy niezależnie od swojej odległości od GD.

Prefekt zajmujący heks we wrogiej Strefie Kontroli nie może wykonać żadnej z powyższych czynności. Aby dowiedzieć się, co dowódca może zrobić w takiej sytuacji, zobacz 5.27.

W przeciwieństwie do trybunów i legatów, prefektowie mogą próbować przejąć Momentum (5.4).

O ile nie określono inaczej w instrukcjach scenariusza, dowódcy z hasłami Cav Prf na żetonach mogą dowodzić tylko kawalerią; ci z Inf Prf tylko piechotą. W niektórych scenariuszach znajdują się prefekci bez wyraźnego przydziału do jednego zbioru oddziałów. Jednak wtedy, gdy prefekt może dowodzić zarówno kawalerią, jak i piechotą, to w jednej aktywacji gracz musi wybrać jedną z tych grup, którą będzie dowodzić dany prefekt.

4.55 Dowódcy Sekcji (DS). To dowódcy, którzy dowodzą sekcją armii, czyli określoną grupą legionów. Legiony są przydzielane do danej sekcji przez umieszczenie ich orła Aquila (9.8) pod żetonem ich DS. DS nie może w żaden sposób wpływać na oddziały kawalerii ani prefektów.

Podczas aktywacji DS w **jego zwykłej pierwszej Fazie Rozkazów** może on wykonać jedną z poniższych czynności:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** dowolnym kohortom/trybunom ze swojej sekcji, harcomnikom, lekkiej piechocie, słoniom lub nakazać wprowadzenie dowódców zastępczych dla swoich wyeliminowanych trybunów. Może również zużyć dwa Rozkazy Indywidualne na każdego ze swoich trybunów, który

znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli, aby go z niej wyprowadzić. *Albo*

2. **Wskazać jednego z trybunów w swojej sekcji**, znajdującego się w zasięgu dowodzenia DS, aby ten wydał **Rozkaz Legionowy**. **Taki trybun nawet może być Zakończony**. *Albo*
3. Wydać **jeden Rozkaz Liniowy** (4.4) dla lekkiej piechoty LI, harcomników SK lub słoni EL – tylko dla jednej z tych grup. *Albo*
4. **Wskazać** wszystkich nieaktywnych i będących w jego zasięgu dowodzenia trybunów z jego sekcji, aby wydali **po jednym Rozkazie Legionowym**, ale jeśli:
 - a. DS rozpoczyna Fazę Rozkazów w zasięgu dowodzenia GD i gracz nie chce ryzykować (wykonywać rzutu wg pkt. b poniżej), to dodatkowo oznacza GD jako Ograniczonego (4.57).
 - b. DS rozpoczyna Fazę Rozkazów poza zasięgiem dowodzenia GD lub jeśli jest w zasięgu dowodzenia GD i gracz zdecyduje się zaryzykować, wtedy rzuca kostką. Jeśli wynik będzie nie większy niż poziom **Strategii** z żetonu DS, wtedy akcja w pełni się udaje i trybuni podlegli danemu DS otrzymują po jednym Rozkazie Legionowym. Jeśli próba się nie powiedzie, DS wciąż może wykonać jedną z czynności według powyższych 1, 2 albo 3.
 - c. Tylko w pierwszej turze gry: może nakazać swoim nieaktywnym i będącym w zasięgu dowodzenia trybunom, aby ci wydali po jednym Rozkazie Legionowym. Odległość DS od GD nie ma znaczenia, gracz nie musi testować poziomu Strategii DS, a GD nie staje się Ograniczony.

Gdy GD działa jako DS, zignoruj powyższe trzy podpunkty abc z pkt. 4: wszyscy nieaktywni i będący w jego zasięgu trybuni z jego sekcji mogą wydać po jednym Rozkazie Legionowym.

Kiedy DS zdoła zdobyć dla siebie kolejną Fazę Rozkazów dzięki uzyskaniu Momentum, może wykonać tylko czynności z pkt. 1-3 powyżej, a nie może pkt. 4.

Wyjątek: Trybun, który zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, nie może zostać wskazany do wydania rozkazu z punktów 2 ani 4.

DS, który zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, nie może wykonać żadnej z powyższych czynności. Aby dowiedzieć się, co dowódca może zrobić w takiej sytuacji, zobacz 5.27.

Uwaga: W pierwszej turze DS może „za darmo” wskazać trybunów to wydania Rozkazów Legionowych (pkt 4c), co odzwierciedla rozkazy przed bitwą wydane na konferencjach sztabowych. Wymagany jest DS, a nie po prostu trybuni, ponieważ z kilkoma drobnymi, ale zamierzonymi wyjątkami, większość i tak rozpoczyna grę będąc w zasięgu swojego DS.

4.56 Głównodowodzący

Głównodowodzący (GD) to dowódca, który dowodzi całą armią, tak jak opisuje scenariusz danej bitwy. Po aktywowaniu,

jeśli nie jest Ograniczony (4.57), GD może:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** (4.2) dowolnym oddziałom bojowym z jego armii. Może wydawać RI, aby poruszyć innych przyjaznych dowódców, raz na jednego na Fazę Rozkazów. Jeśli dowódca, który ma wykonać ruch, zaczyna fazę będąc we wrogiej Strefie Kontroli, wtedy GD na poruszenie takiego dowódcy musi zużyć 2 RI. GD sam może opuścić wrogą Strefę Kontroli, wydając RI (tylko jeden) dla siebie.
2. Wydać **Rozkaz Liniowy** (4.4) kawalerii (w tym Antesignani LI), lekkiej piechocie, harcownikom albo słoniom — tylko jednej grupie z tych rodzajów oddziałów.
3. Wydać **Rozkaz Legionowy** jednemu legionowi. Ponieważ to GD wydaje taki rozkaz, a nie trybun/legat, to oczywiście należy użyć zasięgu dowodzenia z żetonu GD, aby określić, które kohorty, trybunowie czy legaci są w zasięgu dowodzenia.
4. Jeśli Dowódcy Sekcji nie są obecni, GD może nakazać tyłu nieaktywnym legatom znajdującym się w jego zasięgu dowodzenia, ile wynosi wartość Rozkazów Legionowych/Liniowych na żetonie GD, aby ci wydali po jednym Rozkazie Legionowym.

Wyjątek: Legat, który zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, nie może być wskazany przez GD do wydania rozkazu zgodnie z punktem 4 powyżej.

GD, który zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, może zużyć jeden RI dla siebie, aby poruszyć się i opuścić wrogą SK (pkt 1 powyżej). W 5.27 podano więcej informacji odnośnie co jeszcze dowódca może zrobić w takiej sytuacji.

GD może aktywować harcowników SK i/lub inne kwalifikujące się oddziały w Fazie Oddziałów Auxilia (5.6). W niektórych bitwach GD działa również jako Dowódca Sekcji (Gnejusz Pompejusz (syn) w Mundzie, Cezar w Lesnikach). Jeśli scenariusz mówi, że GD może również pełnić rolę DS (musi tak być wyraźnie zapisane w scenariuszu), wtedy na początku każdej tury gracz musi wskazać czy GD będzie funkcjonował jako GD, czy jako DS. W jednej turze GD może pełnić tylko jedną z tych funkcji.

Uwaga: Oczywiście jeśli GD działa jako DS, wtedy inni DS muszą zrobić test swojego poziomu Strategii, aby móc wskazać więcej niż jednego trybuna do wydania po jednym Rozkazie Legionowym, ponieważ wtedy nie mogą skorzystać z GD (pełni on funkcję DS). W odwrotnej sytuacji, jeśli część armii nie będzie miała DS, wtedy ich trybuni będą mieć bardzo ograniczone możliwości – nie będą mogli liczyć na wskazanie ich przez DS w celu wydania rozkazów.

Uwaga: W przeciwieństwie do poprzednich gier z serii, jeśli chodzi o dowodzenie oddziałami, tu Głównodowodzący pełnią inną rolę. Kiedy Dowódcy Sekcji są obecni, należy przyjąć, że otrzymali od GD odpowiednie instrukcje przed bitwą i będą je realizować sami lub czasem z pomocą GD. Wtedy funkcje GD sprowadzają się tylko do wspierania armii, co w grze oznacza uporządkowywanie oddziałów,

zapewnianie im swojego „charyzmatycznego” przywództwa itp., a nie bezpośredniego kierowania legionów do walki. W niektórych mniejszych scenariuszach z Galii, Cezar jako GD wyjątkowo pełni dwie role: GD i DS.



4.57 Ograniczenie Dowódcy: Jeśli GD został użyty przez DS do nakazania wszystkim jego trybunom wydania Rozkazów Legionowych (4.55 pkt 4) lub jeśli DS jest używany do umożliwienia jednemu trybunowi wydania Rozkazu Legionowego (4.51 pkt 2), wtedy taki GD lub DS natychmiast staje się Ograniczony; umieść na nim znacznik „Restricted”. Gdy taki Ograniczony dowódca zostanie aktywowany, wtedy jego możliwości zostają ograniczone do poniższej listy:

1. Wydanie rozkazu uporządkowania lub regeneracji.
2. Wydanie rozkaz zastąpienia poległego dowódcy.
3. Wykonanie ruchu (rozkaz dla siebie), ale wtedy jego PPR wynosi 5 PR, a nie 9 PR.
4. (tylko DS) Użycie swojego zasięgu dowodzenia, aby nakazać walkę wręcz (7.33).
5. Próba uzyskania Momentum, jednak nie może próbować przejąć Momentum (5.4).

Ograniczony DS wciąż może być używany przez dowolnych przydzielonych mu trybunów do wydawania Rozkazów Legionowych (4.51 pkt 2).

Edycja Deluxe: Ogólnie rzecz biorąc, zasady dotyczące Ograniczonego dowódcy mają zastosowanie tylko wtedy, gdy w scenariuszu używa się Dowódców Sekcji.

Uwaga: Taki hierarchiczny system dowodzenia, oprócz tego że ma odzwierciedlać bardziej wyrafinowane metody z czasów późnej republiki, ma też nakładać większy nacisk na Dowódców Sekcji będących bliżej swoich oddziałów. W grze zapewnia graczowi podejmowanie decyzji, które często mają efekt domina przez całą turę (szczególnie w przypadku „Ograniczania” dowódców).

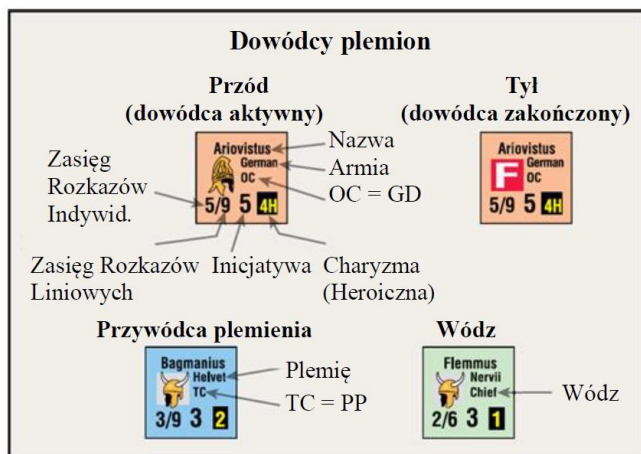
4.58 Zmiana przydziału dowódcy do sekcji: Początkowe przydziały dowódców do sekcji są podane w instrukcjach przygotowania scenariusza, tam gdzie są używani DS. Historycznie rzadko zmieniano je podczas bitwy, ponieważ taka zmiana często skutkowałaby dużym zamieszaniem i byłaby nieskuteczna. Gracze mogą jednak zmienić przydziały sekcyjne, gdy spełnione zostaną następujące warunki:

- Dwaj DS, którzy chcą się zamienić przydziałem legionów, muszą być razem na jednym heksie lub dwóch heksach obok siebie, ale nie mogą wtedy znajdować się w odległości 2 heksów od wrogiego oddziału.
- Obaj DS muszą znajdować się w promieniu 2 heksów od GD.

Jeśli te wymagania zostaną spełnione podczas Fazy Rozkazów wykonywanej przez GD, wtedy GD wydaje jeden Rozkaz Indywidualny i zamienia oznaczenia orłem Aquila obu DS, aby odzwierciedlić zmianę w przydziałach. Jednak za pierwszym

razem (tylko wtedy), gdy po tej zmianie DS nakaże swojemu nowemu trybunowi wydać Rozkaz Legionowy, wtedy gracz rzuca kostką. Jeśli wynik rzutu będzie większy niż poziom **Strategii** tego DS, to trybun nie posłucha rozkazu (z jakichkolwiek powodów, np. nie rozpozna że ma teraz nowego dowódcę nadrzędnego) i staje się Zakończony, co też oznacza, że kohorty z danego legionu nie podejmą żadnej akcji. Jeśli jednak wynik rzutu będzie równy lub mniejszy od poziomu Strategii, wtedy nakaz przynosi zwykły skutek i wskazany trybun wyda rozkaz. Taką próbę wykonuje się tylko za pierwszym razem po zmianie przydziału sekcji, w kolejnych już się jej nie wykonuje. Co więcej, nie wykonuje się rzutu kostką dla trybuna, który w momencie zmiany DS znajdował się w promieniu jednego heksu od GD lub któregośkolwiek z DS zaangażowanych w zmianę sekcji.

4.6 Plemienny system dowodzenia



Zasady te mają zastosowanie do bitew z udziałem celtyckich i germańskich armii plemiennych. System dowodzenia Numidyjczyków jest opisany w zasadach scenariusza Cirta.

Komentarz: Skuteczne przywództwo plemiennie zależało od poziomu osobistego zaangażowania się danego wodza w bitwie. Przywódcy mieli znajdować się na czele armii (dosłownie) i dawać przykład. Przywódca próbujący dowodzić zza linii bardzo szybko przestawał nim być.

Ze względu na brak informacji o imionach plemiennych dowódców, podjęto decyzję, by je „wymyślić” zamiast używać nieciekawych oznaczeń typu „wódz nr 1”. Zrobiono to w dużej mierze w duchu słynnej francusko-galijskiej kreskówki „Asterix”. Poziom dowcipu i inspiracji tą kreskówką różnią się w zależności od bitwy.

4.61 Dowódcy plemienni na swoich żetonach mają oznaczenia nieco innych cech niż ich rzymscy odpowiednicy. Posiadają wprawdzie dwa zasięgi: Zasięg Rozkazów Indywidualnych i Zasięg Rozkazów Liniowych, jednak w porównaniu do Rzymian, wartość zasięgu Rozkazów Liniowych nie oznacza też ilości podwładnych dowódców, którym można nakazać wydanie Rozkazów Liniowych – każdy jeden dowódca plemienny, niezależnie od jego poziomu w hierarchii dowodzenia, może wydać tylko jeden Rozkaz Liniowy w jednej fazie i nie posiada zdolności wskazywania podwładnych dowódców, by ci wydali po jednym takim rozkazie, tak jak

mogą to robić GD lub DS w rzymskim systemie.

Wartości Inicjatywy i Charyzmy są używane w taki sam sposób jak u Rzymian / według standardowych zasad gry. Nie ma poziomu Strategii.

Istnieją dwa rodzaje dowódców plemiennych: **Przywódca Plemienia (PP)**, który działa na takich zasadach jak GD (i czasem jest GD, gdy dowodzi nie tylko swoim plemieniem, ale całą armią plemion), oraz **Wódz**, który jest dowódcą podległym do PP. Mniejsze plemiona w grze często nie mają Wodźców.

4.62 Dowódcy plemienni mają dwa zasięgi dowodzenia. Pierwsza liczba (mniejsza) na ich żetonie to zasięg rozkazów indywidualnych – na taką odległość mogą wydawać Rozkazy Indywidualne (4.2) i wskazywać miejsca walki wręcz (7.33).

Druga liczba (większa) to zasięg rozkazów liniowych, czyli zasięg, w którym musi znajdować się oddział bojowy, aby docierały do niego Rozkazy Liniowe. Każdy z dowódców plemiennych w jednej aktywacji ma możliwość wydania co najwyżej jednego Rozkazu Liniowego (4.4). Dowódca plemienny może aktywować oddziały harcówników SK ze swojego plemienia w Fazie Oddziałów Auxilia (5.6).

4.63 Skład plemiennych Linii: Plemienna Linia może składać się albo z piechoty (BI, LI lub kombinacji obu), albo kawalerii (dowolnego rodzaju). Każdy oddział z Linii musi sąsiadować z przynajmniej jednym innym oddziałem z tej Linii (dotyczy to również Linii kawalerii!). Wydając Rozkaz Liniowy, dowódca musi znajdować się w promieniu 2 heksów od co najmniej jednego oddziału z tej Linii.

4.64 Wodzowie: Wodzowie mogą dowodzić tylko oddziałami bojowymi, które należą do ich plemienia. Dodatkowo niektórzy wodzowie na swoich żetonach mają hasła odnoszące się do rodzaju oddziałów: to oznacza, że mogą dowodzić tylko takimi.

Podczas aktywacji Wodza w jego **zwykłej pierwszej Fazie Rozkazów** może on wykonać jedną z poniższych czynności:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** dla oddziałów bojowych w swoim zasięgu rozkazów indywidualnych (4.2) i/lub dla siebie, *albo*
2. Wydać **jeden Rozkaz Liniowy** (4.4) dla oddziałów bojowych znajdujących się w jego zasięgu rozkazów liniowych, którymi może dowodzić i które spełniają warunki uczestnictwa w Linii (4.63). Wydając Rozkaz Liniowy, **dowódca musi znajdować się w promieniu 2 heksów** od co najmniej jednego oddziału z tej Linii. Jeśli Wódz rozpoczyna Fazę Rozkazów w zasięgu rozkazów indywidualnych Przywódcy Plemienia, może to zrobić bez kary. Kara polega na tym, że jeśli jest poza zasięgiem, to nie może próbować kontynuacji swojej aktywacji, czyli nie może próbować uzyskać Momentum (5.3). Wyjątkowo w pierwszej turze gry Wódz może wydać Rozkaz Liniowy bez względu na odległość od Przywódcy Plemienia oraz bez kary zabraniającej próby uzyskania Momentum.

Kiedy Wódz zdoła uzyskać dla siebie Fazę Rozkazów dzięki mechanice Momentum, czyli gdy będzie aktywowany ponownie w trwającej turze, wtedy może wydawać Rozkazy Indywidualne (pkt 1 powyżej) albo spróbować wydać Rozkaz Liniowy. Próba polega na tym, że gracz plemienny musi rzucić kością i wynik porównać z **Inicjatywą** Wodza. Jeśli wynik będzie mniejszy lub równy, Wódz może wydać Rozkaz Liniowy; w przeciwnym razie może wydawać tylko Rozkazy Indywidualne.

Wódz nie może użyć pkt. 1 ani 2 powyżej, aby wydać rozkaz oddziałowi, który w bieżącej turze otrzymał już rozkaz od innego Wodza. Nie dotyczy to wskazania oddziału do wykonania walki wręcz (7.33).

Wódz zajmujący heks we wrogiej Strefie Kontroli nie może wykonać żadnej z powyższych czynności. Aby dowiedzieć się, co dowódca może zrobić w takiej sytuacji, zobacz 5.27.

4.65 Przywódca Plemienia (PP): Może rozkazywać dowolnemu oddziałowi w obrębie plemienia, w tym Wodzom. Gdy obecny jest więcej niż jeden PP, wtedy instrukcje danego scenariusza dokładnie wskazują który z nich jest Głównodowodzącym i dowodzi całą armią (choć nie w każdym scenariuszu taki jest używany).

Podczas aktywacji PP w jego zwykłej pierwszej Fazie Rozkazów może on wykonać jedną z poniższych czynności:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** (4.2) dowolnym oddziałom bojowym ze swojego plemienia. Może wydać RI, aby nakazać ruch dla dowolnej ilości Wodzów ze swojego plemienia, dla każdego Wodza raz na Fazę Rozkazów. Jeśli Wódz, który ma zostać przesunięty, zaczyna fazę we wrogiej Strefie Kontroli, nakazanie mu ruchu kosztuje 2 Rozkazy Indywidualne od PP. Sam PP może opuścić wrogą Strefę Kontroli, zużywając w tym celu 1 Rozkaz Indywidualny dla siebie.
2. Wydać **jeden Rozkaz Liniowy** (4.4) dla oddziałów bojowych z jego plemienia, które są uprawnione do uczestnictwa w Linii (4.63) i znajdują się w jego zasięgu rozkazów liniowych.

Kiedy PP zdoła zdobyć dla siebie kolejną Fazę Rozkazów dzięki uzyskaniu Momentum, może albo wydawać Rozkazy Indywidualne (pkt 1 powyżej), albo spróbować wydać Rozkaz Liniowy. Aby wykonać taką próbę, gracz plemienny musi rzucić kostką i porównać wynik z poziomem **Inicjatywy** tego PP. Jeśli wyrzuci mniej lub równo z Inicjatywą, to PP może wydać jeden Rozkaz Liniowy, w przeciwnym razie może wydawać tylko Rozkazy Indywidualne.

PP, który zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, może zużyć jeden Rozkaz Indywidualny dla siebie, aby poruszyć się i opuścić wrogą Strefę Kontroli (pkt 1 powyżej). Aby dowiedzieć się, co jeszcze dowódca może zrobić w takiej sytuacji, zobacz 5.27.

4.66 Głównodowodzący armii plemion (GD): Przywódca Plemienia oznaczony w scenariuszu jako GD całej armii może wpływać na dowolny oddział z tej armii. Kiedy plemienny GD jest aktywowany w dowolnej Fazie Rozkazów, wtedy może:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** (4.2) dowolnym oddziałom bojowym ze swojej armii. Może wydać RI, aby przesunąć dowolnego plemiennego dowódcę z tej armii, po jednym dowódcy na Fazę Rozkazów. Jeśli dowódca, który ma zostać przesunięty, zaczyna we wrogiej Strefie Kontroli, poruszenie go kosztuje 2 Rozkazy Indywidualne od GD. Sam GD może opuścić wrogą Strefę Kontroli, wydając RI dla siebie. W 5.22 opisano więcej możliwości.
2. Wydać **jeden Rozkaz Liniowy** (4.4) wszystkim oddziałom bojowym z jego armii, które mogą uczestniczyć w Linii (4.63) i znajdują się w jego zasięgu rozkazów liniowych.

GD plemiennej armii lub PP, jeśli zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, to może zużyć Rozkaz Indywidualny dla siebie, aby opuścić tę wrogą Strefę Kontroli (pkt 1 powyżej). Więcej możliwości dowódcy będącego w takiej sytuacji opisano w 5.27.

PRZYKŁAD: W scenariuszu „Rhine” dowódca Ariovistus występuje jako GD całej germańskiej hordy.

4.7 Pontyjski system dowodzenia

Zasady te mają zastosowanie do bitew z udziałem hellenistycznego królestwa Pontu i są adaptacją z gry *SPQR*.



Głównodowodzący



Dowódca podrzędny

4.71 Dowódcy pontyjscy na swoich żetonach mają te same oznaczenia, co rzymscy (4.1). Istnieją dwa rodzaje dowódców: głównodowodzący (GD) i dowódcy podrzędni (DP). Dodatkowo większość DP na swoich żetonach posiada hasła odnoszące się do rodzajów oddziałów: to oznacza, że mogą dowodzić tylko takimi oddziałami (np. CAV – kawaleria, HI – oddziały ciężkozbrojnej piechoty HI itd.). Pontyjscy dowódcy mogą wydawać Rozkazy Indywidualne (4.2) lub Rozkazy Liniowe (4.4). W Fazie Oddziałów Auxilia pontyjski GD może aktywować oddziały harcowników SK albo rydwany CH (lecz nie oba takie rodzaje oddziałów naraz).

4.72 Skład Linii: Odzwierciedlając poziom wyszkolenia i dyscypliny, a także wykorzystanie taktyczne, oddziały ciężkiej piechoty HI muszą do siebie przylegać. Każdy odstęp między takimi oddziałami kończy Linie. W przypadku oddziałów kawalerii i lekkiej piechoty LI każdy taki oddział musi znajdować się nie dalej niż w promieniu 2 heksów od co najmniej jednego innego oddziału z tej samej Linii. Jeśli między oddziałami jest heks odstępu, nie może on być zajęty przez wrogi oddział, wrogą Strefę Kontroli lub przyjazny oddział niekwalifikujący się do danej linii. Linia może mieć dowolną długość pod warunkiem, że oddziały spełniają powyższe wymagania dotyczące odstępów i wszystkie oddziały w linii są skierowane dokładnie w tę samą stronę — ustawione albo bok w bok, albo kolejno od przodu do tyłu (patrz 7.1). Jeśli oddziały spełniają wymagania sąsiedztwa, ale nie mają tego samego kierunku, wtedy tylko oddziały

znajdujące się w zasięgu dowodzenia dowódcy wydającego Rozkaz Liniowy mogą zostać włączone do Linii. Konkretnie rodzaje oddziałów, które mogą znajdować się w tej jednej Linii, są opisane w instrukcji ustawienia danego scenariusza.

Komentarz: Bardziej restrykcyjne użycie Rozkazów Liniowych odzwierciedla sztywność armii w stylu hellenistycznym, której czasy świetności dawno minęły.

4.73 Dowódcy Podrzedni (DP): Mogą wydawać rozkazy tylko tym oddziałom bojowym, których rodzaj wskazano na żetonie takiego dowódcy. Jeśli na żetonie dowódcy nie ma takiego ograniczenia, może on wydać rozkaz dowolnemu oddziałowi bojowemu z armii.

Podczas aktywacji DP w jego pierwszej Fazie Rozkazów może on wykonać jedną z poniższych czynności:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** oddziałom bojowym w jego zasięgu dowodzenia (4.2) i/lub sobie, *albo*
2. Wydać **jeden Rozkaz Liniowy** (4.4) oddziałom bojowym uprawnionym do tworzenia Linii (4.72). W przypadku **Linii piechoty** dowódca musi znajdować się w promieniu **2 heksów** od co najmniej jednego oddziału z tej Linii. Dowódca musi albo rozpocząć Fazę Rozkazów w zasięgu dowodzenia GD, albo jeśli jest poza zasięgiem, gracz pontyjski musi rzucić nie więcej niż wynosi poziom **Strategii** dowódcy, aby mógł on wydać Rozkaz Liniowy. Jeśli ta próba się nie powiedzie, dany dowódca wciąż może wydać Rozkazy Indywidualne. Wyjątkowo w pierwszej turze dowódca może wydać Rozkaz Liniowy niezależnie od odległości od GD.

Jeśli DP zdoła zdobyć dla siebie kolejną Fazę Rozkazów dzięki uzyskaniu Momentum, wtedy może wydawać Rozkazy Indywidualne (pkt 1 powyżej) albo spróbować wydać Rozkaz Liniowy, ale tylko jeśli ten dowódca wcześniej wydał Rozkaz Liniowy w swojej pierwszej zwykłej Fazie Rozkazów. Próba taka jest wykonywana jak w pkt. 2 powyżej (test Strategii dowódcy).

DP, który zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, nie może wykonać żadnej z powyższych czynności. Aby dowiedzieć się, co dowódca może zrobić w takiej sytuacji, zobacz 5.27.

4.74 Głównodowodzący: Pontyjski GD może wydawać rozkazy i wpływać na dowolny oddział z pontyjskiej armii. Kiedy jest aktywowany w jakiegokolwiek Fazie Rozkazów (zwykłej czy z Momentum), może jedno z poniższych:

1. Wydawać **Rozkazy Indywidualne** (4.2) dowolnym oddziałom bojowym ze swojej armii. Może wydać po jednym RI dla przyjaznych dowódców, dla każdego raz na Fazę Rozkazów, aby nakazać im ruch. Jeśli dowódca, który ma zostać przesunięty, zaczyna fazę we wrogiej Strefie Kontroli, rozkaz ruchu kosztuje 2 Rozkazy Indywidualne GD. GD może opuścić wrogą Strefę Kontroli, wydając w tym celu Rozkaz Indywidualny dla siebie. Dodatkowe możliwości są wskazane w 5.22.
2. Wydać **jeden Rozkaz Liniowy** (4.4) oddziałom

bojowym uprawnionym od uczestnictwa w Linii (4.72). W przypadku **Linii piechoty** GD musi znajdować się w promieniu **2 heksów** od co najmniej jednego oddziału z Linii.

GD, który zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, może wydać RI na siebie, aby poruszyć się i opuścić wrogą Strefę Kontroli (pkt 1 powyżej). Zobacz 5.27, aby dowiedzieć się, co jeszcze dowódca może zrobić w takiej sytuacji.

4.8 Dowódcy a wrogie oddziały bojowe

4.81 Dowódcy mogą wejść do wrogiej Strefy Kontroli tylko gdy znajdują się w stosie z przyjaznym oddziałem bojowym lub jeśli ta Strefa Kontroli jest już zajęta przez przyjazny oddział bojowy. Podobnie jak oddziały bojowe, dowódcy również muszą zakończyć ruch po wejściu do wrogiej Strefy Kontroli. Dowódca może opuścić wrogą Strefę Kontroli tylko gdy jest to GD lub gdy otrzyma taki rozkaz od swojego nadrzędnego dowódcy.

4.82 W momencie gdy wrogie oddziały bojowe w jakikolwiek sposób (6.0, 8.5, 8.6 itd.) wejdzie na heks obok dowódcy, który wcześniej nie znajdował się jeszcze we wrogiej Strefie Kontroli, wtedy dowódca może natychmiast się cofnąć od 1 do 3 heksów, według wyboru gracza – gdy się na to zdecyduje, musi oddalić się od poruszającego się wroga. Heksy mogą być dowolnymi heksami, na które dowódca może wejść podczas zwykłego ruchu (6.27). Dowódca może tak się cofnąć niezależnie od tego, czy jest na heksie sam, czy w stosie z przyjaznym oddziałem bojowym. Jeśli dowódca nie jest ułożony w stos z oddziałem bojowym i nie cofa się lub nie może się cofnąć, ponieważ jest otoczony przez nieprzekraczalny teren, wrogie oddziały lub wrogie Strefy Kontroli, wtedy zostaje wyeliminowany. Cofanie nie ma wpływu na jego PPR ani inne zdolności. Dowódca znajdujący się na jednym heksie z oddziałem bojowym, który używa Uporządkowanego Cofnięcia, może się cofnąć wraz z tym oddziałem (6.51). Dowódca, który sąsiaduje z wrogim oddziałem i nie może się cofnąć, jeśli wrogie oddziały wejdzie na zajmowany przez niego heks w jakikolwiek sposób.

4.83 Przed rozstrzygnięciem walki wręcz z udziałem dowódcy (jednego lub wielu po którejkolwiek stronie), należy rozstrzygnąć **trafienia w dowódców**. Jeśli jeden lub obaj gracze mają dowódcę w stosie z jednym z oddziałów biorących udział w walce wręcz, gracz rzuca kostką za każdego takiego dowódcę. Jeśli wynik wynosi 1-9, nic się nie wydarzyło; jeśli wynosi 0, dowódca zostaje trafiony. Gracz, którego dowódca otrzymał trafienie, musi teraz określić efekt, ponownie rzucając kością i sprawdzając „tabelę trafień w dowódców”. W przypadku ostrzału zobacz 8.18. Wyeliminowani dowódcy są usuwani z gry natychmiast.

4.84 Dowódcy inni niż GD lub PP po wyeliminowaniu mogą zostać zastąpieni. Odbywa się to poprzez wydanie rozkazu zastąpienia dowódcy (5.22 pkt 5). Taki rozkaz może wydać GD lub PP, a w przypadku Rzymian również DS dla poległego trybuna z jego sekcji. Wyeliminowanych trybunów, prefektów, legatów lub wodzów po prostu umieszcza się z powrotem na mapie. Rzymscy DS i pontyjscy Dowódcy Podrzedni mogą być zastąpieni tylko wtedy, gdy dostępny jest żeton dowódcy zastępczego, lub w inny sposób wyraźnie wskazany w

scenariuszu. Dowódca wydający rozkaz nie musi znajdować się w zasięgu żadnego oddziału; po prostu gracz umieszcza powracającego lub zastępującego dowódcę na dowolnym heksie zawierającym oddział, którym ten będzie mógł dowodzić. Zastępczy dowódca po wejściu na mapę w bieżącej turze musi zostać odwrócony na swoją Zakończoną stronę.

4.85 Jeżeli GD lub PP zostanie wyeliminowany, nie jest zastępowany; żaden inny dowódca nie może przejąć jego funkcji.

5.0 AKTYWACJA DOWÓDCY I WYDAWANIE ROZKAZÓW

Oddziały bojowe mogą poruszać się i walczyć tylko na rozkaz swoich dowódców. Dowódcy wydają Rozkazy Indywidualne, Rozkazy Legionowe albo Rozkazy Liniowe w Fazie Rozkazów. Dowódcy nie mogą wydawać żadnych rozkazów, dopóki nie zostaną aktywowani. Gracze mogą użyć zasad dotyczących prób uzyskania Momentum, aby dać aktywowanemu dowódcy maksymalnie dwie dodatkowe Fazy Rozkazów. Mogą również skorzystać z opcji przejścia Momentum, aby aktywować dowódcę wcześniej niż według zwykłej kolejności.

Uwaga: Słowo „rozkazy” w instrukcji odnosi się do wszystkich rodzajów rozkazów, chyba że występuje określenie, że są to Rozkazy Legionowe, Liniowe albo Indywidualne.

5.1 Jak aktywować dowódcę

5.11 Wszyscy dowódcy rozpoczynają turę jako nieaktywni. Każdy z nich będzie mieć szansę w trakcie tury stać się aktywnym i na przykład wydawać rozkazy. Po zakończeniu wydawania rozkazów dowódca dany dowódca generalnie staje się Zakończony, choć należy też pamiętać o możliwościach graczy dotyczących zmiany kolejności aktywacji lub pozyskiwaniu dla dowódcy kolejnej Fazy Rozkazów dzięki mechanice tak zwanego Momentum. W rzadkich przypadkach Zakończeniu dowódcy mogą zostać Reaktywowani (5.33).

5.12 Po Fazie Oddziałów Auxilia (5.6) następuje Faza Aktywacji Dowódców i jeden z graczy aktywuje jednego ze swoich dowódców. Jako pierwszy aktywowany jest ten dowódca, który spośród wszystkich obecnych na mapie (niezależnie do której strony należy) ma najniższy poziom Inicjatywy. W przypadku równych Inicjatyw, gracze rzucają kostką i inicjatywę otrzymuje ten gracz, który wyrzuci więcej. Jeśli wartość Inicjatywy jest taka sama wśród dowódców jednego gracza, wtedy gracz sam wskazuje spośród nich dowódcę do aktywacji. Trybuni/legaci dowodzący legionem, gdy nadejdzie ich kolej na aktywację, mogą spasować i pozostać nieaktywnymi. Dowódca znajdujący się we wrogiej Strefie Kontroli, gdy nadejdzie jego kolej na aktywację, może się aktywować (patrz 5.27) lub pozostać nieaktywnym.

5.13 Tylko nieaktywni dowódcy, którzy nie zostali wcześniej aktywowani w trwającej turze, kwalifikują się do aktywacji.

Wyjątki: Momentum (5.3), Reaktywacja (5.33) i Elitarna Inicjatywa (5.5).

PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI AKTYWACJI: Scenariusz Farsalus. Zakładamy że do aktywacji dostępni są wszyscy dowódcy, a Cezar już wykorzystał swoją Fazę Elitarną w dwóch poprzednich turach (patrz 5.5) i teraz już nie potrzebuje. Ponieważ wszyscy trybuni mają Inicjatywę = 2, gracze rzucają, aby sprawdzić który trybun będzie aktywowany jako pierwszy. Ten kto wygra, wykonuje swoją aktywację, a po nim pozostali trybuni z Inicjatywą = 2 na tej samej zasadzie, na zmianę: trybun jednego gracza, po nim trybun drugiego gracza. Następną jest grupa dowódców z Inicjatywą = 3: wszyscy prefekci oraz Lentulus, pompejański GD. Gracze ponownie rzucają kością i odpowiednio na zmianę aktywują swoich dowódców. Kolejna grupa to Scypion, Labienus (dowódca kawalerii), Domicjusz, Afraniusz i Sulla, a po nich następują Domicjusz Ahenobarbus i Marek Antoniusz. Ostatnia grupa (Inicjatywa = 6) to Pompejusz i Cezar: gracze ponownie muszą rozstrzygnąć kto będzie pierwszy, rzucając kością.

5.14 W jednej turze dowódca może zostać aktywowany maksymalnie 3 razy z rzędu, zakładając że zdoła uzyskać Momentum przez ostatnie 2 razy (5.3).

Wyjątki: Reaktywacja (5.33) oraz Elitarna Inicjatywa (5.5, ale wciąż w jednej turze dowódca aktywowany w Fazie Elitarnej i potem w zwykłej Fazie Rozkazów, w jednej turze może zostać aktywowany nie więcej niż 3 razy).

5.15 Dowódca staje się Zakończony, gdy wystąpi jedna z poniższych sytuacji:

1. Dowódca zakończył Fazę Rozkazów i nie podejmuje (lub nie może podjąć) próby uzyskania Momentum.
2. Wrogi dowódca z powodzeniem wykonuje przejście Momentum.
3. Dowódcy nie udaje się próba uzyskania lub przejścia Momentum.
4. Gracz decyduje się nie aktywować danego dowódcy w bieżącej turze wcale. Uwaga: Gracz nie może tak zrobić w przypadku trybunów/legatów dowodzących legionem (choć mogą spasować i poczekać na „wskazanie” od swojego DS/GD (4.51 pkt 3, 4.52 pkt 4) oraz zobacz 5.27 odnośnie dowódców we wrogiej Strefie Kontroli).
5. Dowódca to **trybun**, nie przebywa we wrogiej Strefie Kontroli, a jego GD jest Zakończony.
6. Dowódca to **legat**, nie przebywa we wrogiej Strefie Kontroli, a jego GD (lub Labienus, jeśli nim dowodzi) jest Zakończony.
7. Dowódca znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli po tym, jak wszyscy inni dowódcy są już Zakończeni lub również znajdują się we wrogiej Strefie Kontroli.
8. Występuje Zaplanowane Cofnięcie (patrz 6.7).

Kiedy dowódca jest Zakończony, odwróć jego żeton na stronę z dużą literą F jak Finished. Jako taki sam nie może podejmować w tej turze żadnych dalszych Faz Rozkazów.

Wyjątek: Reaktywacja (5.33).

5.2 Faza Rozkazów

5.21 W momencie aktywacji dowódca może wydać dla różnych pojedynczych oddziałów znajdujących się w jego zasięgu dowodzenia (4.2) tyle Rozkazów Indywidualnych (RI), ile wynosi wartość jego Inicjatywy. Alternatywnie, jeśli jest do tego uprawniony, może zamiast tego wydać Rozkaz Liniowy, Rozkaz Legionowy albo nakazać swoim trybunom/legatom, by ci wydali po jednym Rozkazie Legionowym (4.5, 4.6, 4.7).

PRZYKŁAD: Labienus występujący jako Dowódca Sekcji podczas swojej aktywacji może jedno z poniższych:

- Wydać maksymalnie pięć Rozkazów Indywidualnych. *Albo*
- Wydać jeden Rozkaz Liniowy albo wskazać jednego trybuna ze swojej sekcji, aby ten wydał jeden Rozkaz Legionowy. W jednej Fazie Rozkazów nie może wydać więcej niż jednego takiego rozkazu. *Albo*
- Wskazać wszystkich nieaktywnych i będących w jego zasięgu dowodzenia trybunów ze swojej sekcji, aby wydali po jednym Rozkazie Legionowym.

5.22 Rozkazy Indywidualne: Każdy Rozkaz Indywidualny pozwala graczowi wykonać jedną z następujących akcji:

1. **Ruch** jednego przyjaznego oddziału. Większość oddziałów strzelających **dotatkowo może strzelać** w dowolnym momencie swojego ruchu.
2. **Ostrzał** dowolnym jednym przyjaznym oddziałem bez ruchu.
3. **Regeneracja:** zmniejszenie Redukcji Spójności z jednego przyjaznego oddziału (10.16).
4. Próba **uporządkowania** jednego rozbitego oddziału (10.31) lub zużycie wszystkich Rozkazów Indywidualnych na uporządkowanie przy Aquila (10.33).
5. **Zastąpienie** wyeliminowanego przyjaznego dowódcy (może to zrobić tylko GD, DS lub PP; 4.84).
6. Zmiana kolejności ułożenia na stosie rzymskich oddziałów kohorty CO (6.66).
7. Przegrupowanie i sprowadzenie przyjaznej kawalerii spoza mapy (może to zrobić tylko GD lub Przywódca Plemienny kosztem wszystkich Rozkazów Indywidualnych; 8.64).
8. Umożliwienie dowolnemu oddziałowi wejścia lub wyjścia z szyku Testudo (9.51).

Dowódca może wydać RI tylko oddziałowi, którym może dowodzić; może wydać rozkaz ruchu dla siebie, ale nie gdy jest we wrogiej Strefie Kontroli (GD może również wtedy; patrz 5.27). Tylko GD i niektórzy wyżsi rangą dowódcy mogą wydać rozkaz ruchu innemu dowódcy. Jeśli dowódca jest we wrogiej Strefie Kontroli, to poruszenie go zużywa dwa RI. Dowódca oznaczony Ograniczeniem (4.57) może wydawać tylko rozkazy z pkt. 3, 4 albo 5, albo rozkaz ruchu dla siebie.

5.23 Rozkaz Liniowy: Każdy Rozkaz Liniowy pozwala graczowi wykonać jedną z następujących akcji:

1. Ruch dowolnych/wszystkich przyjaznych oddziałów z jednej Linii (4.42, 4.63, 4.72). Poruszające się oddziały (tylko takie), które mają możliwość strzelania, mogą je wykonać podczas ruchu. *Albo*
2. Ostrzał dowolnymi/wszystkimi przyjaznymi oddziałami z jednej Linii, bez ruchu oddziałów bojowych.

Dowódca wydający Rozkaz Liniowy może się poruszyć w obu przypadkach.

5.24 Rozkaz Legionowy: Każdy jeden Rozkaz Legionowy pozwala graczowi wykonać jedną z następujących akcji:

1. Ruch dowolnych/wszystkich przyjaznych oddziałów z jednego legionu (4.3), w tym rozciągnięcie linii (9.3). Poruszające się oddziały (tylko takie), które mają możliwość strzelania, mogą je wykonać podczas ruchu. *Albo*
2. Ostrzał dowolnymi/wszystkimi przyjaznymi oddziałami z jednego legionu bez ruchu żadnych oddziałów bojowych. *Albo*
3. Umożliwienie wszystkim kohortom CO z wskazanego legionu wejścia lub wyjścia z szyku Testudo (9.51).

Dowódca wydający Rozkaz Legionowy lub, jeśli ma to zastosowanie, dowódca wskazujący trybuna/legata do wydania Rozkazu Legionowego, może sam wykonać ruch niezależnie od innej czynności wybranej z powyższych punktów.

Jeśli w jednej Fazie Rozkazów w sumie wydano więcej niż jeden Rozkaz Legionowy, gracz rzymski musi wybrać sposób ich rozegrania:

- Każdy legion oddzielnie przeprowadza swój Segment Ruchu i Ostrzału, a następnie Segment Walki Wręcz. Każdy legion musi skończyć swoje działania, zanim zrobi to inny. *Albo*
- Wszystkie aktywowane legiony kolejno przeprowadzają Segment Ruchu i Ostrzału, a następnie wszystkie aktywowane legiony przeprowadzają Segment Walki Wręcz.

Uwaga: Zanim nastąpi jakikolwiek ruch, gracz rzymski musi ogłosić którą z powyższych dwóch metod aktywacji wybiera. Następnie musi trzymać się tej metody dla wszystkich legionów aktywowanych w bieżącej Fazie Rozkazów.

Uwaga: W ramach wykonywania Rozkazu Liniowego lub Legionowego zmiana kierunku oddziału to ruch.

5.25 Chociaż danemu oddziałowi bojowemu można wydać rozkaz ruchu i/lub strzelania więcej niż raz na całą turę, nie można mu wydać rozkazu ruchu i/lub strzelania więcej niż raz podczas jednej Fazy Rozkazów (6.11, 6.12). To ograniczenie nie dotyczy dowódców.

PRZYKŁAD: W scenariuszu Farsalus, jeśli Labienus wyda rozkaz ruchu dla rzymskiej kawalerii, to nie będzie ona mogła ponownie poruszyć się w tej Fazie Rozkazów. Będzie to mogła zrobić ponownie w tej turze z rozkazu na przykład głównodowodzącego Pompejusza lub nawet Labienusa – jeśli ten zdoła uzyskać kolejną aktywację (po udanej próbie uzyskania Momentum 5.3).

5.26 Aby wykonać walkę wręcz, która ma miejsce w kolejnym segmencie gry po ruchu/ostrzale (8.4), Rozkazy Indywidualne, Liniowe ani Legionowe nie są używane. Są natomiast wymagane i używane w segmencie ruchu/ostrzału w celu wykonania ostrzału (8.1). Ostrzał reakcyjny (8.2) nie wymaga rozkazów; pojawia się w odpowiedzi na działania wroga.

5.27 Dowódca (inny niż GD lub PP) **zajmujący heks we wrogiej Strefie Kontroli** nie może wydać żadnego rodzaju rozkazu ani wskazywać do wydania rozkazów innych dowódców. Jednak dowódca taki wciąż może zostać użyty do wskazania miejsc walki wręcz (według 7.33). **Dowódca, który rozpoczyna swoją pierwszą zwykłą Fazę Rozkazów będąc we wrogiej Strefie Kontroli, może pozostać nieaktywny i nie wykonywać żadnej czynności** (jest to wyjątek od 5.15 pkt 4). Jeśli później w bieżącej turze ten sam dowódca nie będzie już we wrogiej Strefie Kontroli, wtedy możliwie najszybciej musi zostać wskazany do aktywacji przed jakimkolwiek innym dowódcą. Jednak aktywowany w ten sposób nie może potem próbować użyć Momentum. Dowódca staje się Zakończony, jeśli nadal znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli po tym, jak wszyscy inni dowódcy są już Zakończeni lub znajdują się we wrogiej Strefie Kontroli.

PRZYKŁAD: W Tapsus Domicjusz (jeden z Dowódców Sekcji po stronie Cezara) rozpoczyna turę we wrogiej Strefie Kontroli. Kiedy nadejdzie jego kolej na aktywację, nie może wydawać rozkazów, ale może zostać użyty do rozpoczęcia walki wręcz (przez przyjazne oddziały w jego zasięgu dowodzenia) i potem stanie się Zakończony. W przeciwnym razie pozostanie nieaktywny, a aktywację otrzyma kolejny dowódca według Inicjatywy. Kiedy swoją Fazę Rozkazów rozpocznie Cezar, będzie mógł użyć 2 Rozkazy Indywidualne w celu przesunięcia Domicjusza z wrogiej Strefy Kontroli. Następnie, po Zakończeniu Cezara, jeśli Domicjusz wciąż będzie poza wrogą Strefą Kontroli, wtedy natychmiast zostaje aktywowany. Po swojej aktywacji Domicjusz nie będzie jednak mógł próbować uzyskać Momentum (więc od razu stanie się Zakończony).

5.28 Po tym jak dowódca wyda wszystkie rozkazy, jakie chce lub może wydać, przyjazne oddziały angażują się w walkę wręcz w kolejnym segmencie rozgrywki, jak opisano w 8.4.

5.29 Po zakończeniu walki wręcz bieżąca Faza Rozkazów dobiega końca. Teraz może się wydarzyć jedna z dwóch rzeczy:

1. Gracz może podjąć próbę zdobycia kolejnej Fazy Rozkazów, wykonując „test Momentum” (5.3) tym samym dowódcą, który dopiero co zakończył swoją aktywację, *albo*
2. Następuje aktywacja nowego dowódcy i rozgrywka powraca do Fazy B.

Kiedy wszyscy dowódcy będą Zakończeni, rozgrywka przechodzi do Fazy Ruchu w Obozie (Fazy E).

5.3 Momentum

Uwaga: Uzyskanie Momentum (i przejście Momentum) mogą być bardzo przydatnymi i potężnymi posunięciami, szczególnie dla gracza z lepszymi dowódcami.

5.31 Na końcu Fazy Rozkazów gracz może podjąć próbę uzyskania dodatkowej Fazy Rozkazów dla aktywnego dowódcy, który właśnie zakończył wydawanie rozkazów. W tym celu dowódca musi zdać próbę na „uzyskanie Momentum”, ale nie może tego zrobić gdy:

- znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli obecnie lub znajdował się wcześniej podczas bieżącej tury (5.27)
- wcześniej przeciwnik Przejął Momentum tego dowódcy lub dowódca został Pominięty (5.44)
- w plemiennej armii: Wódz został wskazany przez swojego Przywódcę Plemienia do wydania Rozkazu Liniowego (4.64)
- dowódca jest Zakończony (5.15).

Uwaga: Trybun/legat, który jest wskazany przez swojego dowódcę nadrzędnego do wydania Rozkazu Legionowego, nie jest aktywnym dowódcą; jest nim Dowódca Sekcji lub Głównodowodzący wydający taki nakaz.

5.32 Próba uzyskania Momentum: Gracz rzuca kostką i porównuje wynik rzutu z Inicjatywą dowódcy. Jeśli wynik jest taki sam lub mniejszy niż Inicjatywa, dowódca rozpoczyna kolejną, nową Fazę Rozkazów (Faza C; patrz 3.0); jeśli jest większy, dowódca staje się Zakończony (5,15).

PRZYKŁAD: Cezar (z oznaczeniem „CW” na żetonie) potrzebowałby wyniku 0-6, aby uzyskać Momentum; 7, 8 lub 9 oznaczałoby jego Zakończenie. Trybun musiałby rzucić 0-2, aby uzyskać Momentum.

5.33 „Rzut zagłady”: Jeśli wynik rzutu w próbie uzyskania Momentum wynosi 9, gracz natychmiast rzuca ponownie. Jeśli wynik drugiego rzutu to:

- **0 lub 1:** Dowódca wykonujący próbę Momentum staje się Zakończony i następuje Reaktywacja przeciwnika. Gra natychmiast przenosi się na przeciwnego gracza, który może aktywować **dowolnego** ze swoich dowódców, niezależnie od tego, czy dany dowódca jest już Zakończony, czy nie. Jednak dowódca Zakończony, który jest Reaktywowany, po tej dodatkowej aktywacji nie może próbować uzyskać Momentum (nie może próbować uzyskać kolejnej Fazy Rozkazów).
- **2-8:** Dowódca wykonujący próbę staje się Zakończony.
- **9:** Koniec fazy. Niezależnie ilu dowódców nie było jeszcze aktywowanych, rozgrywka natychmiast przechodzi do Fazy Ruchu w Obozie (Faza E).

5.34 Test i rzuty kostką w próbie uzyskania Momentum dotyczą tylko dowódcy, który właśnie zakończył Fazę Rozkazów. Dowódca, który swoją aktywację miał kilka faz temu lub który

został Reaktywowany (5.33), nie może próbować uzyskać Momentum.

Wyjątek: Dowódca aktywowany w danej turze według zasad Elitamej Inicjatywy (5.5), gdy później w trwającej turze zostanie ponownie aktywowany, wtedy wciąż może wykonać jedną próbę uzyskania Momentum.

5.4 Możliwość przejścia Momentum

Komentarz: Jest to mechanika gry, która ma symulować efekt wyższości w obszarze dowodzenia. Dlatego prawdopodobnie będzie używana prawie wyłącznie przez graczy z wyraźnie lepszymi dowódcami (takimi jak Cezar). Gracz „gorszy” zapewne często będzie stwierdzał, że dla niego najlepszym zastosowaniem przejścia Momentum jest sytuacja, w której takie działanie odbiłoby się nadzwyczaj niekorzystnie na przeciwniku. Gracze jednak powinni mieć świadomość, że nie powinni bezkrytycznie korzystać z opcji zmiany kolejności aktywacji poprzez przejście Momentum tylko dlatego, że jest dostępna.

5.41 Próba przejścia Momentum przez aktywnego gracza:

Gracz, którego tura normalnie polegałaby na aktywowaniu nieaktywnego dowódcy o najniższej Inicjatywie, może zamiast tego spróbować aktywować swojego innego nieaktywnego dowódcę o wyższej Inicjatywie (można to nazywać „przyjazną próbą przejścia momentum” – dop. tłum.). Aby to zrobić, gracz musi rzucić na kostce nie więcej niż wynosi Inicjatywa dowódcy, którym chce przejść Momentum. Jeśli taki test się powiedzie, dowódca staje się aktywowany; w przeciwnym razie aktywowany zostaje pierwotnie wyznaczony dowódca (według zwykłej kolejności aktywacji), a ten, który próbował przejść Momentum, zostaje Zakończony.

PRZYKŁAD: W scenariuszu Farsalus grający siłami Pompejusza, zamiast aktywować Labienusa, może spróbować aktywować Ahenobarbusa (Inicjatywa = 5) przez przyjazną próbę przejścia Momentum. Jeśli wyrzuciłby 0-5, odniósłby sukces, a przy 6-9 próba przejścia Momentum skończyłaby się niepowodzeniem — aktywowany zostałby Labienus, a Ahenobarbus stałby się Zakończony.

5.42 Próba przejścia Momentum przez nieaktywnego gracza:

Gracz przeciwny ma dwie możliwości przejścia Momentum, z których każda może być wykorzystana w innych okolicznościach.

1. Przebiecie przejścia Momentum: Tylko i wyłącznie wtedy, gdy aktywnemu graczowi uda się przyjazne Przejście Momentum (5.41), wtedy przeciwnik ma możliwość próby „przebiecia” tego przejścia własnym, nieaktywnym dowódcą – jednak musi on mieć Inicjatywę równą lub większą niż dowódca aktywnego gracza, który zdołał wykonać przyjazne Przejście. Jeśli próba się powiedzie (jest to zwykły test Momentum na wartości Inicjatywy dowódcy), dowódca przeciwnika staje się aktywowany, a „przebity” dowódca aktywnego gracza zostaje odwrócony na Zakończoną stronę. W przeciwnym razie jest odwrotnie: aktywowany pozostaje dowódca aktywnego gracza, który zyskał Momentum przez przyjazne przejście, a dowódca nieaktywnego gracza, który próbował Przebiec Przejście Momentum, staje się Zakończony.

PRZYKŁAD: Korzystając z przykładu z 5.41, grający

Pompejuszem odnosi sukces w aktywowaniu Ahenobarbusa zamiast Labienusa. Grający Cezarem (przeciwnik) próbuje teraz Przebiec to Przejście używając swojego Marka Antoniusza (Inicjatywa = 5) (może to zrobić, bo jego Inicjatywa spełnia wymóg, iż jest równa lub większa niż u tego dowódcy, od którego próbuje przejść aktywację; Ahenobarbus ma Inicjatywę = 5). Jednak wyrzuca 7, więc Ahenobarbus pozostaje aktywowanym dowódcą, a Antoniusz staje się Zakończony na czas bieżącej tury.

2. Przejście Momentum: Jeśli aktywny gracz odniesie sukces w swojej zwykłej próbie uzyskania Momentum (5.32), przeciwny gracz może spróbować przejść Momentum w podobny sposób jak podczas Przebijania z 5.42 pkt 1.

PRZYKŁAD: Posługując się początkową sytuacją z dwóch poprzednich przykładów, grający Pompejuszem pomyślnie zdaje test Momentum i Ahenobarbus otrzymuje drugą Fazę Rozkazów. Jednak jego przeciwnik kierujący siłami Cezara ogłasza próbę przejścia Momentum i jako przejmującego wskazuje Cezara (Inicjatywa = 6). Wyrzuca 6, więc zamiast Ahenobarbusa, jest teraz Faza Rozkazów Cezara – a Ahenobarbus staje się Zakończony.

Po tym, jak dowódca pomyślnie Przejmujący Momentum zakończy swoją Fazę Rozkazów (lub Fazy, jeśli po pierwszej uda mu się kontynuować dzięki uzyskaniu Momentum wg 5.32), gra wraca do standardowej procedury i kolejności aktywacji, w której swoją szansę wykonania aktywacji i Fazy Rozkazów otrzymuje nieaktywny dowódca z najniższą Inicjatywą.

5.43 Każdy gracz na jedną aktywację dowódcy może wykonać tylko jedną próbę przejścia Momentum.

5.44 Dowódca, któremu nie uda się próba przejścia Momentum lub gdy jego próba zostanie Przebita przez przeciwnika (5.42), staje się Zakończony. Wtedy każdy inny jeszcze nieaktywny dowódca, należący do któregośkolwiek z graczy, którego kolejność została pominięta (tj. jego Inicjatywa jest taka sama lub niższa niż u dowódcy, który wykonał udane Przejście Momentum) – jest nazywany Pominiętym i nadal kwalifikuje się do aktywacji. Tacy pominięci dowódcy są aktywowani w następnej kolejności po tym, jak swoje działania wykona ten, który zdołał Przejść Momentum (wtedy po prostu powraca zwykła kolejność aktywacji według Inicjatyw). Jedyną szkodę, jaką ponoszą Pominięci dowódcy, poza tym że ich aktywacja została odroczone, to brak możliwości uzyskania Momentum już do końca tury. Aby było to czytelne dla graczy, Pominiętego dowódcę należy oznaczyć znacznikiem „Trumped/No Momentum”, który właśnie wskazuje, że nieaktywny i niezakończony dowódca nie mógł skorzystać ze swojej kolejności aktywacji z powodu przejścia Momentum przez innego dowódcę oraz że sam już nie będzie mógł z żaden sposób użyć Momentum w trwającej turze.

Uwaga: Ograniczenie polegające na odebraniu możliwości uzyskania Momentum oznacza, że gdy Lentulus próbuje przejść Momentum w omawianym wcześniej przykładzie ze scenariusza Farsalus, ale Cezar pomyślnie je Przebija, to nie tylko Lentulus zostaje Zakończony, ale wszyscy pozostali dowódcy Cezara i Pompejusza, którzy jeszcze nie byli aktywowani, otrzymują tylko jedną Fazę Rozkazów (po zakończeniu aktywacji samego Cezara). Nie będą mogli próbować kontynuować swojej aktywacji, nie będą mogli

uzyskać Momentum. Jest to ważna uwaga, ma znaczący wpływ na taktykę i prowadzenie rozgrywki przez graczy.

5.45 Dowódca, który pomyślnie Przejmie Momentum, musi wykonać jakąkolwiek dozwoloną czynność, nie może spasować, np. musi choćby wskazać miejsca walki wręcz.

5.46 Dowódca, który jest we wrogiej Strefie Kontroli, również może próbować Przejąć Momentum. Jednak jeśli mu się to uda, musi wykonać jedną z dostępnych czynności (może wskazać miejsca walki wręcz – patrz 5.27), tak jak nakazuje zasada 5.45. W przeciwnym razie uważa się, że Przejęcie nie miało miejsca.

Uwaga: Przejęcie Momentum może mieć daleko idące konsekwencje. Rzymski DS, którego próba przejścia Momentum została pomyślnie przebita przez przeciwnika lub któremu nie udało się próba przejścia Momentum, staje się Zakończony, a to z kolei oznacza, że wszyscy jego trybuni, którzy spasowali swoje aktywacje i czekali na jego sygnał do wydania Rozkazów Legionowych (4.51 pkt 3), nie będą mogli tego zrobić – również stają się Zakończeni zgodnie z 5.15 pkt 5. Analogicznie jest w przypadku przedczesnego Zakończenia GD i jego legatów.

5.5 Elitarna inicjatywa Cezara

Komentarz: Cezar miał wyjątkową umiejętność wykorzystywania sytuacji w najbardziej dla niego korzystnym momencie. Zasady z tego rozdziału symulują wyższość Cezara polegającą na uprzedzaniu działań, które miałyby dla niego niekorzystny skutek, i próbie ich zapobiegnięcia.

5.51 Cezar obecny na polu bitwy umożliwia swojej stronie możliwość rozpoczęcia pierwszej i każdej innej tury, wykonując jedną specjalną Fazę Rozkazów dzięki Elitarnej Inicjatywie dowódcy (Fazę Elitarną) **tuż po Fazie Oddziałów Auxilia**. Taka Faza Elitarna może zostać podjęta przez Cezara albo dowolnego innego przyjaznego dowódcę wyznaczonego przez gracza posiadającego Cezara na polu bitwy, niezależnie od poziomu Inicjatywy lub lokalizacji na mapie (wystarczy że Cezar bierze udział w bitwie i jest na mapie).

5.52 Dowódca wskazany do przeprowadzenia Fazy Elitarnej nie może próbować uzyskać Momentum do kontynuowania swojej „elitarniej” aktywacji. Po zakończeniu Fazy Elitarnej wybrany dowódca powraca do statusu nieaktywnego, nie jest Zakończony. Dla limitu aktywacji określonego w 5.14 należy mu policzyć, iż wykonał jedną Fazę Rozkazów z dozwolonych trzech i może zostać ponownie aktywowany, używając zwykłych zasad aktywacji. Co więcej, aktywacja trybuna w Fazie Elitarnej nie Ogranicza jego DS, podobnie aktywacja DS w Fazie Elitarnej nie Ogranicza GD (4.57).

PRZYKŁAD: W pierwszej turze w scenariuszu Farsalus Cezar przekazuje Fazę Elitarną Publiuszowi Sulli, który jest Dowódcą Sekcji. Sulla nakazuje wszystkim trzem trybunom ze swojej sekcji wydać po jednym Rozkazie Legionowym. Po zakończeniu tej fazy rozgrywka powraca do zwykłej kolejności aktywacji, zaczynając do dowódców z najniższą Inicjatywą, w tym przykładzie do trybunów – dokładnie tych samych, którzy wydali Rozkazy Legionowe w Fazie Elitarnej! Kiedy nadejdzie kolej Sulli, ma on wciąż dostępną jedną zwykłą Fazę Rozkazów i ewentualnie jedną Fazę

może uzyskać z testu Momentum, więc ponownie będzie mógł nakazać tym samym trzem trybunom, aby wydali po Rozkazie Legionowym.

Uwaga: Zasada Elitarnej Inicjatywy w połączeniu z możliwością wskazywania wielu legatów naraz, aby ci wydali Rozkazy Legionowe, często daje Cezarowi przewagę w bitwach, w których nie ma Dowódców Sekcji. Pamiętaj jednak, że to jest opcja, a nie przymus, i używaj Cezara w rozsądny sposób.

Komentarz: Cezar jest powszechnie znaną postacią i często umieszczaną w górnym panteonie umysłów wojskowych. Nie do końca się zgadzamy z tak wysoką oceną i raczej stawiamy Cezara niżej w stosunku do innych osławionych dowódców, takich jak Aleksander, Hannibal, Scypion, a nawet Pyrrus. Nie oznacza to, że Cezar nie był geniuszem w różnych dziedzinach; z pewnością wykazywał się dużą efektywnością w wielu podjętych przedsięwzięciach. Uważamy jednak, że mocne strony Cezara były bardziej „operacyjne” niż „taktyczne”. Jedynym wyjątkiem jest niezwykle poczucie lojalności, jakie wydawali się mieć jego żołnierze (odzwierciedlone w wartości Charyzmy na jego żetonie). Jako dowódca operacyjny Cezar jest na najwyższym szczeblu; miał wyjątkową zdolność do zwodzenia swoich przeciwników na manowce. Niestety często podejmował tego typu próby na taktycznym polu bitwy i czasem na swoją szkodę (m.in. pod Dyrrachium i Lesnią). Nie był innowatorem, ale dobrze umiał wykorzystać to, co było dostępne. Używał kawalerii w typowo rzymski sposób: w niewielkich ilościach. Z drugiej strony, podobnie jak Robert E. Lee, miał doskonały wgląd w umysły i techniki swoich przeciwników; potrafił wykorzystywać nadarżające się okazje, by stworzyć efekt, który okazywał się dla niego korzystny w dłuższej perspektywie. Inną kwestią jest to, że większość naszej oceny Cezara jest oparta na jego zapiskach i listach, które po nim zostały, a trzeba pamiętać, że Cezar był wyrachowanym dżentelmenem.

5.6 Faza oddziałów auxilia

5.61 Na początku każdej tury, zanim nastąpi zwykła aktywacja jakiegokolwiek dowódcy, następuje Faza Oddziałów Auxilia. Może (nie musi) być wykorzystywana przez gracza do aktywowania oddziałów typu harcownik (rodzaj SK na żetonie) oraz wszelkich innych wskazanych w instrukcjach scenariusza jako oddziały wsparcia.

5.62 W tej fazie w pierw występuje określenie pierwszego gracza: będzie nim ten, którego GD ma wyższą wartość Inicjatywy. W przypadku remisu jako pierwszy rozpoczyna gracz posiadający dowódcę z Elitarną Inicjatywą. Gdy nie ma takiego, wtedy obaj gracze rzucają kostką i o kolejności decyduje wyższy wynik.

5.63 In the Auxiliares Phase, the player may issue Individual Orders to every friendly Skirmisher (or other eligible) unit. He may issue a Move (5.22 #1) or Fire (5.22 #2) order to a unit in any location. To issue a Recovery (5.22 #3) or Rally (5.22 #4) order, the unit must be in Command Range of a friendly leader eligible to command the unit.

5.63 W Fazie Oddziałów Auxilia gracz może wydawać Rozkazy Indywidualne po jednym dla każdego oddziału harcowników SK lub innego opisanego jako oddział auxilia w danym scenariuszu bitwy. Może wydać rozkaz ruchu (5.22 pkt 1) lub ostrzału (5.22 pkt 2) takiemu oddziałowi w dowolnym miejscu z mapy. Jedyne aby wykonać rozkaz regeneracji (5.22 pkt 3) lub uporządkowania (5.22 pkt 4), docelowy oddział musi znajdować się w zasięgu dowodzenia przyjaznego dowódcy uprawnionego do dowodzenia tym oddziałem.

Komentarz: Harcownicy rzadko mieli dowódców, byli niezależni. Ich działanie nie było jednak chaotyczne. Zazwyczaj reagowali na określone sygnały trębaczy – w grze jest to reprezentowane przez przydzielenie takim oddziałom ich specjalnej fazy.

5.64 Oddział, któremu wydano rozkaz w tej fazie, nie może później w bieżącej turze brać udziału w Rozkazie Liniowym. Może jednak wtedy otrzymać Rozkaz Indywidualny.

5.65 Gracz nie musi korzystać z Fazy Oddziałów Auxilia. Jeśli jednak to robi, należy zaznaczyć, że jest to zużycie jednej z trzech Faz Rozkazów dostępnych dla GD (limit wg 5.14). Faza ta nie wpływa w żaden sposób na specjalne zdolności dowódcy z Elitarną Inicjatywą, poza tym że zużywa jedną aktywację z trzech dostępnych dla dowódcy.

PRZYKŁAD: Scenariusz Munda, tura 1. Cezar rozpoczyna grę, wykorzystując swoją Fazę Oddziałów Auxilia, aby poruszyć i strzelić wszystkimi swoimi harcownikami SK. Po tym, jak grający Pompeuszem zakończy swoją Fazę Oddziałów Auxilia, robiąc to samo swoimi harcownikami SK, Cezar używa swojej elitarniej inicjatywy, aby samemu wydawać dowolne rozkazy – korzysta ze specjalnej Fazy Elitarnej. Kiedy później w bieżącej turze nadejdzie zwykła kolej Cezara do aktywacji, pozostaje mu tylko ta jedna, bo wcześniej wykorzystał już dwie z dostępnych dla niego trzech. Mimo tego będzie to jego pierwsza zwykła Faza Rozkazów (a nie np. uzyskana z udanej próby Momentum), więc ogólnie rzecz biorąc będzie mógł zrobić co mu się podoba, lecz potem stanie się już Zakończony (i nie będzie mógł próbować użyć Momentum).

6.0 RUCH

6.1 Dostępna Pula Punktów Ruchu

Komentarz: Pula Punktów Ruchu (skrót PPR) określona dla poszczególnych oddziałów odzwierciedla nie tylko czas potrzebny na przemieszczenie się z punktu A do B, ale także manewrowość w stosunku do innych oddziałów innego rodzaju oraz doktryny taktyczne stosowane przy rozmieszczaniu oddziałów.

6.11 Pula Punktów Ruchu (PPR) dla oddziałów bojowych jest podana na ich żetonach i oznacza bazową ilość Punktów Ruchu (PR) dostępnych dla oddziału podczas wykonywania przez niego pojedynczego rozkazu. Oddział bojowy otrzymujący rozkaz nie może wydać na ruch więcej PR niż wynosi PPR podana na jego żetonie. Oddziały nie muszą wykorzystać do ruchu całej swojej PPR.

6.12 Nie ma limitu odnośnie ile razy oddział bojowy może się poruszyć w jednej turze gry; jednak w jednej Fazie Rozkazów może poruszyć się tylko raz.

PRZYKŁAD: Legion, któremu trybun wydał rozkaz ruchu w pierwszej zwykłej Fazie Rozkazów tego trybuna, może w tej turze poruszyć się ponownie; ale aby to zrobić, musi poczekać na rozkaz od innego uprawnionego dowódcy lub od tego trybuna w Fazie Rozkazów zdobytej przez niego po udanej próbie uzyskania Momentum.



6.13 Jeśli oddział bojowy **poruszy się ponownie w tej samej turze, to otrzymuje 1 Redukcję Spójności** (10.1) po zakończeniu drugiego ruchu.

Wyjątki: Ta kara nie dotyczy naporu po walce (8.5), Uporządkowanego Cofnięcia (6.52), reakcyjnej zmiany kierunku (7.14), ani żadnej innej sytuacji, gdy oddział zostaje zmuszony do przemieszczenia się po mapie.

Zwykła zmiana kierunku (7.1), która wiąże się z wydawaniem PR, w tym przypadku jest ruchem i może spowodować Redukcję Spójności za wykonanie więcej niż jednego ruchu w jednej turze, ale zmiana kolejności oddziałów w stosie (6.66) już nie jest. Strzelanie bez ruchu nie powoduje Redukcji Spójności, ale ostrzał w ramach harcowania (8.3) już tak.

Wyjątek: Powyższa Redukcja za kolejny ruch w jednej turze nie dotyczy oddziałów harcowników SK.

Uwaga: W pudełku z grą jest kilka znaczników z napisem „Moved” – można ich używać do oznaczania oddziałów (lub całych Linii/legionów), które w bieżącej turze już się poruszyły.

6.14 Dowódcy mogą poruszyć się dowolną ilość razy w Fazie Rozkazów, ale w jednej fazie nie mogą łącznie wydać na ruch więcej niż 9 PR. Jeśli dowódca jest Ograniczony (4.57), jego PPR jest niższa i wynosi 5 PR. Poza tym dowódców obowiązują wszystkie inne ograniczenia i przywileje, w tym zdolność do użycia Uporządkowanego Cofnięcia przed jakimkolwiek wrogiem. Dowódca, który wykorzystał wszystkie dostępne 9 PR (albo 5 PR) w Fazie Rozkazów, nie jest Zakończony; po prostu nie może poruszyć się ponownie w tej samej Fazie Rozkazów.

6.15 Dowódcy poruszają się przy użyciu kosztów ruchu kawalerii. Dowódcy nie mają kierunku i nie ponoszą żadnych kosztów ani nie generują żadnych efektów dotyczących zmiany ich kierunku na heksie.

6.2 Teren naturalny

6.21 Oddział wydaje Punkty Ruchu (PR) za każdy heks, na który wchodzi, zgodnie z tabelą kosztów ruchu (6.27). Większość oddziałów płaci dodatkowe PR, aby wejść na heks o wyższej wysokości. Oddziały bojowe zużywają swoje PR i ewentualnie otrzymują Redukcję Spójności również za samą zmianę kierunku (7.1).

PRZYKŁAD: Kohorta na mapie Munda na heksie S2531 wydałaby 4 PR, aby przejść na S2330: 1 PR za każdy czysty heks, +1 PR za każdą zmianę wysokości.

6.22 Ruch grup żołnierzy często zakłócał szyk oddziałów, a musiały go utrzymać, aby nie stracić wartości bojowej, chociaż nie było to tak wyraźne, jak w poprzednich epokach. Niektóre rodzaje i klasy oddziałów doznają Redukcji Spójności (10.12) za każdym razem, gdy wejdą lub zmienią kierunek w określonych rodzajach terenu – zwykle na każdym terenie innym niż czysty – i/lub przejdą na inny poziom wysokości. Część jednak otrzymuje Redukcje Spójności podczas poruszania się pod górę tylko wtedy, gdy zmieniają więcej niż jeden poziom wysokości (6.27). Wszelkie Redukcje Spójności otrzymane w wyniku ruchu i zmian kierunku są stosowane natychmiast po ich wystąpieniu. Oddziały dowódców, harcówników SK i niektóre inne oddziały nie otrzymują Redukcji Spójności z powodu terenu. Szczegóły są zawarte w tabeli kosztów ruchu.

PRZYKŁAD: Korzystając z przykładu z 6.21, kohorta weteranów CO-Vet na mapie Munda na heksie S2531 otrzymałaby 1 Redukcję Spójności po przejściu na S2330 za poruszenie się „w górę” o więcej niż jeden poziom wysokości w jednej fazie. Gdyby jednak ta kohorta była klasy Con (poborowa), to otrzymałaby 2 Redukcje, po jednej na każdą zmianę wysokości.

Uwaga: Pamiętaj o rozróżnieniu między kosztem wejścia na heks w PR a wpływem takiego ruchu na Spójność. Przykładem może być kawaleria poruszająca się po nierównym terenie w Farsalus; może go przebyć dosyć szybko, ale Spójność jej oddziałów znacznie na tym ucierpi.

6.23 Heks zawierający dwa rodzaje terenu wykorzystuje ten teren, którego graficznie na heksie jest więcej. Na przykład heks 2203 na mapie „Thapsus” jest heksem słonych bagien (ang. salt marsh).

Wyjątek: Heksy nabrzeża (np. 2539 w Thapsus) to heksy lądowe, jeśli zawierają choćby niewielką grafikę łądu.

6.24 Niektóre heksy lub ich krawędzie posiadają nieprzekraczalny teren: żaden oddział nie może wejść na taki heks ani przejść przez krawędź w przypadku terenów na krawędzi heksów. Heksy lasów (Woods), nierówności (Broken) i bagna (Marsh dowolnego rodzaju) są uważane za trudny teren.

PRZYKŁAD: Heksy Adriatyku na mapie Lesnikia są nieprzekraczalnym terenem.

6.25 Poruszający się oddział musi mieć dostępne wystarczająco dużo PR, aby zapłacić koszt terenu związany z wejściem na heks; jeśli nie ma wymaganej ilości PR, nie może wejść na dany heks.

6.26 Teren może również wpływać na wyniki walki wręcz, nakazując przesunięcie kolumny w tabeli walki wręcz (8.74). Oddziały w lesie zyskują również pewną ochronę przed wrzgiem ostrzałem.

6.27 Tabela kosztów ruchu: podaje koszty w Punktach Ruchu i Redukcje Spójności według rodzaju oddziału poruszającego się (lub zmieniającego kierunek) na lub przez określony rodzaj terenu.

6.3 Procedury ruchu

6.31 Gdy oddział się porusza, podąża ciągiem sąsiednich heksów na mapie, płacąc PR i ewentualnie ponosząc wszelkie Redukcje Spójności za każdy heks, na który wchodzi. Ruch jednego oddziału musi zostać zakończony, zanim rozpocznie się ruch kolejnego, z tym że oddziały, które mogą łączyć się w stos, mogą poruszać się razem jako stos – każdy oddział sam płaci PR i sam ponosi wszelkie Redukcje Spójności.

6.32 Oddział może poruszać się w dowolnym kierunku lub kombinacji kierunków. Jednak może wejść tylko na heks, który znajduje się na jego przedzie (6.43, 7.11). Aby oddział zmienił kierunek ruchu, musi to zrobić obracając się na heksie zanim przesunie się na sąsiedni heks w nowym kierunku (7.1).

Uwaga: Podwójnej wielkości żetony falangi, które zajmują dwa heksy i są powszechne w grze *SPQR*, tu są obecne tylko w scenariuszu Cheronea. Specjalne zasady dotyczące ruchu tych oddziałów zostały omówione w rozdziale 9.10.

6.4 Oddział w szyku kolumnowym

Komentarz: Zdyscyplinowana piechota na polu bitwy poruszała się w szyku bojowym, który w późniejszych wiekach został nazwany linią. Jednak w celu szybszego przemieszczania się była też zdolna do zmiany tego szyku na luźniejszy, bardziej mobilny (dzisiaj nazywany kolumnowym). Ponadto ponieważ w kolumnie szyk nie musiał być ściśle przestrzegany, wpływ ruchu na spójność oddziału nie był tak duży jak w szyku bojowym.



6.41 Po otrzymaniu rozkazu ruchu, oddział typu kohorta CO, falanga PH lub ciężka piechota HI, który nie znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli, może zmienić szyk na kolumnowy (lub wyjść z niego) tuż **po zakończeniu swojego ruchu**. Taka zmiana szyku kosztuje 1 PR (koszt ten sam za wejście i wyjście z kolumny). Aby oddział mógł użyć ruchu „w kolumnie”, musi rozpocząć Fazę Rozkazów w szyku kolumnowym. Do oznaczenia tego szyku na oddziałach należy układać znaczniki z napisem „In Column”.

Komentarz: Ograniczenie rodzajów oddziałów mogących skorzystać z szyku kolumnowego wynika z tego, iż w porównaniu do innych z tej gry tylko te wyszczególnione powyżej miały odpowiednie wyszkolenie i dyscyplinę.

6.42 Będąc w szyku kolumnowym oddziały mają PPR zwiększoną o +1 PR. W przypadku niektórych oddziałów Redukcje Spójności na określonym terenie są zmniejszone.

PRZYKŁAD: Zgodnie z tabelą kosztów ruchu oddział rodzaju kohorta CO będąc w szyku kolumnowym nie ponosi Redukcji Spójności za przekroczenie strumienia ani wejście na heks z nierównym terenem.

6.43 Oddziały w szyku kolumnowym muszą być zwrócone w stronę krawędzi heksu (a nie wierzchołka) i wtedy tylko jeden heks bezpośrednio przed nimi jest ich przednim (jak pokazano na ilustracji przed 6.41). Zmiana ustawienia jest wykonywana podczas ogłoszenia przez gracza wejścia/wyjścia oddziału z szyku kolumnowego. Następnie oddział taki może poruszyć się i/lub zmienić kierunek tylko podczas kolejnej Fazy Rozkazów. Zmieniając szyk na/z kolumnowego, obróć oddział o 30 stopni w lewo lub w prawo, tak aby był zwrócony odpowiednio w stronę krawędzi/wierzchołka heksu.

6.44 Oddziały w szyku kolumnowym poruszają się albo na swój przedni heks, albo na boczne heksy sąsiadujące z przednim. Aby wejść na heks przedni boczny, należy wpięrow obrócić oddział w jego kierunku i dopiero potem przesunąć. Za taką zmianę kierunku oddział w szyku kolumnowym nie ponosi żadnych dodatkowych kosztów w PR ani Redukcji Spójności. Jeśli chciałby wejść na jakikolwiek inny boczny lub tylny heks, wpięrow musi wykonać obrót, za co płaci w PR tak jak przy zmianie kierunku w szyku bojowym.

6.45 Oddziały w szyku kolumnowym mają tymczasowo obniżoną Jakość o 2 (nie jest to oznaczone na żetonie „In Column”, więc trzeba o tym pamiętać – dop. tłum.). Nie mogą atakować w walce wręcz ani strzelać. Mogą poruszać się zgodnie z rozkazami i mogą mieć usunięte Redukcje Spójności poprzez regenerację.

Jeśli zostaną zaatakowane w walce wręcz, oddział atakujący automatycznie otrzymuje Przewagę Atakujących, niezależnie od pozycji na mapie ani rodzaju oddziałów.

6.46 Jeśli oddział w szyku kolumnowym zostanie zaatakowany w walce wręcz, po zakończeniu Fazy Rozkazów automatycznie wraca do szyku bojowego (tj. usuwa znacznik „In Column”) i ponosi Redukcję Spójności o 1. Po wyjściu z kolumny oddział musi zostać obrócony o 30 stopni w lewo albo w prawo (wybór gracza), tak aby był skierowany w stronę wierzchołka zajmowanego heksu.

6.47 Oddziały w szyku kolumnowym nie mogą korzystać z Uporządkowanego Cofnięcia (6.5) ani Reakcyjnej Zmiany Kierunku (7.14). Nie mogą przejść przez przyjazny oddział bojowy ani przyjazny oddział bojowy nie może dobrowolnie przejść przez oddział będący w szyku kolumnowym. Rozbite oddziały (mające znacznik „Routed”) mogą poruszać się przez oddziały będące w szyku kolumnowym – ale obowiązują wszystkie kary. Oddziały w szyku kolumnowym mogą przekroczyć krawędź heksu z fortyfikacjami tylko przez bramę.

6.5 Uporządkowane Cofnięcie

Uporządkowane Cofnięcie (UC) to forma ruchu w reakcji wykonywana podczas wrogiego Segmentu Ruchu i Ostrzału, w której szybsze i bardziej zwrotne oddziały mogą unikać wplątania się w walkę wręcz z przeciwnikiem wykonującym swoją aktywację.

Uwaga: Uporządkowane Cofnięcie jest niezwykle cennym manewrem, dlatego dołożyliśmy starań, aby dobrze wyjaśnić tę zasadę. Pokazaliśmy też przykład, który powinien pomóc rozwiązać wszelkie (niezamierzone) wątpliwości.

6.51 Podczas wrogiego Segmentu Ruchu i Ostrzału (lub w dowolnym momencie rozpatrywania Szału Słonia, 9.93), oddział (lud dowódca – dop. tłum.), który nie znajduje się w wrogiej Strefie Kontroli, może uniknąć kontaktu z poruszającym się wrogiem w momencie, gdy ten wejdzie na heks w promieniu 2 heksów lub jeśli będzie chciał rozpocząć ruch będąc w promieniu 2 heksów od przyjaznego nieaktywnego oddziału, jeśli nieaktywny oddział ma większą wartość Puli Punktów Ruchu niż poruszający się wrogi oddział bojowy (czyli gdy jest szybszy od wroga). Aby wykonać takie Uporządkowane Cofnięcie, przyjazny oddział oddala się od poruszającego się, wydając na to co najwyżej tyle PR, ile wynosi różnica między jego PPR a PPR wrogiego oddziału (możliwość „ruchu” podczas UC określa się w PR, a nie w heksach). „Oddalanie” oznacza, że cofający się oddział musi przesunąć się na heks położony dalej od poruszającego się wroga niż ten, który opuszcza. UC musi nastąpić natychmiast w chwili, gdy wrogi oddział wejdzie na heks (lub rozpocznie swój ruch) w promieniu 2 heksów (przeciwnik musi chwilę poczekać z przemieszczeniem swojego oddziału), albo w przeciwnym razie możliwość wykonania UC przepada.

Wyjątki:

- Harcownicy SK mogą cofnąć się do 2 heksów (więcej wielkości różnicy w PPR między oddziałami nie ma znaczenia) przed jakimkolwiek oddziałem, którego PPR jest mniejsza lub nawet taka sama.
- Oddziały rozbite (mające znacznik „Routed”) oraz takie, które mają zwiększoną PPR ponad wartość z ich żetonu (np. z uwagi na szyk „W Kolumnie” lub Porywczność) nie mogą korzystać z UC.

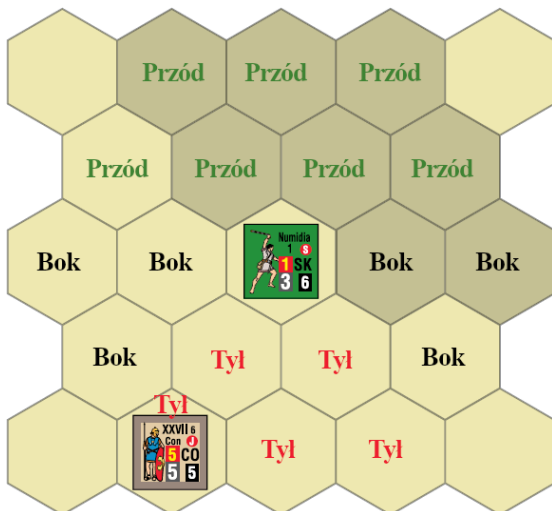
Uwaga: W razie potrzeby jeszcze raz przeczytaj powyższy punkt 6.51 i zwróć uwagę, że nie mówi on nic o kierunku, w jakim porusza się wrogi oddział. Przyjazny oddział może się cofnąć, jeśli wrogi poruszy się na heks w promieniu 2 heksów i nawet jeśli dotychczasowy jego ruch mógłby sugerować, że nie idzie w kierunku przyjaznego oddziału. Ostatecznie wrogi oddział może zmienić kierunek ruchu. Zatem gracz musi podjąć decyzję o cofnięciu zanim poruszający się wróg ujawni swoje zamiary. I ma na to tylko jeden moment podczas ruchu wroga, potem już nie może wykonać Uporządkowanego Cofnięcia! (Część z tej uwagi została dopisana przez tłumacza).

PRZYKŁAD: Oddział kawalerii (PPR = 8 PR) nie może cofnąć się pod górę (teren na wyższej wysokości) w sposób uporządkowany w obliczu poruszających się słońi (PPR = 7 PR), ponieważ taki ruch kosztowałby kawalerię 2 PR, a na cofanie kawaleria może przeznaczyć tylko 1 PR (8 PR kawalerii – 7 PR słońi = 1 PR).

6.52 Cofający się oddział zachowuje swoje pierwotne ukierunkowanie przez cały czas cofania, nie może zmieniać kierunku. Wykonując cofnięcie pokrywa wszelkie koszty

ruchu oraz ponosi ewentualne Redukcje Spójności, jak podczas zwykłego ruchu (tzn. według tabeli kosztów ruchu – dop. tłum.) Po zakończeniu cofania oddział może zmienić kierunek, ale wtedy ponosi koszty w PR oraz Redukcje Spójności, które wiążą się z taką zmianą (7.12-7.13). Ponadto:

1. Po cofnięciu jakiegokolwiek oddziału pieszego, za wyjątkiem harcowników SK, oddział taki wykonuje test Jakości (10.11). Jeśli wynik rzutu jest większy niż Jakość oddziału, otrzymuje Redukcję Spójności o 1.
2. Jeśli do cofającego się oddziału wróg zbliżał się od tyłu lub z boku, oddział otrzymuje Redukcję Spójności o 1 przed cofnięciem, co kumuluje się z punktem 1 powyżej. Aby można było uznać podejście wroga za „z tyłu”, poruszający się wrogi oddział musi sąsiadować wyłącznie z jednym z dwóch tylnych heksów oddziału, który ma się cofnąć. Jeśli poruszający się wrogi oddział sąsiaduje zarówno z heksem bocznym, jak i tylnym, wtedy jest to podejście z boku, a nie z tyłu. Ta sama zasada dotyczy podejścia od przodu. Kara Redukcji Spójności o 1 dotyczy wszystkich cofających się oddziałów niebędących harcownikami SK. Harcownicy SK ponoszą karę tylko wtedy, gdy wróg podchodzi do nich od ich tylnego heksu.



PRZYKŁAD: Na powyższej ilustracji harcownicy SK są zachodzeni z tyłu, więc jeśli zdecydowaliby się na cofnięcie, otrzymaliby Redukcję Spójności o 1. Harcownicy mogą cofnąć się tylko na zacienione heksy, ponieważ tylko te znajdują się dalej od zbliżającej się wrogiej kohorty CO.

Komentarz historyczny: Uporządkowane Cofnięcie to „odwrot” w obliczu zbliżającego się wroga, na długo zanim ten wróg zdoła się zbliżyć. W związku z tym cofający się oddział może powrócić do pierwotnego ustawienia (przy minimalnym koszcie w spójności), którą miał przed zbliżeniem się wroga. W grze po prostu przesuwasz żeton oddziału dalej od aktywnego wroga, bez obracania.

6.53 Jeśli łączna Redukcja Spójności cofającego się oddziału jest równa lub większa niż wynosi Jakość zapisana na jego żetonie, to oddział natychmiast staje się rozbity i ucieka (10.2).

6.54 Podczas jednej tury oddział może cofać się nieograniczoną ilość razy; kary z 6.52 mają zastosowanie do

każdej czynności cofania. Odnośnie zasad związanych z Pulą Punktów Ruchu (6.1), podczas samego cofania oddział ani dowódca nie wydają Punktów Ruchu i nie zużywają żadnych rozkazów.

6.55 Oddział nie może cofnąć się na heks we wrogiej Strefie Kontroli, do lasów lub na bagna, przez rzekę lub wał/mur jakiegokolwiek rodzaju (z wyjątkiem bramy) ani na/przez jakiegokolwiek heks/krawędź heksu, gdzie ruch jest zabroniony dla cofającego się oddziału. Podczas cofania obowiązują ograniczenia i kary dotyczące układania w stosy (6.6). **Łucznicy konni** (harcownicy SK z amunicją A i tylko oni – żaden inny rodzaj oddziałów strzeleckich nie może tego zrobić) **mogą strzelać podczas cofania**, zasięg jest wtedy zawsze traktowany jako 2 heksy. Cofający się oddział łuczników konnych jest ograniczony do jednego strzału na każdy jeden wrogi oddział powodujący Uporządkowane Cofnięcie, na każdą Fazę Rozkazów.

Uwaga: W pierwszym zdaniu w 6.51 jest zaznaczone, że UC rozpoczyna się „w momencie” wejścia oddziału na heks w promieniu 2 heksów od wroga. To oznacza, że oddział nie ma „w tym momencie” szansy wykonać ostrzału, natomiast zgodnie z 6.55 wróg ma taką możliwość, jeśli tym wrogiem są łucznicy na koniach. Ale jeśli oddział dopiero co otrzymał rozkaz ruchu/ostrzału i zamierza wykonać ostrzał (a potem się poruszyć lub sam ostrzał), znajdując się w promieniu 2 heksów od wroga, to ta czynność musi nastąpić, to znaczy może wykonać ostrzał i dopiero wtedy następuje „uruchomienie” możliwości wykonania UC przez wroga.

6.56 Uporządkowane Cofnięcie ma miejsce podczas Segmentu Ruchu i Ostrzału wykonywanego przez przeciwnika; oddział bojowy nie może cofać się w Segmentcie Walki Wręcz (ale dowódca mogą to zrobić). Poruszający się oddział aktywnego przeciwnika może kontynuować swój ruch natychmiast gdy dany oddział zakończy Uporządkowane Cofnięcie.

Wyjątek: Uporządkowane Cofnięcie w obliczu Szalejącego Słonia (9.93) może nastąpić w dowolnym momencie i może być użyte przez dowolnego gracza, niezależnie od tego, czy jest aktualna Faza Rozkazów ani czy słoń wpadł w szal.

PRZYKŁAD COFANIA: [Mapa Britannia] Walczący dla Cezara kreteńscy łucznicy (harcownicy SK z amunicją A, ich PPR = 6) razem z legatem VII Legionu (PPR = 9 wg 4.21) są na heksie 4819. Brytyjska lekka piechota LI (PPR = 5) znajduje się na heksie 4419. Brytowie decydują się przesunąć tę lekką piechotę w kierunku łuczników. Gdy lekka piechota wchodzi na 4619 (wydając 2 PR z PPR = 5), gracz rzymski oznajmia, że legat i jego łucznicy wykonują Uporządkowane Cofnięcie. Legat stwierdza, że woli znaleźć się bliżej swojego legionu, więc wydaje dostępne 4 PR, by cofnąć się o 4 heksy do jednej ze swoich pobliskich kohort. Łucznicy mogą cofnąć się maksymalnie o 2 heksy, więc idą na 5019, zachowując takie samo ukierunkowanie, jakie mieli na heksie 4819. Lekkiej piechocie Brytów jednak pozostały już tylko 3 PR z jej puli dostępnych Punktów Ruchu. Kontynuuje ruch i dochodzi do heksu 4819, czyli znów jest w zasięgu 2 heksów od wroga. Gracz rzymski ponownie decyduje się na cofnięcie, przesuwając łuczników tym razem tylko o 1 heks na 5118. Brytyjska lekka piechota

kończy swój ruch na 4919. Rzymscy (kreteńscy) łucznicy uniknęli walki wręcz z wrogiem i jego ostrzału (oddział LI ma amunicję J - oszczepy, które może miotać ale tylko na zasięg 1 heksu), i wciąż mają możliwość wykonywać cofnięcia, a jeśli sytuacja się nie zmieni, to mają wroga w swoim zasięgu ostrzału (amunicja A (strzały) ma zasięg do 4 heksów zgodnie z tabelą zasięgów i wyników ostrzału).

6.57 Cofnięcie Linii kawalerii: W pewnych okolicznościach gracz może cofnąć całą Linie kawalerii (4.42). Obowiązują standardowe zasady UC, z tym że tutaj dodatkowym warunkiem jest, aby w przypadku poruszającego się oddziału wroga istniał przynajmniej jeden oddział kawalerii z Linii, będący w promieniu 2 heksów od dowódcy, który może wydawać rozkazy tej Linii. Cofnąć muszą się wszystkie oddziały kawalerii należące do Linii; gracz nie może wybierać ani wyłączać oddziałów z takiej Linii. Ponadto podczas rozstrzygnięcia możliwości cofnięcia nie można rozwiązać go tak, iż jedna kawaleria należąca do Linii sama wykona Uporządkowane Cofnięcie, a następnie pozostałe oddziały razem jako Linia; Linia kawalerii, jeśli się cofa, musi to robić cała jako Linia.

Uwaga: Pojedynczy oddział zawsze może skorzystać z Uporządkowanego Cofnięcia. Jednak gdy z tego skorzysta, wtedy Linia, do której należy ten oddział, nie może wykonać Cofnięcia Linii Kawalerii.

6.6 Stos oddziałów

Stos oddziałów oznacza posiadanie więcej niż jednego oddziału na jednym heksie w dowolnym momencie, zarówno podczas ruchu, jak i po jego zakończeniu. Przy sprawdzaniu wielkości stosu na heksie podczas ruchu należy wykonać je zależnie od tego, czy jest to dobrowolny ruch: który zwykle oznacza ruch oddziałów bojowych w wyniku wydanego rozkazu lub Uporządkowane Cofnięcie; czy ruch przymusowy: który prawie zawsze jest ucieczką oddziału będącego w stanie rozbicia (mającego znacznik „Routed”).

6.61 Tylko jeden oddział bojowy może zajmować dany heks na końcu dowolnej formy ruchu – dobrowolnego lub przymusowego. Dowódcy i znaczniki informacyjne nie mają wpływu na wielkość stosu, jeden heks może zawierać dowolną ilość dowódców i znaczników. Trzy wyjątki to:

1. Dwie kohorty CO mogą tworzyć stos na tym samym heksie. Jeśli wtedy inny (trzeci) oddział lub inny stos będzie przechodzić przez taki heks, to wtedy owe dwie kohorty są traktowane jako jeden oddział.
2. Jeden oddział kohorty CO, harcowników SK lub lekkiej piechoty LI może tworzyć jeden stos z jedną artylerią (9.17).
3. Oddział lekkiej piechoty oznaczony jako Antesignani LI może tworzyć stos z jedną kawalerią (9.4).

Uwaga: Zasady dotyczące wielkości stosu są bardzo proste: na końcu każdego ruchu na żadnym heksie nie może znajdować się więcej niż jeden oddział bojowy, a wyjątkiem są kohorty, artyleria i lekka piechota Antesignani LI będąca z kawalerią.

6.62 Ograniczenia, dopuszczenia oraz kary w postaci Redukcji Spójności odnośnie stosów oddziałów są zawarte w dwóch Tabelach Stosów Oddziałów (6.69). Wybór tabeli zależy od rodzaju ruchu – dobrowolny albo przymusowa ucieczka po Rozbiciu. W obu tabelach używa się następujących ogólnych zasad:

- **Podstawowa zasada:** stosują ją wszystkie oddziały inne niż dwie kohorty CO, jedna kohorta CO, harcownicy SK lub lekka piechota LI z artylerią oraz lekka piechota Antesignani LI z kawalerią.
- **Stosy:** Jeśli poruszające się lub nieruchome oddziały są jakimikolwiek stosami złożonymi z dwóch oddziałów, to używana jest „podstawowa zasada”.

Uwaga: Jeśli czytasz zasady po raz pierwszy, zdecydowanie zalecamy zapoznać się teraz z tabelą stosów oddziałów.

6.63 Oddział nigdy nie może wejść ani przejść przez heks zawierający wrogi oddział bojowy.

6.64 Dowódca musi zużyć i wydać 2 Rozkazy Indywidualne, aby poruszyć dwa oddziały bojowe ułożone w stosie na tym samym heksie. Natomiast GD może wydać 1 RI, by przesunąć wszystkie oddziały (w tym samego siebie) ułożone na heksie zajmowanym przez GD. Ułożone w stos oddziały muszą poruszyć się razem i zakończyć ruch na tym samym heksie.

Wyjątek: Stos złożony z lekkiej piechoty Antesignani LI i kawalerii (9.41) może wykonać ruch zużywając tylko 1 RI.

6.65 Oddziały bojowe mogą wejść na heks, na którym znajduje się sam dowódca, bez dodatkowych kosztów ruchu i bez Redukcji Spójności (i na odwrót, gdy porusza się dowódca). Jeśli oddział bojowy i dowódca, który jest z nim w stosie, razem używają Uporządkowanego Cofnięcia (6.5), muszą pozostać razem.

6.66 Jeśli dwa oddziały kohorty są ułożone w stos na tym samym heksie, kolejność układania (tj. kto jest na górze) może zostać zmieniona tylko poprzez użycie na ten cel Rozkazu Indywidualnego (5.22 pkt 6); nie może to być częścią rozkazu ruchu ani Rozkazu Legionowego/Liniowego. Jeśli gracz chce rozłączyć oddziały, wtedy tylko górny oddział może się poruszyć w trwającej Fazie Rozkazów (wyjątkiem jest rozciągnięcie linii kohort, 9.32). Oddział kohorty kończący swój ruch na heksie w stosie z innym zawsze powinien być umieszczony pod nim, na dole stosu. Taki ruch nie umożliwia ostrzału reakcyjnego „na wejście” (8.21) ani nie wywołuje przymusowej walki wręcz, jeśli obok znajduje się przeciwnik (7.32).

Uwaga: Kolejność oddziałów na stosie nie dotyczy stosu złożonego z lekkiej piechoty Antesignani LI i kawalerii lub stosu typu „oddział + artyleria”.

6.67 Oba oddziały bojowe ułożone razem na heksie muszą być skierowane w tę samą stronę. Gdy dany oddział porusza się i chce wejść na heks z innym oddziałem, tak aby utworzyć z nim stos, wtedy musi dostosować swoje ukierunkowanie do nieruchomego oddziału, pokrywając odpowiedni koszt w PR i wszelkie Redukcje Spójności za ewentualną zmianę swojego kierunku. Nie dotyczy to oddziału jedynie przechodzącego

przez zajęty heks. Oddziały artyleryjskie nie mają ukierunkowania, a więc będąc w stosie z innym rodzajem oddziału zawsze spełniają wymóg dotyczący ukierunkowania.

6.68 Stos dwóch oddziałów kohorty CO ma następujące efekty:

- Obie kohorty sumują swoje wartości Wielkości, gdy biorą udział w walce wręcz.
- Strzelać może tylko górna kohorta ze stosu.
- Wrogi ostrzał wpływa tylko na górną/wierzchnią kohortę ze stosu, chyba że przechodzi przez tylne heksy, to wtedy wpływa tylko na dolną kohortę.
- Każda kohorta wykonuje swój własny test Jakości, ale w każdym z obu tych testów należy użyć wartości Jakości kohorty znajdującej się na wierzchu stosu. Automatyczne Redukcje Spójności są nakładane na każdy oddział w stosie.
- Ułożone w stos kohorty z różnych legionów otrzymują karny MOD +1 w swoich testach Jakości.
- Redukcje Spójności wynikające z walki wręcz muszą być rozdzielane równo pomiędzy kohorty ze stosu, przy czym najwyższy priorytet dla otrzymania Redukcji ma kohorta znajdująca się na wierzchu stosu. Jeśli jednak atak jest od tyłu, zamiast tego wyższy priorytet ma kohorta na dole stosu.
- Jeśli górna kohorta staje się rozbita, to samo dzieje się z dolną. Jeśli dolna kohorta staje się rozbita, górna wykonuje test Jakości i gdy go nie zda, jest rozbita.

Uwaga: Efekty dotyczące przebywania w stosie lekkiej piechoty Antesignani LI lub artylerii zostały omówione odpowiednio w rozdziałach 9.4 i 9.1.

6.69 Tabela stosów oddziałów: Pokazuje efekty dla stosu w odniesieniu do rodzaju oddziału wykonującego ruch, z tym że dotyczą one zarówno oddziałów ruchomych, jak i nieruchomych, chyba że zaznaczono inaczej.

6.7 Zaplanowane Cofnięcie

Gracz może próbować przewidzieć ruchy swojego przeciwnika, stosując specjalną taktykę zwaną Zaplanowanym Cofnięciem (ZC). Pozwala ona niektórym rodzajom piechoty na cofnięcie się w obliczu ruchu piechoty wroga, nawet jeśli nie mają one PPR wyższej niż ci poruszający się przeciwnicy.

6.71 Jedynymi oddziałami, które mogą używać ZC, są legiony złożone wyłącznie z **kohort CO weteranów VET i/lub rekrutów REC**; żadne inne oddziały nie mogą używać ZC. Wykonanie ZC wymaga wydania Rozkazu Legionowego, a wszystkie kohorty danego legionu muszą być w zasięgu dowodzenia. ZC nie może być używane przez pojedyncze oddziały. ZC może wykonać dany legion, jeśli jego trybun znajduje się w zasięgu dowodzenia swojego GD, a jeśli legion jest dowodzony przez legata, to wtedy ten legat musi znajdować się w zasięgu dowodzenia GD. Specjalne zasady scenariusza mogą modyfikować te wymagania.



6.72 Słowo „zaplanowane” w ZC oznacza, że taka taktyka musi być wyznaczona na początku tury, zanim aktywowany zostanie jakikolwiek dowódca. Gracz umieszcza wtedy pod trybunem/legatem znacznik „Pre-Arranged Withdrawal”, który umożliwi zastosowanie taktyki ZC później podczas tury. Oczywiście takie działanie często może być wyraźnym sygnałem dla przeciwnika, dlatego gracz może rozłożyć wszystkie dostępne wskaźniki na uprawnionych legionach według 6.71 (lub oznaczyć je w inny sposób uzgodniony między graczami, np. na kartce papieru – dop.tłum.).

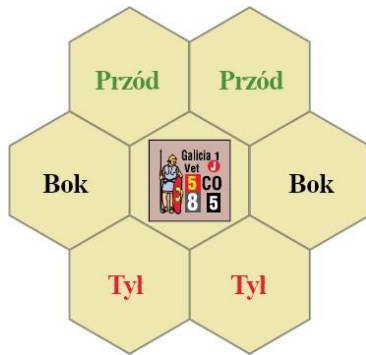
6.73 Kiedy dowódca jest aktywowany lub gdy gracz chce użyć zdolności ZC podczas zbliżania się wrogich oddziałów do legionu, wtedy ujawnia znacznik „Pre-Arranged Withdrawal”. W zależności od tego, co nastąpi jako pierwsze:

- Kohorty CO z tego legionu i dowodzący nimi trybun/legat mogą cofnąć się o 1 heks w momencie, w którym jakakolwiek piechota wroga normalnie aktywowałaby Uporządkowane Cofnięcie. Stosuje się do tego zasady z 6.51, za wyjątkiem określania możliwości ruchu poprzez różnicę w PPR. Kiedy ZC jest aktywowane, wszystkie kohorty z danego legionu muszą cofnąć się razem (jak linia kawalerii według 6.57) i wszystkie muszą cofnąć się o 1 heks. Obowiązują wszystkie efekty Uporządkowanego Cofnięcia (6.52, 6.55 itd.). ZC może być wykonywane dowolną ilość razy przez pozostałą część tury. Gdy dany legion użyje ZC, jego trybun/legat zostaje Zakończony... nawet jeśli nie został jeszcze aktywowany!
- Jeśli nadejdzie tura trybuna/legata, który ma zostać aktywowany przed wykonaniem ZC, dowódca taki może pozostać nieaktywny lub wydać rozkazy, jednak kohorty nie mogą opuścić swojego heksu; mogą zmienić kierunek, wykonując obrót na heksie. To ograniczenie ma zastosowanie, jeśli później podczas tury trybun/legat otrzyma od GD lub DS polecenie wydania Rozkazu Legionowego.

7.0 UKIERUNKOWANIE I STREFA KONTROLI

7.1 Ukierunkowanie

7.11 Wszystkie oddziały, z wyjątkiem będących w szyku kolumnowym (6.43), muszą być ustawione na heksie tak, aby górna część żetonu (ta z nazwą oddziału) była skierowana w wierzchołek heksu (pomiędzy dwoma heksami). Dwa heksy z przodu nazywane są przednimi; te z boku to boczne, a te z tyłu to heksy tylne. **Oddział wykonujący zwykły ruch może poruszyć się tylko na swój przedni heks.**



7.12 Aby oddział bojowy zmienił kierunek, musi się obrócić w obrębie zajmowanego heksu. Zmiana ustawienia w dowolnym kierunku kosztuje 1 PR, niezależnie od kąta obrotu. **Wyjątki:**

- Oddziały kawalerii i piechoty innej niż kohorta CO płacą 1 PR za każdy obrót o „jeden wierzchołek heksu”.
- Oddziały słońi EL i rydwanów CH płacą 2 PR za każdy obrót o „jeden wierzchołek heksu”.
- Harcownicy SK nie ponoszą żadnych kosztów w PR za zmianę ukierunkowania.
- Oddziały ustawione w szyku kolumnowym: patrz 6.44.

7.13 Niektóre oddziały, jak zaznaczono też w tabeli kosztów ruchu (6.27), które zmieniają kierunek na „trudnym terenie”, otrzymują 1 Redukcję Spójności za każdy obrót o jeden wierzchołek heksu. Oddziały słońi EL, harcowników SK oraz plemienna piechota BI i LI, ze względu na ich wyjątkowo luźne szyki, nie podlegają tej karze. Możliwa jest sytuacja, że oddział otrzyma więcej punktów Redukcji Spójności niż zapłaci w PR za wykonanie manewru na takim terenie.

Trudny teren obejmuje lasy „Woods”, nierówności „Broken” i wszelkie tereny podmokłe – wszystkie rodzaje „Marsh”.

7.14 Reakcyjna zmiana kierunku: Dowolny oddział lub stos oddziałów może zmienić kierunek o jeden wierzchołek heksu raz na Fazę Rozkazów, kiedy aktywny wrogi oddział poruszy się z niesąsiadującego heksu na sąsiadujący w sposób dobrowolny lub wymuszony (czyli np. według 8.5, 8.62, 9.11 itp.). Nie może tego zrobić, jeśli znajduje się już w Strefie Kontroli innego wrogiemu oddziału. Po zmianie kierunku gracz będący właścicielem rzuca kością i modyfikuje wynik rzutu o różnicę pomiędzy PPR wrogiemu aktywnemu oddziału a PPR oddziału stojącego w bezruchu. Jeśli tak zmodyfikowany wynik rzutu jest większy niż Jakość nieaktywnego oddziału, to otrzymuje on Redukcję Spójności równe różnicy, lecz musi otrzymać co najmniej Redukcję o 1 niezależnie od wyniku rzutu. Nieaktywny oddział po takiej zmianie kierunku może wykonać ostrzał reakcyjny „na wejście” (8.21).

Wyjątek: Oddziały kawalerii (ale nie stosu kawalerii z piechotą Antesignani LI) zmieniające kierunek w reakcji na ruch wrogiej piechoty są wyłączone z opisanego powyżej testu i dokonują zmiany kierunku bez negatywnych skutków. W przypadku stosu kawalerii z piechotą Antesignani LI, aby określić modyfikator rzutu kostką, użyj PPR z żetonu piechoty.

Uwaga: Ułożone w stos oddziały są sprawdzane osobno. Artyleria nie ma kierunku, więc nie wykonuje takiego testu.

7.2 Strefy kontroli

Strefa Kontroli to te heksy, inne niż heks zajęty, nad którymi oddziały sprawują kontrolę, ograniczając ruch wroga.

7.21 Harcownicy SK posiadają Strefę Kontroli na swoich przednich i bocznych heksach. Jeśli skończy im się amunicja (czyli gdy mają znacznik „Missile No”), wtedy już nie posiadają Strefy Kontroli. Wszystkie inne oddziały bojowe posiadają Strefę Kontroli na swoich przednich heksach – nawet te, którym skończy się amunicja. Rozbite oddziały i dowódcy nie posiadają Strefy Kontroli.

7.22 Strefa Kontroli **nie istnieje** na heksie, na który ruch jest zabroniony. Nie ma jej także po drugiej stronie krawędzi heksu zawierającej fortyfikację (11.22).

7.23 Oddział **musi zatrzymać ruch** z chwilą wejścia do wrogiej Strefy Kontroli. Oddział, który rozpoczyna ruch będąc we wrogiej Strefie Kontroli, może z niej wyjść tylko gdy:

1. jest to oddział bojowy, który otrzymał rozkaz ruchu, ma co najmniej jeden niezajęty heks przedni, a podana na jego żetonie PPR jest większa niż PPR oddziału wroga, w którego Strefie Kontroli się znajduje. **Wyjątek:** Strefa Kontroli wrogiemu oddziału jest w tym przypadku ignorowana (nie trzeba porównywać PPR), jeśli taki wrogi oddział nie ma zdolności prowadzenia walki wręcz (z tego powodu harcownicy SK, którzy właśnie nie mogą prowadzić walki wręcz, nie będą mogli w nierzeczywisty sposób ograniczać ruchu wrogiemu oddziałów); *lub*
2. oddziałem jest Głównodowodzący wydający dla siebie Rozkaz Indywidualny; *lub*
3. oddział jest dowódcą, dla którego jego Głównodowodzący lub Dowódca Sekcji zużył 2 Rozkazy Indywidualne na możliwość opuszczenia wrogiej Strefy Kontroli.

Oddział opuszczający wrogą Strefę Kontroli może natychmiast wejść do innej wrogiej Strefy Kontroli, ale wtedy do końca bieżącej Fazy Rozkazów już nie może się poruszać.

7.24 Oddział, który rozpoczyna Segment Ruchu i Ostrzału będąc we wrogiej Strefie Kontroli, w większości sytuacji nie może zmienić kierunku. Wyjątkowo może wydać swoją PPR do połowy (zaokrąglając w górę), aby zmienić kierunek, jeśli dodatkowo spełnione są wszystkie poniższe warunki:

- oddział znajduje się w Strefie Kontroli tylko jednego oddziału bojowego wroga (Wyjątek: Strefa Kontroli wrogiemu oddziału jest w tym przypadku ignorowana, jeśli taki wrogi oddział nie ma zdolności prowadzenia walki wręcz), *oraz*
- w Strefie Kontroli oddziału nie ma wrogiemu oddziałów bojowych, *oraz*
- oddział pozostaje na heksie podczas aktualnego Segmentu Ruchu i Ostrzału; nie może opuścić wrogiej Strefy Kontroli wykorzystując pierwszy punkt z zasady 7.23.

Komentarz: W tej wersji gry zasady ograniczające możliwości zmiany ukierunkowania są nieco bardziej łagodne. Obecnie oddział, który nie jest zwarty w walce z przodu lub został zaatakowany z wielu kierunków, może zmienić swój kierunek i ustawić naprzeciw ataków z boku/tyłu.

7.25 Jeśli przeciwne oddziały posiadają Strefę Kontroli na tym samym heksie, wtedy należy przyjąć, że oba kontrolują ten heks.

7.3 Wymagania do walki wręcz

To, czy oddział bojowy musi zaatakować wroga, zależy zarówno od jego rodzaju, jak i od tego czy oddział się poruszył. Konieczność starcia jest kwestią uzbrojenia tylko w niewielkim stopniu. Bardziej chodzi o to, że oddział poruszający się „na wroga” (na heks sąsiedni z wrogiem) będzie z nim walczył mimowolnie, „nie potrafi się powstrzymać”. Jest to cecha bitew ze starożytności. (W pozostałych przypadkach walka najczęściej jest dobrowolna – dop. tłum.)

7.31 W Segmentcie Walki Wręcz wszystkie przyjazne oddziały „ciężkie” - ich rodzaj jest oznaczony znakiem plus (+) w „tabeli przewag w walce wręcz” (8.72) - które w poprzednim Segmentcie Ruchu i Ostrzału przeszły z heksu niesąsiadującego na heks sąsiadujący z oddziałem wroga, muszą wykonać atak wręcz na wszystkie wrogie oddziały będące w ich Strefach Kontroli. Wszelkie pozostałe, „lekkie” oddziały zdolne do prowadzenia walki wręcz - bez znaku plus (+) w tabeli - które podczas właśnie zakończonego Segmentu Ruchu i Ostrzału przeszły na heks sąsiadujący z oddziałem wroga, mogą same wybrać czy w bieżącym Segmentcie Walki Wręcz chcą zaatakować na wszystkie oddziały wroga znajdujące się w ich Strefach Kontroli.

Wyjątek: Ciężkie oddziały mogą zaatakować wrogie oddziały poprzez krawędź heksu z fortyfikacjami, ale nie muszą tego robić.



7.32 Aktywny gracz umieszcza znacznik Shock MUST Check TQ („walka wręcz, **musisz sprawdzić Jakość** oddziałów”) na wierzchu każdego oddziału, który wykonał ruch na heks sąsiadujący z oddziałem wroga z heksu niesąsiadującego i albo musi zaatakować w walce wręcz w Segmentcie Walki Wręcz, albo sam wybrał taki atak (7.31). Znaczniki te umieszcza się w chwili, gdy poruszający się oddział przesunie się na heks sąsiadujący z wrogiem, zanim wróg wykona jakikolwiek ostrzał reakcyjny. Znacznik ten informuje o walce wręcz oraz o teście Jakości, jaki wcześniej będą musiały wykonać **wszystkie** zaangażowane oddziały (sojusznicze i przeciwnika) (8.43).

PRZYKŁAD: Kohorta CO Cezara wchodząca na heks sąsiadujący z kohortą CO należącą do Pompejusza od razu otrzymuje znacznik „Shock MUST Check TQ”, ponieważ musi zaatakować (nie ma wyboru). Numidyjska lekka kawaleria LC wchodząca na heks sąsiadujący z kohortą nie musi jej atakować w walce wręcz, ale zanim poruszający się

gracz zakończy ruch, musi określić, czy chce zrobić atak. Jeśli chce, wtedy umieszcza na wierzchu swojej lekkiej kawalerii znacznik „Shock MUST Check TQ”.



7.33 Każdy oddział, który otrzymał rozkaz ostrzału lub ruchu, dla którego nie mają zastosowania ograniczenia z 7.31, lub każdy inny oddział znajdujący się tylko w zasięgu dowodzenia aktywowanego dowódcy (w tym trybuna lub legata wydającego Rozkaz Legionowy po wskazaniu przez dowódcę wyższego szczebla), **może dobrowolnie** wybrać wykonanie walki wręcz na wszystkie wrogie oddziały bojowe, które są w jego Strefie Kontroli. Oddziały takie otrzymują znacznik „Shock No TQ Check” (walka wręcz bez poprzedzającego sprawdzania Jakości oddziałów) podczas wskazywania miejsc walki (8.41), aby zaznaczyć, że zamierzają przeprowadzić walkę wręcz, ale nie muszą wykonywać testu Jakości. Zobacz wprowadzenie w 8.4.

Wyjątki:

- Harcownicy SK, artyleria, łucznicy lekkiej piechoty LI-A i łucznicy lekkiej kawalerii LC-A nie są zdolni do prowadzenia walki wręcz i nigdy nie mogą atakować w ten sposób.
- Oddziały będące w stanie Rozbicia lub w szyku kolumnowym nigdy nie mogą atakować w walce wręcz.

Uwaga: Gracz nie może położyć znacznika „Shock No TQ Check” (brak testu Jakości przed walką) na „lekkim” oddziale, którego ruch już się zakończył i gracz nie ogłosił na jego końcu, że zamierza tym oddziałem wykonać walkę wręcz, a następnie zapomniał o tym ruchu lub liczy że przeciwnik o tym zapomniał. Po ruchu takiego oddziału gracz musi stwierdzić czy atakuje, czy nie. Jeśli atakuje, to oddział musi otrzymać znacznik „Shock MUST Check TQ” nakazujący testy Jakości.

Uwaga: Używając w grze opcjonalnych zasad dotyczących „Zwarcia” (10.5), znaczniki Shock No TQ Check (walka wręcz bez poprzedzającego testu Jakości) są wymagane dla oddziałów, które są w Zwarcu (mają znacznik „Engaged”) oraz w zasięgu aktywowanego dowódcy, jeśli może on dowodzić danym oddziałem.

Edycja deluxe: W przeciwieństwie do Caesar:TCW i Caesar:COG, tutaj harcownicy i łucznicy lekkiej piechoty/kawalerii nie mogą już atakować w walce wręcz.

8.0 WALKA

Istnieją dwa rodzaje walki: ostrzał i walka wręcz. Ostrzał jest prowadzony podczas ruchu albo zamiast niego w dowolnym momencie Segmentu Ruchu i Ostrzału w Fazie Rozkazów. Walka wręcz (ang. Shock) ma swój własny segment, który następuje po wydaniu wszelkich rozkazów i zakończeniu ruchów. Oddział strzelecki może uczestniczyć w obu rodzajach walki podczas tej samej Fazy Rozkazów. W walce wręcz pod uwagę brany jest rodzaj, Wielkość i Jakość oddziału, a efektem walki są Redukcje Spójności, które mogą spowodować rozbicie oddziału i tym samym natychmiastową ucieczkę.

8.1 Ostrzał

Komentarz historyczny: Strzelcy, ponieważ posiadają mniejszą Jakość i są bardziej podatni na walkę wręcz niż cięższe oddziały, mogą wydawać się słabi. Mają jednak trzy zdolności, które czynią je całkiem przydatnymi: zazwyczaj mogą strzelać podczas ruchu, wszystkie mogą używać specjalnej taktyki tak zwanego „harcowania”, a większość z nich może strzelać podczas Fazy Oddziałów Auxilia. Ich skuteczność bojowa była jednak ograniczona ze względu na brak zdolności penetracyjnych – problem ten został rozwiązany dopiero po wynalezieniu kuszy i walijskiego długiego łuku.

8.11 Strzelać mogą tylko oddziały posiadające amunicję – może się ona zużywać, ale chodzi też o oznaczenie amunicji znajdujące się na żetonie oddziału (patrz przykładowe oddziały w 2.26). Istnieje sześć rodzajów amunicji, które wskazują na klasę strzelecką: łucznicy (A), procarze (S), oszczepnicy (J), miotacze toporów (X), używający rzutek bojowych (D) i artyleria. Po otrzymaniu rozkazu pojedynczy oddział strzelecki może strzelać w dowolnym momencie przed, w trakcie, po lub zamiast wykonywania ruchu. Jeśli oddział strzelecki poruszy się ze swojego heksu, to w trakcie poruszania się może strzelać tylko wtedy, gdy bezpośrednio przed ostrzałem przesunął się bliżej celu. Strzelanie podczas ruchu nie ma kosztu w PR. Każdy oddział, któremu wydano rozkaz (czyli np. gdy nie strzela w reakcji), może wystrzelić tylko raz na Fazę Rozkazów.

Wyjątek: Lekka piechota łuczniczków (LI z amunicją A) i oddziały artylerii mogą albo poruszać się, albo strzelać, nigdy nie mogą wykonać obu tych akcji w tej samej Fazie Rozkazów. Artyleria nie potrzebuje rozkazu, aby mogła strzelać (9.15).

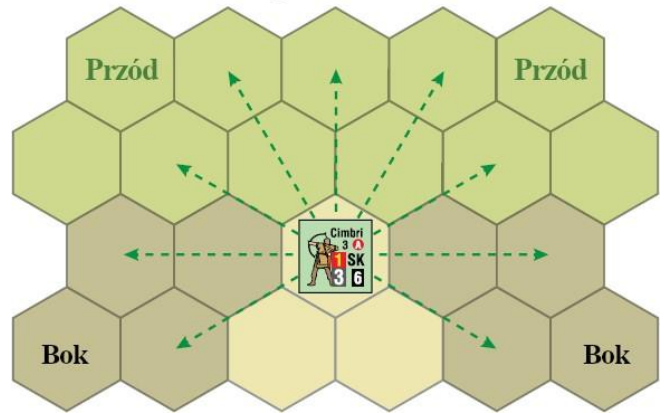
Komentarz historyczny: Oszczep rzymski ma swoją nazwę: pilum, jednak z różnych powodów w grze nazywamy go po prostu „oszczepem” (na żetonach ma skrót J od Javelin).

PRZYKŁADY: Konny łucznik LC-A może poruszyć się o 4 heksy do przodu, strzelić do wroga oddalonego o 2 heksy, a następnie wykorzystać pozostałe punkty, aby odjechać. Procarz SK-S może poruszyć się o 3 heksy do przodu, wystrzelić do celu w zasięgu 2 heksów, a następnie kontynuować swój ruch, oddalając się. Jednak kohorta CO, chociaż mogłaby poruszyć się w kierunku wroga i rzucić oszczepami, to następnie już nie może kontynuować ruchu, ponieważ zasięg oszczepu wynosi 1 heks, czyli najczęściej znajdowałaby się wtedy we wrogiej Strefie Kontroli, a wtedy musi się zatrzymać (7.23). Należy pamiętać przy tym o definicji Strefy Kontroli danego oddziału (np. z tyłu większość oddziałów jej nie posiada, 7.21).

8.12 Ostrzał można prowadzić w wyniku rozkazu od dowódcy (8.11, 8.3), reakcji na działania wroga (ostrzał reakcyjny, 8.2) lub jako część Uporządkowanego Cofnięcia kawalerii z amunicją A (6.55). W przypadku ostrzału artyleryjskiego zobacz 9.15-9.16.

8.13 Oddział strzelecki może strzelać do dowolnego wrogiego oddziału, który znajduje się w jego zasięgu ostrzału i do którego może wytyczyć Linie Widzenia (8.14) przez jeden ze swoich heksów przednich lub bocznych. Oddziały strzelają

indywidualnie; nie mogą łączyć ze sobą siły ostrzału. Jeśli na docelowym heksie znajduje się więcej niż jeden wrogi oddział bojowy, wtedy ostrzał prowadzony w kierunku przodu lub boku takiego stosu wrogich oddziałów ma wpływ na wierzchni, a ostrzał na tył ma wpływ na dolny.



8.14 Oddział strzelecki może strzelać tylko do wrogiego oddziału, do którego ma niezablokowaną Linie Widzenia (LWIDZ). LWIDZ jest obliczana poprzez poprowadzenie ścieżki heksów po mapie w prostej linii między środkiem heksu, na którym znajduje się strzelający oddział, a środkiem heksu z oddziałem będącym celem, przez przednie lub boczne boki strzelców. LWIDZ jest blokowana przez lasy, fortyfikacje i oddziały bojowe, chyba że takie blokujące heksy znajdują się niżej niż zarówno strzelcy, jak i cel. LWIDZ jest również blokowana, jeśli między strzelcami a celem znajduje się jakakolwiek część heksu zawierająca teren o wyższym poziomie wysokości. Jeśli LWIDZ biegnie dokładnie po krawędzi heksów blokującego i nieblokującego, wtedy należy uznać, że jest zablokowana. Oddziały strzeleckie jednak **zawsze** mogą strzelać do celów na sąsiednich heksach (nie trzeba sprawdzać LWIDZ).

Wyjątki:

- Jeśli oddział strzelający to łucznicy (amunicja A), LWIDZ nie jest blokowana przez oddział bojowy znajdujący się na linii strzału, jeśli oddział ten jest bliżej strzelającego niż celu (w połowie drogi to nie jest bliżej).
- Oddział strzelający z wewnątrz obozu/fortyfikacji i sąsiadujący z krawędzią heksu zawierającą elementy fortyfikacji może strzelać i być ostrzeliwany poprzez krawędź heksu z fortyfikacjami.

8.15 Rozstrzygnięcie ostrzału: Do określania skutków ostrzału służy „tabela zasięgów i wyników ostrzału” (8.71). Każdy oddział strzelecki ma siłę ostrzału, która zmienia się w zależności od zasięgu podanego w tabeli. Za każdy ostrzał osobno gracz strzelający rzuca kostką i ewentualnie modyfikuje wynik. Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu jest równy lub mniejszy niż siła strzelających w danym zasięgu, według tabeli, wtedy cel otrzymuje 1 Redukcję Spójności (w niektórych przypadkach określonych w tabeli są to 2 Redukcje). Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu jest większy, nie ma żadnego efektu. Wszystkie dostępne modyfikatory wyniku rzutu są wymienione pod „tabelą zasięgów i wyników ostrzału”.

Modyfikatory te mają charakter kumulacyjny, chyba że inaczej zaznaczono w tabeli. Wszystkie efekty ostrzału są natychmiastowe i pojawiają się zanim jakkolwiek inny oddział zacznie się poruszać lub strzelać.

Modyfikatory mają dokładne opisy pod tabelą, ale dodatkowo warto pamiętać, że kara za ruch („wydanie punktów ruchu PR”) nie obowiązuje podczas zmiany ukierunkowania oddziału, który nie opuszcza zajmowanego heksu. Podczas harcowania taka kara jednak musi zostać nałożona.

Komentarz: Jak wskazano w tabeli, podczas strzelania nie ma też kary za jakkolwiek ruch (wydanie PR) piechoty używającej oszczepów (amunicja J), która właśnie wykorzystuje ruch, aby nadać swoim oszczepom większego pędu i siły (większość pozostałych rodzajów strzelców ma karny modyfikator +1 za poruszenie się). Opcjonalnie można stosować dla niej dodatkowe ograniczenie, że nie otrzymuje kary tylko jeśli przed lub po ostrzale poruszy się do przodu.

8.16 Amunicja: Oddziały strzeleckie mogą strzelać, dopóki nie zabraknie im amunicji. Każdy rodzaj amunicji ma swój własny poziom dostępności:

- Łucznicy A, procarze S i ochrona słoni [a] otrzymują znacznik Missile Low, gdy podczas rozpatrywania dowolnego ich strzału pojawi się niezmodyfikowany wynik rzutu równy 9. Należy wtedy na takim oddziale umieścić znacznik „Missile Low” i w przyszłości będzie on mógł wykonać jeszcze tylko jeden ostrzał.



- Oszczepnicy (amunicja J) inni niż kohorta CO mają zapas amunicji zmniejszony do niskiego poziomu, gdy podczas rozpatrywania dowolnego ich strzału pojawi się niezmodyfikowany wynik rzutu równy 7 lub większy*. Należy wtedy na oddziale umieścić znacznik „Missile Low” i w przyszłości będzie on mógł wykonać jeszcze tylko jeden ostrzał.



**Od tłumacza: Taki zakres wyników rzutu (7-9) jest podany pod tabelą zasięgów i wyników ostrzału (oraz w grze SPQR). W instrukcji jest podany zakres 6-9.*

- Oddziały kohortowe CO (amunicja J) i wszelkie rzucające toporami (amunicja X) automatycznie tracą cały zapas amunicji po wykonaniu pierwszego ostrzału i należy wtedy umieścić na nich znacznik braku amunicji „Missile No”.



- Jakikolwiek oddział piechoty uzbrojony w oszczepy (amunicja J) i biorący udział w walce wręcz automatycznie otrzymuje znacznik „Missile No” po jej zakończeniu.
- Wszelkim oddziałom strzelającym z wnętrza obozu/fortyfikacji do celu znajdującego się poza obozem/fortyfikacją nigdy nie zabraknie amunicji.
- Oddziałom kawalerii używającym bojowych rzutek nigdy nie zabraknie amunicji (w tej grze kawaleria może ich używać tylko przeciw słoniom).



- Oddziałom artylerii nigdy nie zabraknie amunicji.

Jeśli oddział oznaczony niskim stanem amunicji „Missile Low” strzeli, wtedy ma zużyta już całą amunicję i należy mu odwrócić znacznik na stronę „Missile No”.

PRZYKŁAD: [Farsalus]: Cezariańscy procarze balearscy SK-S znajdują się 2 heksy od wrogiej pompejańskiej kawalerii. W zasięgu 2 heksów siła strzelecka procarzy SK-S wynosi 2 zgodnie z tabelą zasięgów i wyników ostrzału. Procarze strzelają i gracz cezariański wyrzuca 2. Oddział pompejańskiej kawalerii otrzymuje Redukcję Spójności o 1 punkt. Gdyby procarze przesunęli się bliżej celu (wykonaliby ruch) i gracz wyrzuciłby 2, wtedy karny MOD +1 za ruch spowodowałby, że ostrzał byłby nieskuteczny. Jeśli natomiast procarze wyrzuciliby 9, ich ostrzał nie miałby efektu dla wroga i gracz musiałby umieścić na strzelających znacznik niskiego stanu zapasów amunicji „Missile Low”.

Uwaga: W grze jest duża ilość żetonów kohort CO, w bitwach z wojny domowej występują po obu walczących stronach, a mają „amunicję” tylko na jeden ostrzał, co można wykorzystać, aby nie zużywać znaczników braku amunicji, których z kolei ilość jest dosyć ograniczona. Sugerujemy następujące podejście: Zamiast korzystać z zasady 8.16, traktuj wszystkie kohorty CO jako posiadające amunicję, chyba że:

- 1) rozpoczęły segment będąc na heksie sąsiadującym z wrogiem oddziałem *lub*
- 2) zostały oznaczone znacznikiem „Missile No”. Jednak znacznik „Missile No” umieść na oddziale nie kiedy strzela, lecz w chwili, gdy przestanie już sąsiadować z wrogiem. Usuń znacznik „Missile No”, gdy oddział ponownie znajdzie się w sąsiedztwie wroga, po rozstrzygnięciu wszelkich ostrzałów (wtedy nie będzie już potrzebny) lub zgodnie z zasadą przeładowania 8.17 poniżej.

W przypadkach, w których kohorta sąsiadująca z wrogiem nie musi wykonywać ataku w walce wręcz lub nie chce go wykonywać, ani nie strzela, połóż na niej znacznik niskiego zapasu amunicji „Missile Low”, aby zaznaczyć, że kohorta ma amunicję, mimo że sąsiaduje z wrogiem.

8.17 Dowolny przyjazny oddział z oznaczeniem małego zapasu „Missile Low” lub braku amunicji „Missile No” może usunąć taki swój znacznik podczas Segmentu Przeładowania w Fazie Ucieczki i Przeładowania Broni, dzięki czemu z powrotem otrzymuje pełną zdolność strzelecką, pod warunkiem że:

- nie znajduje się w wrogiej Strefie Kontroli, *oraz*
- nie znajduje się w zasięgu ostrzału i LWIDZ wrogiego oddziału, który ma amunicję choćby na jeden ostrzał i byłby w stanie móc go wykonać.

8.18 Trafienie w dowódcę: Jeśli na heksie, który był celem ostrzału, znajduje się dowódca, a niezmodyfikowany wynik rzutu kością podczas rozstrzygnięcia tego ostrzału wynosił 0, wtedy istnieje możliwość, że trafiony został dowódca. Strzelający gracz rzuca ponownie. Jeśli wypadnie 1-9, nie ma efektu. Jeśli wypadnie 0, dowódca jest „trafiony”. Rozstrzygnięcie trafienia określa się według zasad z 4.83.

8.2 Ostrzał reakcyjny

Oddziały strzeleckie mogą reagować ostrzałem w odpowiedzi na określone ruchy wroga: gdy wróg wchodzi do Strefy Kontroli oddziału (reakcja na wejście) lub gdy wróg opuszcza Strefę Kontroli oddziału (reakcja na wyjście), a także przeciwko strzelającym oddziałom wroga (ostrzał zwrotny). Zasady z tego rozdziału nie dotyczą artylerii, która posiada własny ostrzał reakcyjny opisany w 9.16.

8.21 Reakcja „na wejście”: Za każdym razem, gdy oddział wchodzi do Strefy Kontroli wrogich strzelców – włączając w to wejście z powodu naporu po walce (8.5) – wtedy ci wrodzy strzelcy mogą wykonać ostrzał (zasięg wynosi 1 heks) zanim wystąpi jakikolwiek inny ruch lub oddział sam wykona ostrzał. Oddział strzelecki, który wykona reakcyjną zmianę kierunku (7.14) i nie stanie się wtedy rozbity, może strzelać tylko jeśli oddział przeciwnika aktywujący tę możliwość znajduje się w jego Strefie Kontroli.

Wyjątek: Kiedy sojusznicze oddziały poruszają się na skutek Rozkazu Legionowego lub Liniowego, wszystkie ich ruchy muszą wpieryw zostać zakończone zanim dojdzie do jakiegokolwiek wrogiego ostrzału „na wejście”. Jednak wrogi ostrzał „na wejście” ma miejsce przed jakimkolwiek ostrzałem któregoś z poruszonych sojuszniczych oddziałów. Oddział reagujący może strzelić tylko do jednego celu, gdy cel ten wejdzie do jego Strefy Kontroli.

8.22 Reakcja „na wyjście”: Za każdym razem, gdy wrogi oddział opuszcza Strefę Kontroli strzelców mających zasięg ostrzału co najmniej 2 hekсы (według tabeli zasięgów i wyników ostrzału), strzelcy ci mogą wykonać ostrzał do poruszającego się wroga. Wyniki tego ostrzału są uwzględniane przed ruchem oddziału. Wszelkie ostrzały w reakcji „na wyjście” zawsze należy traktować jako mające zasięg równy 2.

Wyjątek: Nie można prowadzić ostrzału reakcyjnego „na wyjście” przeciwko oddziałom rozbitym (Routed) wykonującym swój początkowy ruch w ucieczce (10.22).

8.23 Ostrzał Zwrotny: Każdy nieaktywny oddział strzelecki, do którego strzela wróg, w odpowiedzi również może go ostrzelać. Ostrzał Zwrotny nie jest jednoczesny z ostrzałem od aktywnego wroga: wpieryw należy rozpatrzyć wrogi ostrzał, a dopiero potem Ostrzał Zwrotny. Nieaktywny gracz nie może użyć Ostrzału Zwrotnego, jeśli wykonał ostrzał reakcyjny „na wejście” przeciwko temu samemu strzelającemu oddziałowi wroga.

8.24 Żaden z ostrzałów reakcyjnych nie wymaga wydawania rozkazu. Oddziały strzeleckie mające wykonać ostrzał muszą posiadać amunicję. Oddział może wykonać ostrzał reakcyjny dowolną ilość razy podczas ruchu wroga, jeśli będzie mieć dostępną amunicję (wyjątek znajduje się w 6.55).

8.25 Dla słoni EL jedynym dostępnym rodzajem ostrzału jest właśnie ostrzał reakcyjny (dowolnego rodzaju).

8.3 Harcowanie

Komentarz historyczny: To główna taktyka oddziałów takich jak lekka kawaleria LC, lekka piechota LI i harcownicy SK.

Edycja Deluxe: W obecnej wersji gry zasady te otrzymały niniejszy osobny podrozdział i przykład z rozgrywki.

8.31 Harcownicy SK zdolni do strzelania lub lekka piechota LI mogą stosować taktykę zwaną harcowaniem przeciwko dowolnemu oddziałowi wroga, **który ma taką samą lub mniejszą Pulę Punktów Ruchu (PPR)**. Lekka kawaleria LC uzbrojona w broń dystansową może użyć harcowania przeciwko dowolnemu oddziałowi wroga **o niższej PPR**. Harcowanie wymaga rozkazu ruchu, jest ruchem na potrzeby modyfikatorów wyniku rzutu na ostrzał i pochłania całą PPR oddziału.

Wyjątki:

- Piesi łucznicy (amunicja A dla oddziałów typu SK i LI) nie mogą używać harcowania.
- Lekka kawaleria (LC, wszystkie typy amunicji) nie może używać harcowania przeciwko harcownikom SK.

8.32 Aby użyć harcowania, **lekka kawaleria LC** musi znajdować się w promieniu **4 hekсов**, a **oddział pieszy** w promieniu **2 hekсов** od celu, ale nie może przylegać do celu i nie może znajdować się we wrogiej Strefie Kontroli. Lekka kawaleria LC musi mieć LWIDZ do celu i być w stanie wyznaczyć ścieżkę hekсов przez swoje hekсы przednie (tylko takie) wolną od wrogich oddziałów bojowych i wrogich Stref Kontroli innych niż celu. Ścieżka nie może również przebiegać przez nieprzekraczalny teren, trudny teren (6.24) ani w górę / w dół wzniesienia o różnicy wysokości większej niż 1 poziom. Może przecinać strumień „Stream”.

8.33 Jeśli oddział spełnia warunki podane w 8.32 powyżej, może ostrzelać wybrany cel w ramach stosowania taktyki harcowniczej. Procedura jest następująca:

- Sprawdź rodzaj oddziału stosującego harcowanie, *następnie*
- Sprawdź rodzaj oddziału będącego celem, *następnie*
- Wykonaj **ostrzał** tak, jakby był prowadzony **z odległości 1 heksu**. Należy przyjąć, że jest to ostrzał w ruchu (więc zależnie od rodzaju strzelców może wystąpić karny modyfikator +1 podany pod tabelą zasięgów i wyników ostrzału – dop. tłum.)

Oddział będący celem może wykonać reakcyjną zmianę kierunku (7.14). Cel i każdy inny przyjazny oddział może użyć ostrzału reakcyjnego „na wejście” wroga w jego Strefie Kontroli (zasięg 1 heks, 8.21), jeśli linia ostrzału przebiega przez sąsiedni heks, który jest w polu rażenia (8.13). W takiej sytuacji wszystkie ostrzały są traktowane jako jednoczesne (najpierw trzeba je rozpatrzyć, a dopiero potem razem nanieść wszelkie efekty).

Wszystko to odbywa się **bez fizycznego przenoszenia**

strzelającego oddziału po mapie, ale oddział wydaje PR (właściwie zużywa całą jego dostępną PPR), więc jest uważany za poruszający się dla celów zasad z 6.13.

Komentarz: Strzelcy używający taktyki harcowniczej według zasad z tego rozdziału właściwie są w ruchu (zbliżają się do celu i wracają na swoją pozycję). Chcieliśmy jednak uprościć rozgrywkę, więc nie ma potrzeby ich przesuwania. Te zasady symulują zdolność lekkiego oddziału do zbliżenia się do wroga (na około 25-30 metrów), ostrzału i szybkiego wycofania się, zanim wróg zdąży go związać w walkę z bliskiej odległości.

Od tłumacza: W celu zrozumienia zasad harcowania należy pamiętać, że 1. jest to ruch (i wymaga rozkazu), 2. w ramach ruchu wykonywany jest ostrzał z odległości 1 heksu. Atakujący musi być oddalony od celu, tak jakby podczas zwykłego ruchu konieczne było wykonanie sekwencji „przesunięcie w kierunku celu + ostrzał + przesunięcie powrotne”. Z tym że żetonu takich strzelających nie trzeba fizycznie przesunąć po mapie, a dopiero ewentualnie w końcowym efekcie harcowania, zależnie od wyniku według 8.35 (wtedy konieczne może być również przesunięcie żetonu broniącego się celu).

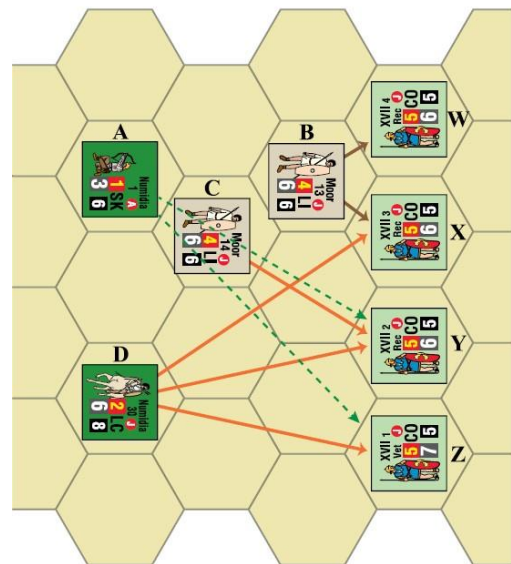
8.34 Lekka kawaleria LC może używać harcowania przeciwko słoniom EL, jednak obowiązują ograniczenia podane w 9.95. Dlatego linia ostrzału od kawalerii podczas harcowania nie może przechodzić przez przedni heks słonia.

8.35 Lekka piechota LI wykonująca harcowanie, lecz nie harcownicy SK ani kawaleria, może zostać „przechwycona” przez wroga, jeśli jest on szybszy (ma większą PPR). Za każdym razem gdy lekka piechota LI wykona harcowanie, wrogie oddziały będący jej celem mogą spróbować ją przechwycić i wejść z nią w bliski kontakt. Aby móc to wykonać, linia ostrzału z powodu harcowania musi przechodzić przez przedni heks celu (określa się to po ewentualnej reakcyjnej zmianie kierunku przez cel, 7.14). Broniący się gracz nie może wykonać ostrzału reakcyjnego (jeśli w innym przypadku byłby dozwolony) i przystępuje do testu/próby przechwycenia strzelców używających harcowania po tym, gdy ci atakujący strzelcy rozstrzygną swój ostrzał w ramach tej akcji. Broniący się gracz rzuca kością i do wyniku dodaje 1 (MOD +1), jeśli jego reagujący oddział ma większą **Jakość** niż strzelający:

1. Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu będzie większy niż PPR strzelającego oddziału, wtedy próba przechwycenia kończy się sukcesem i w efekcie strzelający w ramach harcowania *musi* przesunąć się na heks sąsiadujący z celem, bez możliwości zmiany swojego kierunku.
2. Jeśli zmodyfikowany wynik rzutu będzie równy lub mniejszy, wtedy broniący się cel *musi* przesunąć się o 1 heks naprzód w kierunku strzelającego w ramach harcowania, bez możliwości zmiany swojego kierunku. A jeśli strzelający oddział ma niezajęty swój tylny heks, to *może* cofnąć się na ten heks bez zmieniania swojego kierunku.

Jeśli na heksie z celem wrogiego harcowania jest stos oddziałów, wtedy test przechwycenia wrogich strzelców wykonuje tylko wierzchni oddział z tego stosu i tylko on stosuje się do efektów nieudanego testu (drugi punkt z listy powyżej). Dolny oddział ze stosu pozostaje w miejscu. Zdolność broniącego się oddziału do strzelania (lub jej brak) nie ma znaczenia dla próby przechwycenia wrogich strzelców wykonujących harcowanie.

PRZYKŁAD: (scenariusz Cirta) Numidyjscy łucznicy **A** mogą wykonać zwykły ostrzał do rzymskich oddziałów **Y** i **Z** (zielona linia przerywana). Zasięg wynosi odpowiednio 3 i 4 heksy. **A** są łucznikami (amunicja „A”) i mogą strzelać ponad sojuszniczą lekką piechotą **C** Maurów („Moor” na żetonach), ponieważ ci potencjalnie blokujący ostrzał są bliżej łuczników niż którykolwiek z celów (zatem nie blokują ostrzału). Lekka piechota **B** blokuje jednak ostrzał łuczników **A** na **W** lub **X**, ponieważ **B** jest bliżej tych celów niż łuczników **A**.



Lekka piechota **B** może strzelać do jednego wybranego rzymskiego oddziału **W** albo **X** z odległości 1. Rzymski oddział, który będzie celem, może wykonać ostrzał zwrotny z odległości 1, ale dopiero po rozpatrzeniu ostrzału od **B**. Drugi z rzymskich oddziałów nie ma możliwości żadnego ostrzału reakcyjnego (bo nie będzie celem).

Lekka piechota **C** nie ma celu w zasięgu zwykłego ostrzału (ma oszczepy J, więc maksymalny zasięg wynosi 1 heks zgodnie z tabelą zasięgów i wyników ostrzału), ale może użyć harcowania z odległości 2 heksów (pomarańczowa strzałka). **C** nie ma LWIDZ do rzymskiego oddziału **X**, ponieważ LWIDZ przechodzi po krawędzi heksów blokującego i nieblokującego (blokujący jest heks z oddziałem **B**). Ale **C** ma LWIDZ i może poprowadzić ze swojego przodu niezablokowaną ścieżkę heksów do rzymskiego oddziału **Y**, więc może użyć harcowania i wtedy rozpatruje ostrzał na odległość 1 heksu, czyli w zasięgu, który już jest dostępny dla jej oszczepów.

Zwróć uwagę, że podczas rozpatrywania ostrzału lekka piechota **C** nie ma karnego modyfikatora za wydanie PR, ponieważ używa oszczepów J i porusza się (harcowanie jest ruchem), aby nadać im większą siłę (wyjątek według 8.15 i

pod tabelą ostrzału). Zarówno **X**, jak i **Y** mogą użyć ostrzału reakcyjnego „na wejście” z zasięgiem 1 przeciwko piechocie **C** stosującej harcowanie, ale warto zwrócić uwagę, że tak jak podczas zwykłego nie harcowniczego ruchu wroga ostrzał reakcyjny jest wykonywany jako pierwszy, tak podczas harcowania ostrzał reakcyjny jest rozpatrywany razem z ostrzałem harcowniczym (wszystkie je należy wpięrow rozpatrzyć i dopiero potem nałożyć wszelkie efekty).

Rzymski oddział **Y**, zamiast używać ostrzału reakcyjnego, może spróbować przechwycić lekką piechotę Maurów wykonującą harcowanie. Ma taką samą Jakość jak ci strzelający, zatem MOD do próby przechwycenia nie występuje. Jeśli rzymski gracz otrzyma wynik 6 lub więcej, wtedy przechwycenie będzie pomyślne i oddział **C** będzie zmuszony przesunąć się na heks sąsiedni z **Y**. Jeśli natomiast rzymski gracz otrzyma wynik mniejszy niż 6, jego oddział **Y** będzie musiał przesunąć się o 1 heks w kierunku wykonujących harcowanie, czyli w efekcie na heks sąsiadujący z **C**, zaś **C** będzie mógł cofnąć się o 1 heks, ponieważ ma niezajęty swój tylny heks obok oddziału **A**.

Numidyjska lekka kawaleria **D** nie ma celu w zasięgu zwykłego ostrzału, ale wszystkie rzymskie oddziały znajdują się w zasięgu 4 heksów wymaganym dla harcowania. LWIDZ i ścieżka heksów do rzymskiego oddziału **W** są wprawdzie blokowane przez dwa przyjazne oddziały, ale kawaleria **D** ma niezablokowaną LWIDZ do rzymskich oddziałów **X**, **Y** i **Z** (trzy pomarańczowe strzałki). Ostrzał w ramach harcowania wykonanego przez **D**, skierowany przeciwko dowolnemu z tych trzech celów, miałby zasięg 1 oraz MOD +1, ponieważ numidyjska LC jest na koniach i jest uważana za będącą w ruchu (używa harcowania). Wybranie **Z** jako celu harcowania jest korzystne, ponieważ **D** może wyznaczyć ścieżkę heksów wychodzącą z jej przodu tak, że tylko oddział będący celem będzie w stanie zareagować na ostrzał. Atak na **X** lub **Y** mógłby pociągnąć za sobą dodatkowy ostrzał reakcyjny od **Y** lub **Z**. Niezależnie od tego, który rzymski oddział zostanie wybrany jako cel, w odpowiedzi może użyć ostrzału reakcyjnego „na wejście”.

8.4 Walka wręcz

Komentarz: Ta część zasad to serce gry, dlatego dołożyliśmy starań, aby dokładnie je wyjaśnić. Ten podrozdział jest dłuższy, bardziej szczegółowy niż inne i na pierwszy rzut oka może wydawać się zniechęcający. Odwagi! W praktyce podczas gry większość mechaniki rozstrzygnięcia walki dosyć szybko stanie się oczywista nawet dla mało doświadczonych graczy.

Uwaga: System walki wręcz opiera się na sprawdzaniu i porównywaniu rodzajów broni, pancerzy, wielkości oddziałów, kąta ataku i jakości żołnierzy. Chociaż żaden z tych czynników pojedynczy nie daje absolutnej przewagi, to należy zwrócić szczególną uwagę na Jakość oddziału, ponieważ reprezentuje ona jego zdolność do sprostania zadaniom na starożytnym polu walki.

PROCEDURA PRZED WALKĄ

Walka wręcz odbywa się w Segmentie Walki Wręcz. Jest częścią Fazy Rozkazów dowódcy i wszystkie walki wręcz wskazane przez danego dowódcę muszą zostać rozpatrzone, zanim będzie mógł zostać aktywowany następny dowódca lub bieżący podejmie próbę uzyskania Momentum do zdobycia dla siebie kolejnej aktywacji/Fazy Rozkazów.

Ważne: Każda walka wręcz jest przeprowadzana jako seria kroków/etapów w opisanej poniżej kolejności oraz dla wszystkich oddziałów biorących udział w takiej walce. Wpierw musi zakończyć się etap 8.43, a po nim wykonywany jest 8.44 dla wszystkich zaangażowanych oddziałów itd.

Uwaga: Sugerujemy wykonanie każdego oddzielnego etapu walki oddziałami od lewej do prawej na mapie, ale gracze mogą używać dowolnej innej metody.

Komentarz: Łatwiej byłoby rozpatrywać każdą oddzielną walkę osobno od początku do końca. Wtedy jednak powstałby efekt typu „blitzkrieg” i atakujący mógłby wybrać ataki, które chce wykonać jako pierwsze, aby osiągnąć „przełom”. Pomimo uproszczenia rozgrywki byłoby to tak dalekie od rzeczywistego starożytnego pola walki, że uczyniłoby system i grę znacznie odbiegającymi od założeń. Oczywiście jeśli chcecie, pojedyncze walki można rozpatrywać w całości osobno, ale tylko jeśli wynik danej walki nie wpłynie na inne – zalecamy o tym pamiętać.

8.41 Wskazanie starć: Umieść znaczniki „walki wręcz bez testów Jakości” (Shock No TQ Check) na nieporuszonych oddziałach, które zdecydują się na walkę wręcz zgodnie z 7.33 (oddziały, które się ruszyły, już wcześniej otrzymały znaczniki starć z testem Jakości - Shock Must Check TQ). Tylko oddziały ze znacznikami Shock będą mogły atakować w walce wręcz.

8.42 Podstawowe zasady dotyczące sytuacji przed starciem: Każdy oddział atakujący w takiej walce musi zaatakować wszystkie oddziały wroga, które znajdują się w jego Strefie Kontroli, chyba że dany oddział wroga już jest atakowany przez inny w aktualnie trwającym Segmentie Walki Wręcz. Gracz atakujący wskazuje oddziały, które będą brać udział w poszczególnych rozstrzygnięciach walki, przestrzegając następujących ograniczeń:

- Dany oddział może zaatakować tylko raz na Segment Walki Wręcz.
- Broniący się oddział może zostać zaatakowany wręcz tylko raz na Segment Walki Wręcz - wyjątek stanowi Kawaleryjski Pościg (8.6).
- Jeden oddział może zaatakować jednocześnie więcej niż jeden wrogi cel, jeśli wszyscy tacy wrogowie znajdują się w Strefie Kontroli atakującego.
- Atakujący oddział nigdy nie może dzielić swoich zdolności walki przy ataku na wiele celów (np. nie dzieli wartości swojej Wielkości), ale dwa (lub więcej) oddziały mogą wspólnie zaatakować jednego wroga.
- Jeśli po stronie broniących się lub atakujących w danej walce jest więcej niż jeden oddział, wtedy wartości ich

Wielkości należy zsumować.

- Oddziały na stosie zajmujące ten sam heks i wykonujące walkę wręcz muszą razem atakować ten sam heks.

Poza powyższymi ograniczeniami atakujący gracz może rozdzielić ataki pośród swoich oddziałów według własnego uznania.

PRZYKŁAD: Pompejska kawaleria RC z heksu 2419 rusza na heks 2518 sąsiadujący z wrogimi procarzami SK-S z Balearów. Niestety dla biednych procarzy, obok nich na heksie 2618 znajduje się inna wroga kawaleria RC. Pompejski gracz może połączyć atak obu kawalerii w jeden lub kazać zaatakować pojedynczo poruszającej się kawalerii (właściwie i tak musi z powodu wykonanego przemieszczenia się), a ta nieruchoma sąsiadująca wtedy pozostaje bierna i tylko się przygląda.

ROZPATRYWANIE WALKI WRĘCZ

Poniżej znajduje się ogólne omówienie kolejnych etapów prowadzenia i rozstrzygnięcia walki wręcz, których zasady szczegółowe znajdują się w rozdziałach od 8.43 do 8.47. Owe etapy to:

1. Szarża: oddziały atakujące i posiadające znacznik walki wręcz z testem Jakości „Shock MUST check TQ” oraz ich cele muszą wykonać test Jakości przed przystąpieniem do walki wręcz (8.43).
2. Sprawdź czy nie doszło do trafienia w dowódcę (8.44).
3. Użyj „tabeli zwania mieczy”, aby określić która kolumna z „tabeli walki wręcz” będzie używana (8.45).
4. Określ czy ukształtowanie terenu, dowódcy i/lub względne silne strony i możliwości oddziałów będą miały wpływ na wynik walki (8.46).
5. Rozstrzygnij walkę za pomocą „tabeli walki wręcz” (8.46).
6. Sprawdź efekty Redukcji Spójności oddziałów (8.47).

8.43 Szarża: Wszystkie oddziały ze znacznikiem „Shock Must Chęć TQ” oraz ich cele wykonują test Jakości przed walką wręcz, podczas którego obaj gracze rzucają kostką za każdy oddział biorący udział w danej walce. Wszystkie takie testy są jednoczesne. Atakujące oddziały ze znacznikami braku testu Jakości „Shock No TQ Check” - i ich cele - **nie wykonują** testu Jakości. Jeśli broniący się oddział zostanie zaatakowany przez oba typy znaczników (Shock z testem Jakości i bez testu), wtedy **tylko broniący się** oddział musi wykonać swój test Jakości.

Ponadto wyjątkowo następujące oddziały **nie wykonują** testu Jakości przed walką:

- Dowolny oddział inny niż harcownicy SK atakujący harcowników SK;
- Dowolny oddział atakujący rozbitego wroga (mającego znacznik „Routed”);

- Kohorty CO klasy Vet lub Rec, które są atakowane od przodu przez lekką piechotę LI.

Jeśli wynik rzutu kością podczas testu Jakości jest wyższy niż Jakość danego oddziału, wtedy oddział otrzymuje Redukcje Spójności równe różnicy między wynikiem rzutu a jego Jakością. W efekcie:

- Jeśli **broniący** się oddział w sumie będzie miał zgromadzone Redukcje Spójności równe lub większe niż jego Jakość, wtedy staje się rozbity i ucieka zgodnie z 10.21, a **atakujący przesuwa się na opuszczony heks**, tak jakby wykonywał napór według 8.5, ale tylko jeśli nie znajduje się wtedy w Strefie Kontroli żadnego wrogiego oddziału.
- Jeśli **atakujący** oddział w sumie będzie miał zgromadzone Redukcje Spójności równe lub większe niż jego Jakość, wtedy staje się rozbity i ucieka zgodnie z 10.21, a broniący nie zajmują heksu opuszczonego przez atakującego.
- Jeśli **wszystkie atakujące i broniące** się oddziały stałyby się rozbite w wyniku swoich testów Jakości, wtedy należy użyć procedury 10.15 w celu określenia ich zachowania.

Po rozstrzygnięciu testów Jakości przed walką, jeśli w danej walce pozostał przynajmniej jeden atakujący i jeden broniący, którzy nie stali się Rozbici, wtedy należy wykonać następny etap rozstrzygnięcia walki wręcz.

8.44 Dowódcy w walce: Jeśli po którejkolwiek stronie w walce uczestniczy dowódca, należy w tym momencie sprawdzić, czy otrzymał trafienie, według zasad z 4.83. Niezależnie od wyniku testu trafienia w dowódcę, używa się Charyzmy dowódcy jako modyfikatora wyniku rzutu w tabeli walki wręcz (dodatnia wartość Charyzmy jest korzystna dla strony posiadającej danego dowódcę, który przeżył test, chyba że dowódca zginie, wtedy jego Charyzma jest niekorzystnym modyfikatorem wyniku rzutu kością).

8.45 Zwanie mieczy: Sprawdzając w „tabeli zwania mieczy” rodzaj atakującego oddziału, rodzaj broniącego się oraz jego ustawienie względem atakującego, określa się numer kolumny w „tabeli walki wręcz” do użycia w celu rozstrzygnięcia walki. Jeśli istnieje więcej niż jeden rodzaj broniącego się oddziału, wtedy broniący się gracz wybiera jeden z nich, który ma zostać użyty. Analogicznie jeśli jest więcej niż jeden atakujący, wtedy atakujący gracz wybiera jeden. Oddziały, które nie mogą zdolności atakowania w walce wręcz, wtedy po stronie broniących nie mogą zostać wybrane do rozstrzygnięcia gdy w tej samej walce bronią się też inne oddziały, zdolne do takiej walki.

PRZYKŁAD 1: Kohorta rekrutów CO-Rec atakująca na przód lekkiej piechoty LI użyłaby kolumny „9” z „tabeli walki wręcz” (przed jakimikolwiek modyfikacjami nakazującymi przesunięcie kolumny).

PRZYKŁAD 2: Kohorta weteranów CO-Vet atakuje jednocześnie dwa cele: barbarzyńską zwykłą piechotę BI (przez jej bok) i barbarzyńską lekką piechotę LI (przez jej

przód). Obrońca może wybrać rodzaj oddziału: tutaj wybiera lekką piechotę LI, chociaż teoretycznie jest słabsza niż BI. Czemu tak zrobił? Z powodu ustawienia oddziałów. Po pierwsze, według „tabeli zwania mieczy” zwykła piechota BI atakowana z boku przez CO-Vet nakazuje użyć kolumny „12” w „tabeli walki wręcz”, podczas gdy atak CO-Vet na przód lekkiej piechoty LI zmusza atakującego do użycia kolumny „8”. Ponadto niezależnie od tego, kogo wybierze obrońca, i tak wystąpi Przewaga Atakującego: albo ze względu na rodzaj oddziałów (CO-Vet kontra LI), albo ze względu na pozycję (atakowanie na BI przez jej bok) („Przewaga” jest omówiona dalej, w 8.46).

PRZYKŁAD 3: Rzymska kohorta rekrutów CO-Rec broni się przed atakiem dwóch numidyjskich oddziałów: lekkiej piechoty LI od przodu oraz lekkiej kawalerii LC od tyłu. Gracz numidyjski powinien wybrać „LC atakuje CO-Rec przez jej tył”, aby zyskać znacznie korzystniejszą kolumnę „11” oraz Przewagę Pozycji z powodu ataku na wroga od jego tyłu, negując w ten sposób jakiegokolwiek korzystne modyfikatory do tabeli przewag w walce wręcz wrogiej kohorty posiadającej amunicję (oszczepy J).

8.46 Starcie: Gracze określają teraz czy występuje przewaga w którejkolwiek ze stron, a następnie rozstrzygają walkę wręcz.

Krok 1: Określenie Przewagi: Gracze określają Przewagę za pomocą „tabeli przewag w walce wręcz” (8.72). Istnieją dwa jej rodzaje: Przewaga Pozycji i Przewaga Uzbrojenia. Jedna ze stron może posiadać przewagę i wtedy będzie to Przewaga Atakującego („A” w tabeli przewag w walce wręcz) albo Przewaga po stronie broniących („B”). W wielu przypadkach żadna ze stron nie będzie mieć Przewagi. Przewagę określa się następująco:

A. Przewaga Pozycji: Atakujący oddział ma Przewagę Pozycji, jeśli atak jest wykonywany z bocznego lub tylnego heksu broniącego się celu. Jeżeli w walce bierze udział więcej niż jeden oddział po którejkolwiek stronie, do rozstrzygnięcia używa się oddziałów wybranych według 8.45. Atakujący nie zyskuje Przewagi Pozycji, jeśli:

- harcownicy SK są atakowani przez ich boczny heks,
- kawaleria atakuje słońce EL,
- atakujący oddział znajduje się w Strefie Kontroli oddziału wroga (innego niż harcownicy SK, zdolnego do prowadzenia walki wręcz) i ten wrogi oddział znajduje się z tyłu lub z boku atakujących.

W powyższych sytuacjach dotyczących braku Przewagi Pozycji ostatecznie istnienie Przewagi jest rozstrzygane przez porównanie uzbrojenia (8.46 pkt 1.B poniżej). Natomiast jeśli atakujący ma Przewagę Pozycji, wtedy do rozstrzygnięcia walki atakujący **ostatecznie** zyskuje Przewagę Atakującego i przewagi uzbrojenia już się nie sprawdza.

B. Przewaga uzbrojenia: Jeśli nie osiągnięto Przewagi Pozycji, oddziały porównują klasy swojego uzbrojenia (patrz „tabela przewag w walce wręcz”, 8.72), aby ostatecznie określić przewagę (i wtedy może powstać

przewaga Atakującego albo Obrońcy, bądź brak Przewagi). Jeśli w walce bierze udział więcej niż jeden oddział po którejkolwiek stronie, przy ustalaniu Przewagi bierze się pod uwagę oddziały wybrane do określenia kolumny w „tabeli zwania mieczy” według 8.45.

Uwaga: Istnieje wiele kombinacji wierszy i kolumn w tabeli, jeśli chodzi o rodzaje oddziałów i kąty ataku. Dwa powyższe określenia przewagi powinny obejmować praktycznie wszystkie te możliwości. Jeśli tak się nie stanie, spróbuj osiągnąć wynik, który najlepiej pasuje do ogólnych zasad i zdrowego rozsądku.

Krok 2: Określ różnicę w relacji Wielkości (RWRW): Porównaj sumę wartości Wielkości atakujących oddziałów z wartościami obrońców, określając relację w Wielkościach. Za każdy 1 poziom Różnicy W Wielkościach (RWW) większy niż 1:1 (jeden do jednego) dana strona otrzymuje przesunięcie w tabeli walki wręcz o jedną kolumnę na swoją korzyść. Korzyść dla atakującego to przesunięcia w prawo, dla broniącego w lewo, np. ostateczna relacja po zaokrągleniu 2:1 oznacza, że wynik w tabeli walki wręcz należy przesunąć o jedną kolumnę w prawo, na korzyść atakujących. Wykonaj zaokrąglenie RWRW do relacji #:1 (albo 1:#) w następujący sposób:

- Jeśli tuż przed walką jakikolwiek atakujący poruszył się z heksu niesąsiadującego na sąsiadujący z broniącymi, zaokrąglij relację w Wielkościach na korzyść atakującego. Wtedy oddział o Wielkości 5 atakujący oddział o Wielkości 4 da RWRW 2:1; relacja 4:5 ostatecznie to 1:1, a 2:5 to 1:2.
- Jeśli tuż przed walką żaden atakujący się nie poruszył na heks sąsiadujący z broniącymi, zaokrąglenie jest na korzyść broniących. Wtedy oddział o Wielkości 5 atakujący oddział o Wielkości 4 dałby RWRW 1:1; a 4:5 oznacza RWRW 1:2.

RWRW jest ignorowana w następujących przypadkach:

- Oddział słońce EL biorący udział w walce z dowolnymi oddziałami niebędącymi słońcami.
- W każdej walce gdzie jedynym rodzajem broniących się oddziałów są harcownicy SK.

Komentarz: Zasady dotyczące zaokrąglania relacji Wielkości oddziałów odzwierciedlają silniejszy atak w związku z impetem poruszającego się atakującego – zaokrąglenie RWW jest wtedy na korzyść atakujących.

Krok 3: Określ ostateczne kolumny tabeli walki wręcz i rozstrzygnij walkę: Aby rozpatrzyć walkę wręcz, atakujący gracz zaczyna od kolumny bazowej w tabeli walki wręcz (określonej w 8.45) i przenosi się o odpowiednią ilość kolumn w lewo/prawo według wszelkich efektów wynikających z RWW, ze względu na rodzaj oddziałów lub z powodu terenu (wszystkie modyfikatory są wymienione pod tabelą walki wręcz). Następnie rzuca kością, dodając do wyniku wartość Charyzmy dowolnego ze swoich dowódców biorących udział w bieżącej walce i odejmując wartość Charyzmy dowolnego z zaangażowanych dowódców obrońców (według wyboru gracza broniącego się). Jeśli dowódca zostanie zabity według 4.83,

wtedy gracz, który go kontrolował, otrzymuje przeciwny efekt z Charyzmy tego dowódcy.

PRZYKŁADY: Pompejusz prowadzący atak daje modyfikację wyniku rzutu kostką równą +3. Inny przykład: jeśli Ariovistus prowadząc atak zostanie zabity, gracz odejmie 4 od wyniku rzutu kostką.

Krok 4: Zastosuj wyniki walki: Wyniki zapisane w tabeli walki wręcz to Redukcje Spójności dla atakującego, jak i obrońcy. Liczba w nawiasach oznacza wynik dla strony broniącej się. Wynikowe Redukcje Spójności są modyfikowane w następujący sposób:

1. Jeśli atakujący miał Przewagę („A”), wynik walki dla broniącego jest podwójny (x2).
2. Jeśli broniący miał Przewagę („B”), wynik walki dla atakującego jest potrójny (x3).
3. Jeśli obrońca to harcownicy SK, należy zmniejszyć o połowę (zaokrąglając w dół) Redukcje Spójności atakującego i nie mogą one być większe niż jeden (1).
4. Jeśli atakującym jest lekka kawaleria LC, a broniący to „ciężka” piechota (w tabeli walki wręcz oznaczona znakiem „+”), to Redukcje Spójności broniących należy zmniejszyć o połowę (zaokrąglenie w dół). Ta zmiana nie ma zastosowania, jeśli obrońca jest rozbity, oraz kumuluje się efektem z pierwszego punktu, gdy atakujący ma Przewagę.

Jeśli w danej walce brał udział więcej niż jeden oddział danego gracza, wtedy Redukcje Spójności są rozdzielane zgodnie z 10.13.

8.47 Zalamanie. Gracze określają teraz czy oddziały biorące udział w starciu stały się rozbite, wykonując kolejno poniższe kroki:

1. Oddziały, które mają Redukcje Spójności równe lub większe niż ich Jakość, stają się rozbite i natychmiast uciekają według 10.21. Jeśli wszystkie oddziały obu stron po danej walce wręcz miałyby zostać rozbite, wtedy w pierwszej kolejności należy użyć 10.15, aby określić które rzeczywiście tak się staną. Gdy jakiegokolwiek oddziały z obu stron staną się rozbite podczas walki i uciekają, jako pierwszy ucieczkę rozstrzyga gracz broniący się.
2. Następnie gracze rzucają dla każdego ze swoich zaangażowanych oddziałów, które mają Redukcje Spójności równe wartości ich Jakości minus jeden (czyli gdy brakuje im już tylko jednego punktu, aby Redukcja Spójności zrównała się z ich Jakością) **oraz** znajdują się we wrogiej Strefie Kontroli. Jeśli wynik takiego rzutu będzie równy lub mniejszy niż Jakość oddziału, wtedy może on pozbyć się 1 punktu Redukcji Spójności (regeneruje swoją Spójność o 1 punkt). Ale jeśli wynik będzie większy, wtedy oddział staje się rozbity i ucieka według 10.21.
3. Atakujące oddziały, które muszą wykonać napór po walce (8.5), są w tym momencie przesuwane. Atakująca kawaleria, która wyeliminowała wroga lub zmusiła go do ucieczki, zamiast wykonywać napór po walce,

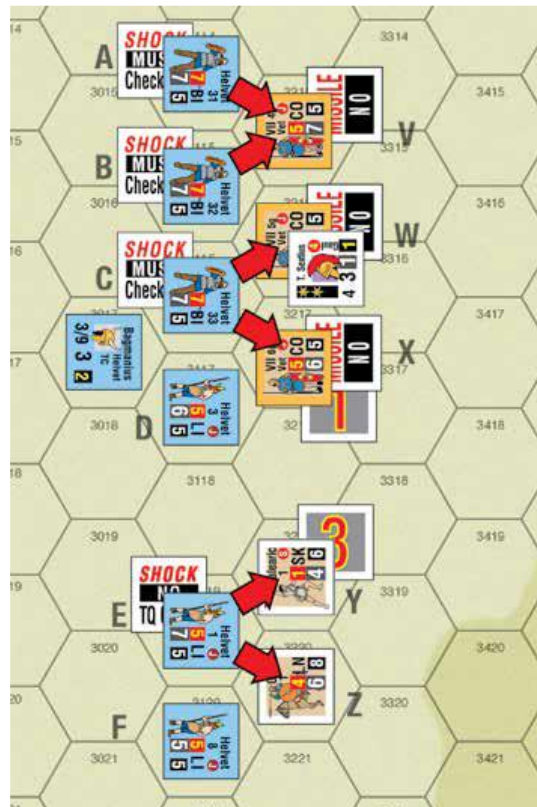
sprawdza czy przeprowadzi Kawaleryjski Pościg (8.6).

Jeśli w grze używane są opcjonalne zasady Zwarcia (10.5), wtedy należy usunąć znacznik zwarcia Engaged z każdego oddziału, który przesuwa się w wyniku ucieczki lub naporu po walce. Jeśli wszystkie broniące się albo atakujące oddziały zostały przesunięte z powodu ucieczki, naporu lub zostały wyeliminowane, wtedy należy usunąć wszystkie znaczniki zwarcia Engaged z zaangażowanych w walkę oddziałów przeciwnika. A jeśli po obu stronach pozostały jakiegokolwiek oddziały na swoich heksach, wtedy otrzymują (lub zachowują już posiadane) znaczniki zwarcia Engaged.

Uwaga: Ważne jest, aby kroki rozstrzygnięcia walki wykonywać w kolejności podanej w zasadach, tak aby wszelkie ucieczki zostały przeprowadzone zanim strony wykonają testy Jakości, a wszelkie ucieczki wynikłe z tych testów zostały przeprowadzone przed wszelkimi naporami lub pościgami. Jeśli w tej fazie będzie duża ilość miejsc na mapie z walką, pomocne może być oznaczenie uciekających oddziałów, które mogą być ścigane, znacznikami „Moved”.

PRZYKŁAD walki wręcz, scenariusz „Bibracte”:

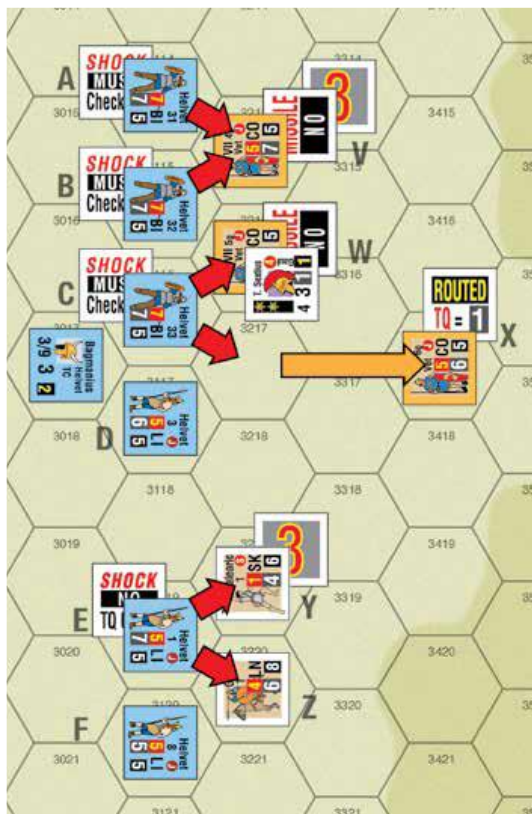
Wskazanie miejsc: Oddziały Helwetów od A do D wykonały ruch i zajęły heksy w celu zaatakowania linii trzech rzymskich kohort. Ponieważ piechoty BI Helwetów (A, B, C) są ciężkozbrojne i przesunęły się z heksów niesąsiadujących z wrogiem na sąsiadujące, to muszą wykonać walkę wręcz i wszystkie otrzymują znaczniki „Shock, Must Check TQ” (test Jakości przed walką będą musiały wykonać piechoty i ich cele). Oddział LI (D) jest lekkozbrojny i z tego powodu gracz może wybrać czy nim atakować, czy nie.



Lekka piechota LI w starciu kohortą weteranów CO-Vet nie ma większych szans, więc gracz nie wskazuje oddziału LI (D) do ataku, ale wykonuje nim ostrzał na kohortę CO (X) i zadaje jej 1 Redukcję Spójności. Tak kończy się Segment Ruchu i Ostrzału.

Rozgrywka przechodzi do Segmentu Walki Wręcz i helwecki gracz używa dowódcy Bagmaniusa do umożliwienia ataku oddziałom będącym w jego zasięgu rozkazów indywidualnych (3 wg jego żetonu). Oddział LI (E) jest w zasięgu, więc dowódca wskazuje go do wykonania ataku (w walce wręcz) i oddział otrzymuje znacznik Shock bez testu Jakości (Shock No TQ Check). Oddział LI (F) jest poza zasięgiem rozkazów indywidualnych, więc nie może brać udziału w nadchodzącej walce.

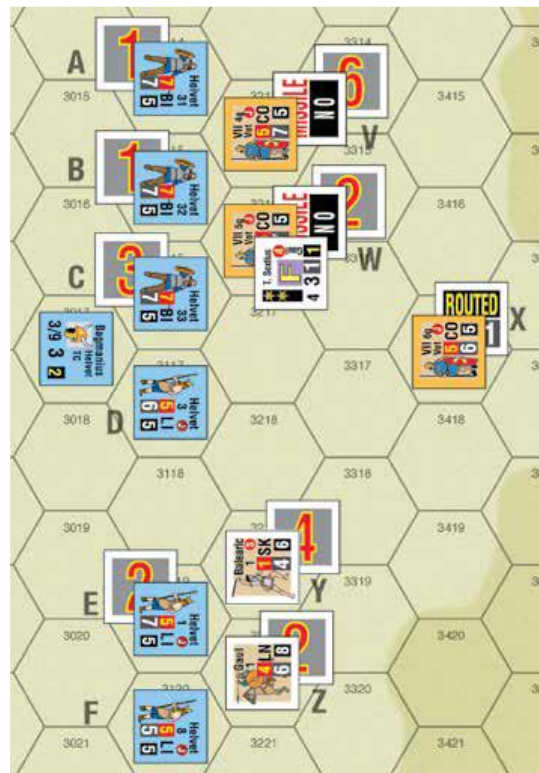
Procedura przed walką wręcz: Helwecki gracz musi wskazać oddziały wykonujące atak i ich cele. Oddziały BI (A oraz B) zaatakują rzymską CO (V), a BI (C) rzymskie CO (W oraz X). Oddział LI (D) nie zostaje wskazany jako atakujący, więc będzie się tylko przyglądał. LI (E) musi zaatakować obu wrogów: SK (Y) oraz LN (Z). Helwecka LI (F) nie bierze udziału w walce, ponieważ znajduje się poza zasięgiem dowodzenia i gracz nie mógł jej nakazać ataku, więc może tylko się przyglądać.



Szarża: Gracze testują teraz Jakość swoich oddziałów: atakujący testuje swoich oznaczonych „Shock Must Check TQ”, a broniący dla celów ich ataku. Helweccy barbarzyńcy posiadają w tym scenariuszu cechę „zaciekłość barbarzyńców” (opis jest w 9.6), czyli zgodnie z listą modyfikatorów podczas testu Jakości mają MOD -1, a ich rzymscy przeciwnicy MOD +2. Helwecki gracz wyrzuca kolejno 4, 8, 7, więc test nie ma wpływu na żaden z jego

trzech oddziałów. Zwróć uwagę, że dzięki korzystnemu MOD -1 oddział BI (B), który na kości wyrzucił 8, ustrzegł się Redukcji Spójności. Rzymski gracz ma mniej szczęścia i wyrzuca na kości kolejno 8, 4 oraz 9 – i zwiększa te wyniki o wspomniany karny MOD +2 z powodu „zaciekłości barbarzyńców”. Oddział (V) otrzymuje Redukcję Spójności o 3, oddział (W) bez efektu, a oddział (X) otrzymuje Redukcję aż o 5. Zatem obecnie kohorta CO (X) ma łączną Redukcję Spójności równą jej Jakości i z tego powodu przechodzi w stan ucieczki (otrzymuje znacznik „Routed”), gracz obraca jej żeton w kierunku orła Aquila VII Legionu (ta ikona legionu nie jest pokazana na ilustracji) i wykonuje swój początkowy ruch w ucieczce o 2 hekсы. Ponieważ BI (C) ma wrogą kohortę CO (W) w swojej Strefie Kontroli, to nie wykonuje naporu i nie przesuwa się na heks zwolniony przez uciekających Rzymian.

Trafienie dowódców: Po stronie Rzymian w walce uczestniczy dowódca, dlatego rzymski gracz musi sprawdzić czy nie został on trafiony. Na kostce wypadła 0, więc dochodzi do trafienia w dowódcę. Gracz rzuca ponownie i wypadła 5, zatem dowódca ten staje się Zakończony do końca bieżącej tury. Jego Charyzma wciąż jednak może być używana podczas rozstrzygania walki wręcz jako modyfikator wyniku rzutu kością.



Zwarcie mieczy: Na tym etapie gracze sprawdzają wynik w tabeli zwarcia mieczy, który z kolei określi kolumnę używaną w tabeli wyników walki. W tym przykładzie wszystkie ataki są na przednie hekсы celów, więc w tabeli należy użyć części, gdzie atak jest „z przodu” celów.

Wynik w ataku obu barbarzyńskich piechot BI (A oraz B) na kohortę CO (V) wynosi „4”, podobnie jak wynik w ataku BI (C) na CO (W). W walce z udziałem LI (E) jest więcej niż jeden rodzaj broniących się oddziałów, więc generalnie

rzymski gracz musiałby wskazać jeden z nich. Tu jednak jednym z oddziałów są harcownicy SK, a tacy „nie są zdolni do walki wręcz” (9.23 pkt 3), zatem nie mogą zostać wskazani, jeśli w walce bierze też oddział posiadający taką zdolność. Dlatego po rzymskiej stronie oddziałem są LN i wtedy wynik wynosi „8”. Oba wyniki „4” oraz „8” to bazowe kolumny, jakich należy użyć w tabeli walki wręcz.

Starcie: Żaden z atakujących oddziałów nie ma Przewagi Pozycji, więc gracze określają czy istnieje Przewaga Uzbrojenia według tabeli przewag w walce wręcz: w starciach BI przeciw CO oraz LI przeciw LN żadna strona nie ma Przewagi.

Następnie gracze porównują wartości Wielkości swoich oddziałów. W starciu dwóch BI (A i B) z CO (V) suma Wielkości oddziałów BI wynosi 14, a oddziału CO to 5, więc relacja wynosi 14:5. Ponieważ piechoty BI poruszyły się przed walką, więc ostatecznie relacja jest zaokrąglana na ich korzyść i wynosi 3:1, co oznacza, że otrzymują korzystne przesunięcie w tabeli walki wręcz o dwie kolumny w prawo. W starciu jednej BI (C) z CO (W) relacja wynosi 7:5 (na szczęście dla atakujących rzymska kohorta (X) uciekła), a po zaokrągleniu 2:1, czyli będzie skutkowało przesunięciem o jedną kolumnę na korzyść atakujących, w prawo. I w ostatniej walce, tej z udziałem LI (E), relacja Wielkości wynosi 5:4. Zwróć uwagę, że Wielkość harcowników SK jest ignorowana zgodnie z 9.23 pkt 3. Oddział LI (E) przed atakiem nie poruszał się, więc relacja zostaje zaokrąglona na korzyść broniących się Rzymian do 1:1, czyli nie skutkuje żadnym przesunięciem kolumny w tabeli.



W tym momencie można już przystąpić do rozstrzygnięcia starcia w kolejności od lewej do prawej (na ilustracji od góry do dołu). Atak oddziałów BI (A i B) na CO (V), po

przesunięciu o dwie kolumny z powodu określonej wcześniej relacji w wielkości 3:1, będzie rozstrzygany w kolumnie „6”. Helwecki gracz wyrzuca 8, co w kolumnie „6” daje wynik „2(3)”. Oddziały BI (A i B) otrzymują po 1 Redukcji Spójności (redukcje muszą być rozdzielone po równo zgodnie z 10.13), a CO (V) otrzymuje 3 Redukcje i obecnie w sumie ma ich już 6. Atak oddziału BI (C) będzie rozstrzygany w kolumnie „5”, po uwzględnieniu przesunięcia o 1 kolumnę z powodu relacji w wielkościach. Helwecki gracz wyrzuca 2. Wynik ten jest modyfikowany na 1 z powodu Charyzmy rzymskiego dowódcy i w tabeli daje to rezultat „3(2)”. Zatem BI (C) otrzymuje 3 Redukcje, a CO (W) 2 Redukcje. Atak LI (E) jest rozstrzygany w kolumnie „8”, helwecki gracz wyrzuca 8, czyli rezultat walki to „2(3)”. LI (E) otrzymuje 2 Redukcje, a po rzymskiej stronie LN (Z) otrzymuje 2 Redukcje i SK (Y) 1 Redukcję. Zwróć uwagę, że lansjerzy LN (Z) musieli otrzymać drugą Redukcję, a nie harcownicy SK (Y), ponieważ to oni musieli zostać użyci do określenia bazowej kolumny w tabeli walki (z powodu ograniczenia dotyczącego harcowników SK według 9.23).

Załamanie: Na tym etapie należy sprawdzić efekty Redukcji Spójności oddziałów. Gracze zaczynają od helweckich BI (A i B) po walce z CO (V): żaden z oddziałów nie ma łącznej Redukcji Spójności równej Jakości, więc nie ma żadnych dodatkowych efektów (nikt nie ucieka). Podobnie jest po ataku BI (C). Natomiast po ataku LI (E), rzymscy harcownicy SK mają Redukcję Spójności równą ich jakości, więc zostają Rozbici i gdyby nie rodzaj oddziału, to musieliby wykonać ruch w ucieczce. Jednak harcownicy SK to specjalny rodzaj oddziału, który w momencie Rozbicia zamiast wykonywać ucieczkę od razu jest eliminowany, zatem żeton oddziału SK jest usuwany z gry.

Rzymska CO (V) ma zgromadzone Redukcje już tylko o 1 punkt mniejsze niż jej Jakość i znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli, więc musi wykonać test Jakości zgodnie z 8.47 pkt 2. Rzymski gracz wyrzuca 5, zatem kohorta zdaje test i może zregenerować swoją Spójność o 1: gracz zmienia jej łączną Redukcję Spójności z 6 na 5. Żaden inny oddział nie ma zebranej aż tak dużej Redukcji Spójności, więc nie kwalifikuje się do wykonywania takiego testu.

Na koniec (8.47 pkt 3, napór po walce) oddział LI (E) musi przejść na heks opuszczony przez wrogich SK (Y). Wykonując takie przesunięcie ma też możliwość zmienić swoje ukierunkowanie, obracając się o jeden wierzchołek heksu: helwecki gracz obraca tę piechotę tak, aby w przyszłości ewentualnie mogła zaatakować rzymskich lansjerów LN (Z) z ich bocznego heksu.

8.5 Napór po walce

Komentarz: Te zasady oraz kawaleryjski pościg odzwierciedlają sytuację, gdy szarżujące oddziały mimowolnie napierają na ustępującego wroga. W języku angielskim określenie „naporu po walce” to „advance after combat”.

8.51 Oddziały atakujące i wszyscy umieszczeni na nich dowódcy muszą przejść na heks opuszczony przez wroga oddziały w wyniku walki wręcz (podczas „szarży” 8.43 lub „załamania” 8.47). Wyjątkowo jeśli podczas szarży i związanych z nią przymusowych testów Jakości (8.43), w razie gdy ich cel nie zda testu, stanie się rozbity i ucieknie, a atakujące oddziały wciąż będą znajdować się w wrogiej Strefie Kontroli, wtedy nie mogą wykonać takiego przejścia. Atakujące oddziały ułożone razem w stos, wykonując napór po walce przesuwają się razem i nie mogą zmienić swojej kolejności w stosie. Napór po walce nie wymaga rozkazu, ale oddział posuwający się do przodu ponosi wszelkie Redukcje Spójności spowodowane takim ruchem (tak jak poniósłby podczas zwykłego ruchu), a jeżeli wtedy napór spowodowałby rozbitcie (10.2) napierającego oddziału, wtedy wciąż je wykonuje, nie staje się rozbity i należy dla niego zmniejszyć ilość zebranych Redukcji Spójności do wartości równej jego Jakości minus 1 (czyli o 1 punkt od progu, w którym stałby się rozbity).

Komentarz: Ta i jej siostrzana zasada 10.15 była kwestią, o której obaj projektanci dyskutowali przez jakiś czas: co ma się stać ze zwycięskim oddziałem, który niemal osiągnął kres swojej wytrzymałości bojowej. Po długiej debacie zdecydowali, że oddział odnoszący lokalne małe zwycięstwo nie powinien ulegać rozbitciu/ucieczce. Autorzy gry wybrali takie podejście świadomie i zdają sobie sprawę, że może ono być dyskusyjne.

8.52 Napierające oddziały mogą zmienić swoje ukierunkowanie po zakończeniu naporu, nawet jeśli będą wtedy znajdować się we wrogiej Strefie Kontroli. Ta zasada ma pierwszeństwo przed 7.24 i jest od niej wyjątkiem.

8.53 Jeśli jest więcej atakujących oddziałów i/lub stosów oddziałów niż opuszczonych heksów, oddziały/stosy, które miały Przewagę (i jeśli w ogóle ją miały), muszą naprzeć do przodu. Jeśli nie ma takich oddziałów/stosów, wtedy napiera tylko jeden z najwyższą wartością Jakości; jeśli jest więcej niż jeden, wtedy gracz będący ich właścicielem sam wybiera spośród nich. A gdy jest więcej opuszczonych heksów niż atakujących oddziałów, wtedy atakujący sam wybiera heks, na który przejdzie w wyniku naporu.

8.54 Przeciwnik nie może użyć Uporządkowanego Cofnięcia (6.51) w odpowiedzi na wrogi napór, ale może zmienić ukierunkowanie zgodnie z 7.14 i/lub użyć ostrzału reakcyjnego „na wejście” (8.21), jeśli jest do tego uprawniony.

8.55 Po jakimkolwiek ostrzale napór po walce nigdy nie występuje. Strzelający nie mogą przesunąć się do przodu, wykorzystując zasady z tego rozdziału, niezależnie od tego co zrobi wrogi oddział będący celem ostrzału.

Wyjątek: Kohorty CO po wejściu na heks sąsiadujący z celem i ostrzeleniu go mogą przejść na heks opuszczony przez cel w wyniku tego ostrzału.

8.6 Kawaleryjski pościg

Komentarz historyczny: W wielu bitwach w historii często trudno było powstrzymać zwycięską kawalerię przed ściganiem uciekających wojsk wroga, co niekiedy było dosyć problematyczne. Znaczącym czynnikiem w sprowadzeniu konnicy z powrotem na pole bitwy zazwyczaj był poziom kontroli i wpływu dowództwa na takie oddziały. Skala tego problemu w tym okresie starożytności jednak była znacznie niższa niż w wiekach XVIII i XIX n.e.

8.61 Atakujące oddziały kawalerii, które zmuszą swój cel do ucieczki (cel stanie się rozbity i wykona przymusowy początkowy ruch w ucieczce) lub go wyeliminują, mogą spróbować wykonać pościg. Próbę pościgu wykonuje tylko **jedna zwycięska, atakująca kawaleria** – nigdy jakiegokolwiek oddziały broniące się. Jeśli jest więcej niż jedna taka atakująca kawaleria, to pościg wciąż wykonać może tylko jedna wybrana przez gracza. Pościgu nie ma w następujących okolicznościach:

- Jeśli broniący się oddział zostałby rozbity po nieudanym teście Jakości podczas sprawdzania Załamania w końcowym etapie rozpatrywania walki wręcz (8.47 pkt 2).
- Jeśli broniący się oddział lub stos jest otoczony przez wroga oddziały lub Strefy Kontroli.
- Jeśli są dwa broniące się oddziały i tylko jeden został rozbity.
- Jeśli oddział kawalerii był w Zwarcu (patrz 10.5) w momencie rozbitcia wrogiego celu ataku.
- Po walce wręcz, która nastąpiła w wyniku wcześniejszego Pościgu (8.62).

W powyższych przypadkach atakujący zwycięski oddział kawalerii wykonuje tylko napór po walce (8.5).

8.62 Aby rozstrzygnąć czy wystąpi pościg, gracz będący właścicielem kawalerii rzuca kością i sprawdza wynik zależnie od rodzaju kawalerii:

LC: 7

RC, LN: 5

HC, BC: 3

Modyfikatory wyniku rzuconego na kości:

+2 gdy którykolwiek z uciekających to oddział pieszy

+/- Charyzma dowódców, jeśli są obecni po stronie atakujących/broniących

-1 jeśli jest w Strefie Kontroli wrogiego oddziału bojowego

Jeśli wynik jest większy niż podany w powyższej tabeli, kawaleria i znajdujący się z nią dowódca muszą wykonać Pościg, w przeciwnym razie muszą się Oderwać od wroga. Czynności te wykonuje się w następujący sposób:

Pościg: Wykonująca pościg kawaleria (i dowódca, jeśli jest z nią w stosie) porusza się tą samą ścieżką, co wrogi cel podczas

swojego ruchu w ucieczce. Takie poruszanie się nie ma kosztów w PR, ale ścigające oddziały mogą mieć Redukcję Spójności z powodu terenu.

Jeśli wszystkie wrogie cele ataku zostaną wyeliminowane (np. harcownicy SK, którzy zamiast uciekać są od razu eliminowani itp.), wtedy zwycięska kawaleria przesuwa się, wykorzystując połowę (zaokrąglając w górę) swojej PPR:

1. w kierunku, w którym zmierzał uciekający oddział, a w razie gdyby było kilka takich kierunków, kawaleria sama wybiera jeden z nich, *lub*
2. w kierunku Krawędzi Ucieczki wrogiego gracza, gdy żaden w wyeliminowanych oddziałów nie wykonywał wcześniej ruchu w ucieczce.

Ścigająca kawaleria musi zatrzymać swój ruch w pościgu, gdy wejdzie do wrogiej Strefy Kontroli lub gdy w jej Strefie Kontroli znajdzie się wrogi oddział.

Po zastosowaniu powyższych następuje zwykła walka wręcz (8.43 – 8.47): atak kawalerii na **wszystkie** (a nie tylko ścigane) wrogie oddziały znajdujące się w jej Strefie Kontroli. Jeśli po tej walce ścigająca kawaleria będzie musiała wykonać napór po walce, to nie wykonuje już kolejnego sprawdzenia pościgu. Kawaleria wykonuje po takiej walce tylko zwykły ruch napierający (8.5), chyba że w początkowych testach Jakości wszystkie jej cele w tej walce zostaną wyeliminowane (nie dotrą do ostatniego etapu rozstrzygnięcia walki), to wtedy kawaleria przesuwa się używając połowy swojej PPR (zaokrąglając w górę) w kierunku, w którym zmierzał jej cel.

Jeśli uciekający oddział opuści mapę, ścigająca go kawaleria (i znajdujący się z nią dowódca) również ją opuści. Dla celów zasady 8.64, heksiem wyjścia jest ten, przez który uciekający wrogi oddział opuścił mapę.

Oderwanie się od wroga: Kawaleria wykonuje zwykły napór po walce (8.5).

PRZYKŁAD [Scenariusz Rhine]:

Kohorta weteranów COVet na heksie 2728 została zaatakowana przez germańską lekką kawalerię LC (Jakość = 6) z heksu 2629 i została rozbita. Zatem wykonuje ruch w ucieczce: przez heks 2829 na 2928, gdzie obraca się w kierunku 3028/3029. Germański gracz wykonuje test pościgu i wyrzuca 7, więc jego lekka kawaleria LC musi wykonać pościg. LC przechodzi na 2728, następnie 2928 i musi się zatrzymać, ponieważ w jej Strefie Kontroli pojawiła się wroga kohorta CO.

Kawaleria LC nie robi testu Jakości przed walką (jej cel jest rozbity), ale CO musi go wykonać. Gdyby w tym teście Jakości rzymski gracz wyrzucił 2 lub więcej, jego kohorta CO zostałaby wyeliminowana (pamiętaj, że oddziały rozbite/w stanie ucieczki mają Jakość równą 1, więc w razie otrzymania Redukcji Spójności choćby o 1 punkt są eliminowane).

Załóżmy jednak że rzymski gracz wyrzucił mniej niż 2 i jego oddział przetrwał test, więc należy rozstrzygnąć pozostałe etapy walki wręcz. Atak jest z tylnego heksu celu, więc atakująca kawaleria LC otrzymuje Przewagę Pozycji i

starcie zostanie rozpatrzone w kolumnie „9” tabeli walki; nie ma żadnych przesunięć kolumny. Niezależnie od wyniku rzutu podczas rozstrzygnięcia starcia, broniąca się CO jest eliminowana (do tego wystarczy jej Redukcja Spójności choćby o 1 punkt), a atakująca kawaleria LC otrzyma Redukcję o 2 albo 3 punkty.

Ponieważ wroga CO była już w stanie Rozbicia/ucieczki na początkowym etapie drugiego starcia, walka nie przeszła wszystkich etapów, to kawaleria LC ma teraz 4 PR (połowa jej PPR) do wydania na przesunięcie w kierunku, w którym uciekał jej cel: może się przesunąć maksymalnie do linii heksów 3227-3230, na dowolny z nich, wcale się nie przesuwać lub zużyć tylko część dostępnych PR. Na koniec germański gracz oznacza tę kawalerię znacznikiem „Pursuit/Finished”.

Uwaga: Uciekające rozbite oddziały, jeśli to tylko możliwe, powinny unikać wchodzenia na hekсы z sojusznikami. Należy tu posługiwać się zdrowym rozsądkiem i w razie wątpliwości to gracz wykonujący pościg wskazuje drogę ściganych oddziałów. Ta uwaga jest po to, aby uciekający gracz nie próbował poprowadzić pościgu w jakiś rodzaj pułapki.

Uwaga: Po wyeliminowaniu ściganych rozbitych oddziałów kawaleria zazwyczaj będzie znajdować się poza zasięgiem swojego dowódcy oraz z dala od jakichkolwiek sojuszniczych oddziałów, które mogłyby zapewnić jej wsparcie lub ochronę.

8.63 Oddziały kawalerii, które odrywają się albo ścigają wroga, do końca bieżącej tury stają się „zakończone”, to znaczy nie mogą otrzymać rozkazu ruchu/ostrzału, ale mogą zostać uporządkowane i regenerować Spójność. Nie mogą atakować w walce wręcz, ale mogą reagować (6.5, 8.2 itd.) oraz bronić się w zwykły sposób. Oznacz je znacznikiem „Pursuit / FINISHED” („pościg / kawaleria jest zakończona”) po rozstrzygnięciu oderwania lub pościgu.

8.64 Przegrupowanie kawalerii poza mapą. Ścigająca kawaleria może znaleźć się poza mapą i aby sprowadzić ją z powrotem na mapę, gracz musi użyć swojego GD lub PP i zadeklarować, że cała Faza Rozkazów tego dowódcy będzie polegać jedynie na sprowadzeniu kawalerii (niezależnie od zasięgu dowodzenia lub lokalizacji dowódcy). Rozkaz przegrupowania i sprowadzenia kawalerii dotyczy całej kawalerii i dowódców z danej armii lub plemienia, którzy znaleźli się poza mapą. Rozkaz ten pozwala kawalerii i dowódcom ponownie pojawić się na mapie w promieniu 2 heksów od heksu, przez który wyszła, i następnie wykonać ruch z dostępną całą PPR.

8.65 Oddziały kawalerii, które są poza mapą z powodu wykonywania pościgu, nie są brane pod uwagę przy określaniu Punktów Ucieczki armii/plemienia. Dowódców znajdujących się poza mapą nie można aktywować.

8.7 Tabele walki

Tabele walki oraz inne znajdują się na końcu tej instrukcji. Oryginalne tabele w jęz. angielskim są na osobnych arkuszach

w pudełku z grą.

8.71 Tabela zasięgów i wyników ostrzału (Missile Range and Results): Służy do określenia siły oddziały strzelającego na określonym zasięgu i efektów ostrzału.

8.72 Tabela przewag w walce wręcz (Shock Superiority): Służy do porównania przewagi (jeśli taka istnieje) jednego rodzaju oddziały w porównaniu z innym, w zależności od tego która strona atakuje lub się broni. Atakujący powinien odnaleźć kolumnę dla swojego oddziały i szukać w niej odpowiedniego wiersza z rodzajem oddziały broniącego się (czytanie tabeli w odwrotną stronę, zaczynając od wiersza, daje fałszywy wynik). Strona, która uzyska Przewagę według tej tabeli, zada przeciwnikowi zwiększone Redukcje Spójności.

8.73 Tabela zwania mieczy (Clash of Swords): Służy do określenia kolumny, która następnie zostanie użyta w tabeli wyników walki wręcz (z tym zastrzeżeniem, że rozstrzygnięcie może zostać jeszcze przesunięte w kolumnie według odpowiednich modyfikatorów).

8.74 Tabela wyników walki wręcz (Shock Combat Results): Jest używana do rozstrzygania takiej walki. Wyniki wskazują Redukcje Spójności atakujących i broniących. Szczegóły są w 10.11 i 10.14.

8.75 tabela redukcji spójności i testów jakości (Cohesion Hit and TQ Check): W tej tabeli znajdują się podsumowania zasad dotyczących sytuacji, w których mogą wystąpić Redukcje Spójności oddziały oraz kiedy mają miejsce testy Jakości.

9.0 SPECJALNE ODDZIAŁY I FORMACJE

9.1 Artyleria

Komentarz historyczny: Niemal wszystkie legiony posiadały „artylerię” w swoich obozach i fortyfikacjach. Były to mniejsze i większe maszyny ze skrotnym mechanizmem naciągowym. Te mniejsze nazywano skorpionami, a te większe balistami: miały większy zasięg i były podobne do olbrzymich kusz. Jednym z problemów związanych z tą artylerią jest fakt, iż różne źródła mogą przeinaczać i mylić ich nazwy tłumaczone z łaciny; na przykład kilka ogólnie wiarygodnych źródeł balisty nazywa katapultami używającymi kamieni.

9.11 Skorpiony i balisty w tej grze to broń dystansowa. Jest nazywana artylerią i jej żeton symbolizuje również załogę obsługującą. Posiada wartość Jakości. Dla celów ruchu i walki należy ją traktować jako lekką piechotę LI. Artyleria nie jest zdolna do walki wręcz, a jej jedyną możliwością ofensywną jest strzelanie.

9.12 Artyleria jest w trybie bojowym albo ruchowym. Zmiana trybu wymaga Rozkazu Indywidualnego lub Legionowego od przyjaznego dowódcy. W trybie ruchowym nie może strzelać i odwrotnie: nie może się poruszać w trybie bojowym. Artyleria, której tryb został zmieniony na ruchowy, nie może się poruszać w bieżącej Fazie Rozkazów, i analogicznie po zmianie trybu na bojowy nie może strzelać w bieżącej Fazie Rozkazów. Będąc

w trybie ruchowym wymaga Rozkazu Indywidualnego lub Legionowego od dowolnego przyjaznego dowódcy, aby się poruszyć. Nie potrzebuje rozkazów, aby móc strzelać. W Fazie Ruchu w Obozie, jeśli nie poruszała się w poprzedniej Fazie Rozkazów, to będąc w trybie ruchowym może również poruszać się, a w trybie bojowym zmienić na ruchowy, ale tylko jeśli nie strzelała w bieżącej turze.

Artyleria nie otrzymuje Redukcji Spójności z powodu ruchu po jakimkolwiek terenie, jak wskazuje też tabela kosztów ruchu.

Uwaga: Przednia strona żetonu artylerii oznacza oddziały w trybie bojowym, tylna to tryb ruchowy.

9.13 Artyleria nie posiada ukierunkowania, dlatego może poruszać się lub strzelać w dowolnym kierunku, niezależnie jak ułożony jest jej żeton na heksie. Należy przyjąć, że wszelkie otaczające ją heksy są jej heksami przednimi. Artyleria nie może strzelać poprzez mury ani żadne inne konstrukcje obronne, chyba że jest na heksie z wieżą.

9.14 Balista posiada specjalne możliwości i ograniczenia:

- Nie może strzelać na sąsiedni heks, jeśli jest ustawiona na heksie z wieżą.
- Jeśli trafi w cel w zasięgu 1-3 heksów, rzuca kostką ponownie. Przy wyniku 0-2 cel otrzymuje kolejne trafienie. Wynik drugiego rzutu nie jest modyfikowany przez żadne MOD.

Komentarz: Strzały miotane przez skorpiony i balisty miały niską trajektorię lotu, artyleria ta posiadała bardzo małe możliwości zmiany ustawienia kąta strzału w górę/dół. Używano jej jako broni defensywnej w obozach i fortach. Miej to na uwadze podczas gry i określania planu ich działania.



9.15 Ostrzał aktywny: Artyleria może prowadzić ostrzał ofensywny dwa razy na turę (nie na Fazę Rozkazów) podczas dowolnej przyjaznej Fazy Rozkazów. Do tego celu nie wymaga rozkazu od dowódcy i może strzelać w każdym momencie wybranym przez aktywnego gracza, gdy wykonuje Segment Ruchu i Ostrzału, nie więcej niż raz na fazę. Gdy wystrzeli po raz pierwszy w danej turze, oznacz ją znacznikiem „Active Fire Once”. Gdy wystrzeli drugi raz, odwróć ten znacznik na stronę „Active Fire Finished” i po tym w bieżącej turze już będzie mogła strzelać. Gdy artyleria ma strzelać w bieżącej fazie, nie może w tej fazie robić nic innego (np. nie można regenerować jej Spójności).



9.16 Ostrzał reakcyjny: Artyleria może prowadzić ostrzał dwa razy podczas Fazy Rozkazów przeciwnika, w dowolnym momencie podczas Segmentu Ruchu i Ostrzału, nawet gdy przeciwnik jest w trakcie przemieszania oddziały. Gdy artyleria wystrzeli po raz pierwszy, gracz oznacza ją znacznikiem „Active Fire Once”. Gdy wystrzeli drugi raz, należy odwróć ten znacznik na stronę „Active Fire Finished” i po tym w bieżącej turze już będzie mogła strzelać. Znacznik należy usunąć na końcu Fazy Rozkazów. Artyleria nie może

używać żadnego typu zwykłego ostrzału reakcyjnego (8.2).

9.17 Stos: Na stosie / na jednym heksie może znajdować się nie więcej niż jedna artyleria. Wraz z nią stos może tworzyć jeden oddział CO, SK albo LI, ale jeśli stos zostanie wtedy zaatakowany, to artyleria nie używa w takiej walce swojej Wielkości ani żadnych możliwości obronnych. Redukcje Spójności z powodu walki wręcz lub ostrzału są nakładane na oddziały CO/SK/LI. Jeśli oddział CO/SK/LI zostanie zmuszony do ucieczki (stanie się rozbity), wtedy artyleria wykonuje ruch w ucieczce wraz z nim (patrz też 9.18), ale w drugą stronę to nie działa: CO/SK/LI nie ucieka, jeśli rozbita zostanie sama artyleria. Artyleria może strzelać niezależnie jak jej żeton jest ułożony w stosie (z wierzchu czy niżej) i to samo dotyczy oddziału CO/SK/LI. Kolejność ułożenia artylerii w stosie nie ma znaczenia. Każdy oddział z takiego stosu sam wykonuje swoje testy Jakości, z tym że gdy artyleria jest w stosie z kohortą CO, wtedy używa Jakości z tej kohorty.

9.18 Artyleria otrzymuje Redukcje Spójności i regeneruje jej poziom tak jak każdy inny oddział. Jeśli zostanie rozbita (miałby otrzymać znacznik Routed), wtedy jest eliminowana.

9.2 Harcownicy SK i lekka piechota LI

Komentarz: Oddziały harcowników były bardzo słabo predysponowane do walki wręcz. Właściwie szkolono je, aby wręcz jej unikały. Harcownicy rzadko posiadali pancerze, a jedną ich bronią były łuki, proce albo oszczepy. Walczyli rozproszeni w „luźnym” szyku, ich celem było opóźnianie i nękanie przeciwnika oraz stanowili zasłonę dla sojuszników, choć byli całkiem skuteczni przeciw słoniom.

9.21 Uporządkowane Cofnięcie: Harcownicy SK mogą wykonać Uporządkowane Cofnięcie (6.5) na odległość nie większą niż 2 heksy przed poruszającym się wrogim oddziałem, którego PPR jest taka sama lub niższa (właściwie może to być tylko wrogi oddział pieszy, bowiem konne mają większe PPR), niezależnie od różnicy w PPR w stosunku do tego wrogiego oddziału. Jediną sytuacją, kiedy harcownicy SK mogą otrzymać Redukcję Spójności podczas Uporządkowanego Cofnięcia, jest podejście wroga od tylnego heksu harcowników (6.52).

9.22 Ostrzał: Jeśli przeciwnik atakuje w ten sposób harcowników SK, wtedy do swojego rzutu na rozstrzygnięcie ostrzału dodaje dwa (MOD +2). Łucznicy harcowników (SK, amunicja A) i łucznicy lekkiej piechoty (LI, amunicja A) nie mogą używać harcowania. Lekka kawaleria (używająca jakiegokolwiek amunicji) nie może używać harcowania przeciw harcownikom SK.

9.23 Walka wręcz: Harcownicy SK uczestniczący w takiej walce mają następujące ograniczenia:

1. Jako harcownicy nie mogą inicjować walki wręcz.
2. Wszelkie wrogie oddziały atakujące samotnych harcowników nie muszą wykonywać testu Jakości przed walką, nawet jeśli są oznaczone znacznikiem „Shock - Must Check TQ”.
3. Jeśli harcownicy bronią się wspólnie z innym rodzajem

oddziału, wtedy do rozstrzygnięcia musi zostać wybrany ten drugi oddział, a ponadto Wielkość harcowników należy zignorować.

4. Kohorta weteranów lub rekrutów (CO Vet lub Rec) zaatakowana z ich przedniego heksu przez lekką piechotę LI nie wykonuje testu Jakości przed walką, nawet jeśli atakujący mają znacznik „Shock - Must Check TQ” (wtedy test wykonują tylko atakujący). Natomiast w odwrotnej sytuacji, gdy CO Vet lub CO Rec atakuje na LI, wtedy ci atakujący (oraz piechota LI) muszą wykonać test Jakości przed walką.
5. Wszelkie Redukcje Spójności zadane wrogowi w jakikolwiek sposób przez walczących samotnie harcowników SK podczas walki wręcz są dzielone na pół (zaokrąglenie w dół) i nie mogą wynieść więcej niż jeden.

PRZYKŁAD: Jeśli lekka piechota LI w ataku na harcowników SK według tabeli walki wręcz miałaby rezultat 1(4), to po zmodyfikowaniu z powodu rodzaju celu (harcownicy SK) wynik ten należałoby zmodyfikować na 0(4).

9.24 Inne sytuacje:

1. Harcownicy SK przechodzący w stan Rozbicia zamiast tego od razu są eliminowani.
2. Specjalne zasady dotyczące tworzenia stosów harcowników SK na jednym heksie są opisane w 6.69; mogą oni zmieniać swój kierunek na heksie bez zużywania PR oraz mogą poruszać się więcej niż raz na turę bez kosztów w postaci Redukcji Spójności.

9.3 Rozciągnięcie linii kohort

Komentarz: Rzymski legion manipularny powstał w III wieku p.n.e. Dzięki niemu Rzymianie mogli przekuć swoje zalety, jakimi był trening i dyscyplina, w taktyczną elastyczność, która na polu walki często była decydującym czynnikiem, nawet przy gorszej dyspozycji dowódców. Obecnie, wraz ze zmianą stylu legionu na kohortowy, owa elastyczność została jeszcze bardziej wzmocniona. Cały ten podrozdział dotyczy wyłącznie kohort legionowych CO. Czytając go, należy szczególnie zwrócić uwagę na specjalne zasady dotyczące tworzenia stosów kohort CO przez Rzymian, opisane w 6.6.

Uwaga od tłumacza: Linia w znaczeniu opisywanym w tym rozdziale nie ma żadnego związku z „Linia” używaną w Rozkazach Liniowych ani w „Liniowych upoważnieniach oddziałów”. Dla odróżnienia jest zapisana z małej litery.

9.31 Dwie będące w stosie kohorty CO należące do tego samego legionu, jeśli ich boczny heks jest niezajęty, mogą wykonać „rozciągnięcie swojej linii”, jednak tylko w reakcji na ruch wroga (zamiast wykonywać Uporządkowane Cofnięcie) lub dzięki użyciu Rozkazu Legionowego. W tym celu kohorta znajdująca się na wierzchu stosu przesuwana jest na swój boczny, niezajęty heks (przykład pokazano na kolejnych ilustracjach). Heks ten musi być pusty, nie może na nim znajdować się żaden

inny oddział, a ponadto nie może być w wrogiej Strefie Kontroli. Kohorta wykonująca rozciągnięcie linii nie może w tym momencie zmieniać ukierunkowania. Powyższe zasady dotyczą tylko „rozładowania” stosu, a nie „złączenia” w stos.

9.32 Jedną z sytuacji, kiedy można użyć rozciągnięcia linii, jest reakcja na wrogi ruch natychmiast, gdy tylko wrogi oddział bojowy wejdzie na heks w promieniu dwóch heksów od stosu kohort CO. Rzymski gracz może się zdecydować na taką reakcję w dowolnym momencie ruchu wrogiego oddziału wykonanego w ten sposób (a więc nie tylko za pierwszym razem, gdy stanie się ona dostępna). Jeśli wróg umożliwi zarówno Uporządkowane Cofnięcie, jak i rozciągnięcie linii, wtedy można wykonać oba, ale nie przez te same oddziały. Ponadto gdy kohorta CO wykona rozciągnięcie linii, wtedy żadna inna CO z tego samego legionu nie może już wykonać Uporządkowanego Cofnięcia w trwającej Fazie Rozkazów.

Uwaga: Podczas przesunięcia w „rozciągnięciu” względne Pule Punktów Ruchu oddziałów nie są brane pod uwagę.

PRZYKŁAD: Harcownicy SK znajdują się na heksie pomiędzy dwoma stosami kohort CO. Gdy zbliży się do nich na przykład wroga kohorta, mogą w tym momencie natychmiast wykonać Uporządkowane Cofnięcie, a następnie stopy przyjaznych kohort mogą rozciągnąć szyk.

9.33 Wydłużenie można przeprowadzić również w wyniku Rozkazu Legionowego. Jednak w takim przypadku oba oddziały ze stosu muszą wydać po 1 PR, ale po rozciągnięciu szyku dodatkowo mogą wykonać ruch (mają do wydania pozostałe PR z ich PPR). Oddziały będące w szyku kolumnowym (oznaczone znacznikiem „In Column”) nie mogą wykonywać rozciągnięcia linii.



Przed rozciągnięciem linii



Po rozciągnięciu linii

9.4 Grupa Antesignani

Komentarz historyczny: Podczas pobytu w Galii Cezar uświadomił sobie, że wśród Germanów występują związki kawalerii (zwykle ciężkiej) operujące wspólnie z mobilną lekką piechotą, co było unikalnym i nowym rozwiązaniem, opartym na użyciu „połączonych rodzajów broni”. Cezar często ich werbował (na przykład do oblężenia Alezji), choć w swoich wspomnieniach nie napisał o nich zbyt dużo ani o ich zastosowaniu. Po Galii Cezar spotkał najlepszą ich

wersję pod Ruspina w Afryce, gdzie Labienus posłużył się talentem Numidyjczyków (choć historyk Delbruck uważa, że Cezar sam też użył prostej wersji antesignani podczas wojny domowej, pod Farsalos). Numidyjczycy używali imponującej lekkiej kawalerii wspieranej przez specjalnie wyszkoloną lekką piechotę uzbrojoną w broń dystansową.

Oddziaływanie tej formacji było głównie defensywne. Lekka piechota – przez twórców nazwana właśnie jako antesignani – poruszała się w połączeniu z kawalerią, używała taktyki „nękania” linii cięższej piechoty, rzucając w nią oszczepami, oraz działała jako „przynęta” do wyprowadzania wrogich kohort z szeregu, tak aby były łatwym celem na kawalerii i jej odmian.

9.41 Dowolna lekka piechota LI opisana jako Antesignani – według danego scenariusza lub na żetonie – może tworzyć stos z oddziałem kawalerii i wtedy razem się poruszają. Podczas wspólnego ruchu jako stos muszą pozostać razem, nie mogą się rozdzielić. Na ruch taki stos zużywa tylko jeden Rozkaz Indywidualny. Podczas uporządkowania każdy oddział jest traktowany osobno, ale jeden rozkaz uporządkowania dotyczy razem obu oddziałów ze stosu i pozawala im obu zregenerować po 1 punkcie Redukcji Spójności, chyba że cały stos może odzyskać tylko 1 punkt – wtedy gracz sam wybiera, czy ma to być piechota, czy kawaleria.

9.42 PPR stosu to PPR z żetonu lekkiej piechoty, jednak w tabeli kosztów ruchu należy używać kolumny dla kawalerii. Oba oddziały będąc w stosie zawsze muszą być zwrócone w tym samym kierunku.

9.43 Podczas obrony oddziały ze stosu Antesignani są traktowane oddzielnie – oddzielne rodzaje oddziałów w tabeli przewag w walce wręcz i w tabeli zwarcia mieczy. W ataku gracz sam wybiera rodzaj oddziału ze stosu (kawaleria albo lekka piechota LI), który ma zostać użyty do rozpatrzenia walki; wartość Wielkości drugiego, niewybranego oddziału jest ignorowana. W ataku Redukcje Spójności są rozdzielane równo między oba oddziały, z tym że oddział wybrany do rozpatrzenia walki otrzymuje wszelkie Redukcje nieparzyste, natomiast podczas obrony gracz wybiera oddział, który ma otrzymać Redukcje nieparzyste. Lekka piechota LI może używać dowolnego rodzaju ostrzału, w tym harcowania, niezależnie czy jej żeton jest na wierzchu czy spodzie stosu. Jeśli stos ma wykonać test Jakości, wtedy każdy oddział robi go osobno. Redukcje Spójności w wyniku wrogiego ostrzału na stos Antesignani otrzymuje lekka piechota LI, jeśli wrogi ostrzał jest reakcją na ostrzał tej piechoty. Natomiast we wszystkich pozostałych przypadkach strzelający sam wskazuje, który oddział ma otrzymać Redukcje, kawaleria albo lekka piechota. Wszelkie inne „automatyczne” Redukcje Spójności (te stosowane bez testowania) są nakładane na każdy z obu oddziałów.

9.44 Powyższe zasady z rozdziału 9.4 są używane wyłącznie przez piechotę, która ma oznaczenie „Antesignani” na swoim żetonie, lub przez oddziały oznaczone jako „Antesignani” w scenariuszu.

Uwaga: Scenariusz „Rhine” posiada własne zasady dotyczące łączenia oddziałów w stos antesignani.

9.5 Testudo

Komentarz historyczny: Testudo (słowo z łaciny oznaczające żółwia) to formacja obronna używana w czasie oblężeń do szturmów na wrogie mury. Żołnierze ustawieni w szeregach podnosili tarcze nad głowy, a ci stojący w skrajnych kolumnach chronili boki. Dzięki temu mieli zapewnioną ochronę przed wszystkim, czymkolwiek w nich rzucano, choć sami będąc w takiej formacji niewiele więcej mogli zrobić.

Uwaga: Mimo że Testudo jest użyteczne głównie w scenariuszach Dyrrachium i Lesnikia, to w innych jest wystarczająco dużo obozów i fortów, aby i tam ich używać według uznania graczy.



9.51 Z Testudo mogą korzystać tylko kohorty CO klasy weteranów Vet lub rekrutów Rec; nie jest dostępne dla klasy poborowych Con i żadnych innych rodzajów oddziałów. Aby je zastosować, należy użyć Rozkaz Indywidualny lub Legionowy. Podczas jednej Fazy Rozkazów żadna z kohort nie może wejść i wyjść z szyku Testudo – trzeba na to przeznaczyć dwie fazy.

9.52 Wejście w szyk, poza zużyciem rozkazu, wymaga wydania przez oddział 2 PR, a wyjście 1 PR. Do oznaczenia należy używać znaczników „Testudo”.

9.53 Oddział w szyku Testudo ma następujące cechy:

- Dostępna Puła Punktów Ruchu jest zmniejszona o połowę, zaokrąglając w górę, w Fazach Rozkazów gdy oddział wchodzi lub wychodzi z szyku Testudo oraz gdy w nim się znajduje.
- Jakość jest zwiększona o jeden.
- Powoduje, że wróg wykonujący jakikolwiek ostrzał do kohorty będącej w szyku Testudo otrzymuje karny MOD +3 do wszystkich swoich rzutów na taki ostrzał.
- Nie może poruszyć się na heks sąsiedni z wrogiem oddziałem jakiegokolwiek rodzaju, chyba że będzie od niego oddzielony murem, wałem lub inną podobną przeszkodą.
- Nie może inicjować walki wręcz ani używać żadnego rodzaju ostrzału.
- Jeśli zostanie zaatakowany w walce wręcz, atakujący automatycznie otrzymuje Przewagę Atakującego.

9.6 Zaciekłość barbarzyńców

Komentarz: Te zasady reprezentują początkową przerażającą szarżę wykonywaną przez wojowników plemiennych, w którą ci, broniąc swojej ziemi, wkładali cały gniew i determinację. Taktyka plemienna była prosta: jak najszybciej złamać przeciwnika. Historycznie okazywała się dosyć skuteczna, chyba że przeciwnikiem była zdyscyplinowana zawodowa armia. „Zaciekłość barbarzyńców” nie ma zastosowania u Brytów, ponieważ ci walczyli w inny sposób niż Galowie czy Germanie.



9.61 Na początku bitwy wszystkie oddziały piechoty BI oraz LI Galów i Germanów są w stanie „zaciekłości”, chyba że w danym scenariuszu zaznaczono inaczej. Aby to oznaczyć, połącz znacznik zaciekłości „Ferocity” na każdym Przywódcy Plemienia. Każde plemię ma własną „zaciekłość”, rozpatrywaną indywidualnie. Zaciekłość wpływa na walkę wręcz:

- Wszystkie broniące się wrogie oddziały mają karny MOD +2 podczas testu Jakości przed walką (8.43).
- Wszystkie atakujące oddziały plemienne z Zaciekłością mają korzystny MOD -1 podczas testu Jakości przed walką (8.43).

9.62 Zaciekłość trwa do czasu, gdy Przywódca Plemienia nie zda testu Zaciekłości. Przywódca wykonuje taki test w momencie, w którym jeden z oddziałów jego plemienia, wciąż będącego w stanie zaciekłości, zostanie rozbity. Test polega na rzucie jedną kostką. Jeśli wynik rzutu będzie równy lub mniejszy niż wartość Inicjatywy z żetonu Przywódcy Plemienia, plemię to zachowuje swoją Zaciekłość; w przeciwnym razie Zaciekłość jest natychmiast tracona i wtedy należy od razu usunąć znacznik Ferocity. Po utracie Zaciekłości nie można jej odzyskać.

9.63 Test Zaciekłości należy wykonywać za każdym razem gdy oddział danego plemienia staje się rozbity. Utrata Zaciekłości przez jedno plemię nie ma wpływu na inne.

9.7 Porywczosć Galów



Na początku bitwy Galowie zwykle zachowywali się jak rozdrażniony byk, to znaczy wychodzili do ataku w pełnej szarży. Aby to odzwierciedlić, od początku gry:

- wszystkie galijskie oddziały piechoty mają PPR zwiększoną o jeden (+1),
- a wszyscy galijscy dowódcy otrzymują MOD -1 podczas swojej pierwszej próby uzyskania Momentum w Fazie Rozkazów.

Efekty te trwają dla wszystkich oddziałów w każdym galijskim plemieniu, dopóki co najmniej dwa lub więcej oddziałów plemienia nie wejdzie do Strefy Kontroli rzymskiego oddziału – od tego momentu Porywczosć trwa do końca bieżącej tury i następnie dane plemię nie będzie mogło już jej użyć do końca gry.

Znacznik porywczosci „Impetuosity” służy do identyfikacji plemion, które ją posiadają. Umieść znacznik na każdym Przywódcy Plemienia na początku gry i usuń, gdy Porywczosć zostanie utracona.

Komentarz: Porywczosć Galów nie dotyczy Germanów ani Brytów, którzy walczyli w inny sposób niż Galowie.

9.8 Aquila (ikona orła)

Edycja Deluxe: Zasady dotyczące Aquila są takie same jak we wcześniejszych wersjach Caesar:TCW i Caesar:CoG.



9.81 W bitwach z użyciem Dowódców Sekcji znaczniki z ikoną orła Aquila są używane do określenia przynależności legionów do „sekcji”.

Aquillae są ułożone w stosie z Dowódcą Sekcji i pozostają w stosie z DS przez całą grę, chyba że zostaną upuszczone lub wymienione z innym DS. Aquillae są znacznikami informacyjnymi, a zatem nie dotyczą ich limit wielkości stosu. Jeśli DS zostanie wyeliminowany, przydzielony mu Aquila przechodzi do jego zastępcy. Jeśli nie ma zastępcy, wtedy Aquila umieszcza się z trybunem z tej sekcji i wtedy pozostaje z nim w stosie do końca gry.

9.82 W bitwach, w których nie używa się Dowódców Sekcji, Aquillae mogą poruszać się samodzielnie, gdy ich legion otrzyma Rozkaz Legionowy; na żetonie Aquila jest podana tylko jedna liczba i jest to ich PPR. Aquillae mogą być również noszone przez dowolną kohortę legionu lub legata legionu. Nie wiąże się to z dodatkowym kosztem ruchu. Aquillae są znacznikami informacyjnymi, a zatem nie dotyczą ich limity wielkości stosu i mogą znajdować się w stosie „za darmo” z dowolnym rzymskim oddziałem, ale noszone mogą być tylko przez oddział kohorty z ich legionu lub trybuna takiego legionu.

9.83 We wszystkich bitwach, jeśli dowódca lub oddział kohorty niosący orła Aquila użyje jakiegokolwiek rodzaj Uporządkowanego Cofnięcia, zostanie zmuszony do ucieczki (włączając w to dowódcę poruszającego się wraz z rozbitym oddziałem bojowym) lub będzie wyeliminowany, istnieje ryzyko, że Aquila zostanie upuszczony. Rzuć kostką za każdego Aquila przed ruchem w cofnięciu/ucieczce. Jeśli wynik rzutu będzie wyższy niż Jakość oddziałów bojowych, a jeśli obecny jest tylko dowódca, to niż wskaźnik Inicjatywy tego dowódcy, wtedy Aquila pozostaje sam na heksie.

9.84 Jeśli orzeł Aquila zostanie przejęty przez wroga w którejkolwiek bitwie – co następuje po prostu przez wejście wrogiego oddziału na heks zawierający samego Aquila – gracz tracący Aquila nalicza sobie **25 Punktów Ucieczki**. Jeśli dowódca/kohorta niosąca Aquila ucieknie z mapy, wtedy gracz traci **10 Punktów Ucieczki**. Przejęty Aquila pozostaje w stosie z tym wrogim oddziałem, dopóki nie zaangażuje się on w jakiegokolwiek rodzaj cofania, ucieczki lub zostanie wyeliminowany. Aquila jest wtedy automatycznie upuszczany na heks przed ucieczką/cofaniem. Jeśli heks z upuszczonym Aquila zostanie następnie zajęty przez jakiegokolwiek rzymski oddział, grający Rzymianami **odejmuje 15 punktów** od zgromadzonej sumy Punktów Ucieczki (zmniejsza zebrane przez siebie Punkty Ucieczki).

Uwaga: Aquillae są znacznikami informacyjnymi. Zdobyte/utrata orła Aquila wpływa na morale, ale nie pozbawia Dowódcę Sekcji jego możliwości dowodzenia.

9.85 W bitwach, w których nie używa się Dowódców Sekcji, orły Aquillae są głównym punktem docelowym ucieczki dla rozbitych kohort (tylko taki rodzaj oddziału). Aquila może być

również użyty do uporządkowania kohort swojego legionu (10.33).

9.9 Słonie

Te zasady dotyczą tylko scenariusza Tapsus.

Komentarz: Bitwa pod Tapsus w rzymskich wojnach domowych to ostatnia klasyczna bitwa, w której pojawiły się słonie. Do tego czasu Rzymianie w dużej mierze zorientowali się, jak sobie z nimi radzić, i słonie stały się bardziej uciążliwymi niż bronią, której mieliby się obawiać.

9.91 Przepuszczenie słonia

Gdy poruszające się słonie zaatakują jakiegokolwiek pieszy oddział z jego przedniego heksu, wtedy taka piechota może spróbować je przepuścić. Ta decyzja musi zostać podjęta przed rzutem sprawdzającym Jakość przed walką (8.43) i może zostać wybrana tylko wtedy, gdy co najmniej jeden z tylnych heksów broniącej się piechoty jest wolny. Przepuszczenie jest niedozwolone, gdy piechota jest atakowana przez jej boczny lub tylny heks ani gdy słoń atakuje wspólnie z innymi oddziałami, ani gdy piechota była we wrogiej Strefie Kontroli na początku bieżącej Fazy Rozkazów. Przepuszczenie może zostać użyte przez dwie broniące się piechoty, jeśli obie spełniają opisane powyżej wymagania. Jeśli gracz będący właścicielem piechoty nie zdecyduje się na Przepuszczenie słonia, wtedy następuje zwykła walka wręcz.

Jeśli gracz zdecyduje się zezwolić na Przepuszczenie słonia, to:

1. Dodaj jeden (+1) do wyniku rzutu podczas testu Jakości piechoty przed walką.
2. Kontynuuj procedurę rozstrzygnięcia walki, ale wszelkie ewentualne nowe Redukcje Spójności broniącego się oddziału zmniejsz o połowę (zaokrąglając w dół), a ewentualne nowe Redukcje Spójności słoni zmniejsz o 1.
3. Po rozstrzygnięciu walki wręcz, jeśli oddział piechoty nie uciekł, a oddział słoni nie wpadła w szal (9.93), umieść oddział słoni po drugiej stronie piechoty, którą zaatakował, na jednym z niezajętych tylnych heksów obrońcy, zachowując ukierunkowanie słoni. Przykładowo słonie z heksu 3022 szarżujący na 2921, na końcu ataku znajdują się na heksie 2821 lub 2822 (gracz kontrolujący słonie wybiera jeden z tych heksów, jeśli oba są niezajęte).
4. Na koniec broniący się oddział, inny niż harcownicy SK, wykonuje test Jakości związany z Przepuszczeniem słoni. W tym celu gracz kontrolujący taki oddział rzuca kostką i od wyniku rzutu odejmuje Jakość oddziału. Ostateczny wynik, jeśli będzie dodatni, oznacza ilość Redukcji Spójności, które musi przyjąć oddział (jeśli wynik jest dodatni: rzut – jakość = Redukcja Spójności).

Komentarz: Większość piechoty w tamtym czasie była szkolona w unikaniu szarżujących słoni, a przynajmniej w próbowaniu uniknięcia, pozwalając im przejść przez swoje szeregi. Manewr ten wykazywał skuteczność w

neutralizowaniu części niszczycielskiej siły słońi, lecz odbywało się to kosztem utraty spójności szeregów piechoty, która przepuszczała słońie.

9.92 Zdolność słońi do strzelania

Oddziały słońi mają dwie możliwości prowadzenia ostrzału: oszczepami (amunicja J) lub łucznikami z ochrony słońi (amunicja [a], ang. Screen Archers). Ostrzał od ochrony posiada własny rząd w tabeli zasięgów i wyników ostrzału oraz osobne znaczniki zaopatrzenia w amunicję. Podczas ostrzału słońi generalnie używa takich zasad, jak dla kawalerii z oszczepami. W ostrzale reakcyjnym słońie mogą używać oszczepów i łuczników z ochrony jednocześnie; słoń rzuca kością oddzielnie dla każdego takiego ostrzału.

Aby odzwierciedlić w grze obecność dodatkowej lekkiej piechoty działającej w połączeniu ze słońiami, łucznicy z ochrony mogą być używani jak każda zwykła piechota łuczników: mogą strzelać w każdym momencie, w którym strzelać mogłaby też lekka piechota LI uzbrojona w oszczepy (amunicja J). W tabeli zasięgów i wyników ostrzału musi jednak używać wiersza dotyczącego ochrony słońi, a także nie może w żaden sposób zostać wydzielona od słońi jako osobny oddział pieszych łuczników. To też oznacza, że ochrona dzieli swój los ze słońiem.

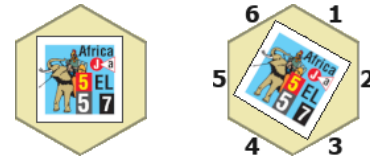
Komentarz historyczny: W opisach bitwy pod Tapsus nie ma żadnej wzmianki o jakichkolwiek lekkich oddziałach w armii Scypiona. Wydaje się to dość dziwne, praktycznie niespotykane w tej erze wojen. Być może większość z nich, w tym wszyscy Numidyjczycy, była z królem Jubą. Do celów gry przyjęliśmy założenie, że część lekkich oddziałów jednak była wykorzystywana jako garnizon obozowy, oraz część została umieszczona razem ze słońiami jako „wsparcie”.

9.93 Szał słońi: Gdy oddział słońi EL zbierze w sumie tyle Redukcji Spójności, iż stałby się rozbity, wtedy słońie natychmiast wpadają w szal i atakują każdego w polu widzenia (nie zważają czy wróg, czy przyjaciel). Kierujący nimi gracz rzuca kostką:

Wynik

rzutu Skutek

- 0 Słoń przemieszcza się w kierunku najbliższego sojuszniczego oddziału; gdy jest więcej niż jeden wybór, to wtedy grający po stronie Cezara wybiera kierunek.
- 1–6 Słoń kieruje się w stronę wskazywaną przez kompas wydrukowany na mapie, poniżej jest przykład. Zwróć uwagę, że kierunek geograficzny wskazywany jest przez wierzchołki heksu, a kierunek szalejącego słońia przez krawędzie heksu.
- 7–9 Jeśli jest to pierwszy rzut dla szału, słoń wykonuje ruch oddalający go od oddziału, który spowodował jego szal. Jeśli jest to jeden z kolejnych rzutów dla słońia w szale, wtedy jeździec próbujący kierować tą szalejącą bestią wbija klin w jej mózg; słoń jest eliminowany.



PRZYKŁAD: Powyższa ilustracja pokazuje oddział słońi obrócony w wyniku rzutu na szal równym 1. To tylko przykład; w grze używaj kompasu wydrukowanego na mapie.

Szał słońia musi zostać w całości rozstrzygnięty natychmiast, przed jakimkolwiek innymi zdarzeniami z trwającej fazy gry. Jedynym innym zdarzeniem, jakie musi zostać rozstrzygnięte wcześniej, jest Uporządkowane Cofnięcie innego oddziału wywołane przez słońia poruszającego się w szale (6.51).

Słoń w szale musi cały czas wykonywać kolejne sprawdzenia kierunku swojego ruchu dopóki nie wyjdzie poza mapę albo zostanie wyeliminowany. Po każdym sprawdzeniu **porusza się o 3 heksy** w kierunku określonym przez rzut i kompas. Jeśli miałby wejść na heks z jakimkolwiek innym oddziałem, sojuszniczym albo wroga, wtedy zatrzymuje się na heksie obok niego, zaś ów inny oddział będący „celem” szalejącego słońia otrzymuje:

- Redukcję Spójności o 1, jeśli słoń znajduje się na przednim heksie oddziału, *albo*
- Redukcję Spójności o 2, jeśli słoń znajduje się na bocznym lub tylnym heksie oddziału.

W przypadku gdy takim celem słońia jest **kawaleria**, wtedy otrzymuje ona Redukcję Spójności o 2 niezależnie na którym z jej sąsiadujących heksów znajduje się szalejący słoń. Jeśli celem jest **stos oddziałów**, wtedy osobno każdy oddział z tego stosu otrzymuje Redukcję wg powyższych zasad. Jeśli na heksie celem jest **dowódca** (sam lub w stosie) i nie może się cofnąć (4.82), to zostaje nabity na kły słońia, podrzucony w powietrze i ostatecznie zdeptany. Ponosi taką tragiczną śmierć od razu, bez sprawdzania trafienia w dowódcę.

Gracz powtarza rzuty określające zachowanie szalejącego słońia dopóki:

- słoń wyjdzie poza mapę,
- słoń zostanie wyeliminowany (wynik rzutu 7-9 po raz drugi),
- słoń jest co najmniej 8 heksów od najbliższego oddziału – wtedy jest eliminowany,
- a jeśli nie zostanie spełniony żaden z powyższych warunków, to po czterech rzutach określających zachowanie szalejącego słońia jest on eliminowany.

Jeśli wraz ze słońiem na heksie znajduje się dowódca w momencie gdy słoń wpada w szal, wtedy dowódca podąża wraz z szalejącym słońiem, a gdy słoń zginie, gracz będący właścicielem wykonuje test „trafienia w dowódcę” (4.83). Gdy dowódca przeżyje test, pozostaje na heksie, na którym padł szalejący słoń. Jeśli szalejący słoń z dowódcą wyjdą poza mapę podczas ruchu słońia w szale, wtedy obaj są eliminowani.

Słonie będące w szale **nie mają Strefy Kontroli, nie uruchamiają żadnego wrogiego ostrzału reakcyjnego ani nie można ich uporządkować**. Każdy szal jest rozstrzygany do końca, zatem w jednej chwili na mapie może być tylko jeden szalejący słoń.

Komentarz: Jeźdźcy dosiadający słonia, ich treserzy, byli wyszkoleni odnośnie sytuacji, w której zwierzę wpada w szal, i wiedzieli jak posługiwać się klinem do unieszkodliwienia zwierzęcia będącego w takim stanie. W grze jeden żeton słonia to właściwie 5 słońi, a zasady dotyczące ruchu słonia w szale odzwierciedlają sytuację, gdy 1-2 słonie nie mogły od razu zostać unieszkodliwione klinem.

9.94 Ostatni szal słońi

Komentarz historyczny: Słonie używane przez Scypiona pod Tapsus miały niewystarczające wytrenowanie, trwające zbyt krótko lub niemal wcale. Cezar w swoich zapiskach „O wojnie afrykańskiej” zawarł hipotezę, że Scypion mógł „rozpocząć tresurę słońi”, oraz przypuszczenia jak mógł to zrobić, ale z opisów przebiegu bitwy wynika, że słonie działały w sposób chaotyczny i jeźdźcy nie potrafili nad nimi zapanować. W każdym razie Rzymianie w tamtym okresie potrafili już skutecznie walczyć z wrogimi słońiami, do tego stopnia, że zwierzęta te były bardziej utrapieniem dla strony, która wystawiała je na polu walki, niż skuteczną bronią. Poziom zniszczeń na skrzydle dowodzonym przez Scypiona przez jego własne słonie pod Thapsus sprawił, że było to ostatnie znane użycie słońi bojowych w klasycznej erze na polach bitwy w zachodnim świecie.

Aby odzwierciedlić w grze słaby poziom tresury słońi, stosuje się następujące dodatkowe zasady:

- Oddział słońi, który otrzyma 2 Redukcje Spójności w wyniku **ostrzału**, od razu wpada w szal.
- Słonie nie mogą używać Uporządkowanego Cofnięcia.

Opcjonalnie: Jeśli chcesz dodać więcej pikanterii i zmniejszyć szanse Cezaryjczyków, możesz założyć, że Scypion jednak miał wystarczająco dużo czasu na tresurę swoich słońi. Wtedy zignoruj całość zasad 9.94.

9.95 Kawaleria a słonie

Kawaleria dobrowolnie nigdy nie może znaleźć się w Strefie Kontroli wrogiego słonia. Może wejść/przejść przez heksy boczne albo tylne słonia, nie ponosząc z tego tytułu żadnych dodatkowych kar. Nigdy nie może zaatakować w walce wręcz słonia z jego przedniego heksu. Może dobrowolnie zaatakować słonia od jego boku lub z tyłu, jednak nie może otrzymać z tego powodu Przewagi Atakującego. Wszystkie oddziały kawalerii, za wyjątkiem plemiennej BC, są wyposażone w rzutki bojowe (nie są wymienione na żetonach kawalerii jako „amunicja”), których jedynym celem w tej grze są właśnie słonie.

Jeśli słoń przejdzie z heksu niesąsiadującego na sąsiadujący z wrogą kawalerią, wtedy taka wroga kawaleria musi spróbować wykonać Uporządkowane Cofnięcie i nie może wtedy użyć żadnego ostrzału reakcyjnego. Jeśli nie może wykonać takiej próby, wtedy natychmiast wykonuje test swojej Jakości: wynik rzutu większy niż poziom Jakości kawalerii oznacza, że

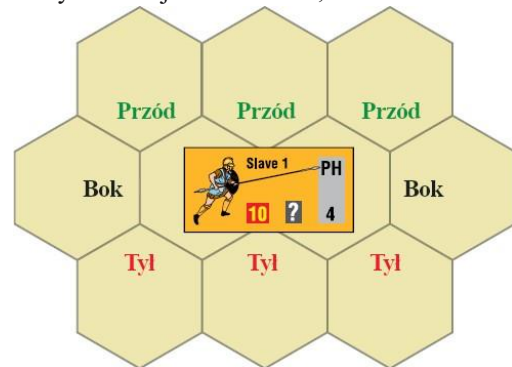
otrzymuje ona Redukcję Spójności równą różnicy między wynikiem rzutu a aktualnym poziomem jej Jakości, z tym że musi otrzymać Redukcję przynajmniej o 1. Jeśli w tym momencie kawaleria stanie się rozbita, to zamiast tego jest eliminowana.

9.10 Falanga

Zasady z tego rozdziału dotyczą tylko scenariusza Cheronea.

Uwaga: W tej grze tylko jeden scenariusz umożliwia kierowanie falangą, główną formacją z gier *Great Battles of Alexander* oraz *SPQR*. Poniżej znajdują się główne zasady dotyczące tego rodzaju oddziałów, przede wszystkim odnośnie obsługiwanie większych żetonów, jakie posiadają. Więcej informacji o falandze możesz znaleźć w obu wyżej wspomnianych grach.

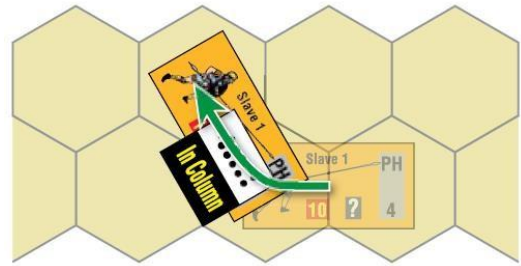
9.101 Kierunek oddziału: Obowiązują zwykłe zasady dotyczące kierunku żetonu na heksie i Strefy Kontroli (7.0) oraz, z uwagi na fakt, że żeton falangi jest dwa razy większy niż pozostałych rodzajów oddziałów, dodatkowo:



1. Falanga PH zmienia swój kierunek, w jakim jest ustawiona na mapie, przesuając się do przodu lewą albo prawą częścią swojego żetonu, czyli wykonując obrót.
2. Zużywając 3 PR falanga PH może zmienić swój kierunek o 180 stopni, pozostając na tych samych heksach (obróć do tyłu), ale tylko jeśli żadna połowka jej żetonu nie znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli ani na trudnym terenie (6.24).
3. Falanga PH może wykonać obrót do tyłu jak w powyższym punkcie jeden raz na Fazę Rozkazów również w przypadku gdy wrogi oddział wejdzie na jeden z jej heksów tylnych (obróć reakcyjny). Dodatkowo musi użyć procedury opisanej w 7.14 w celu określenia otrzymanych Redukcji Spójności.
4. Jeśli falanga PH zaatakuje wroga w taki sposób, że będzie wybór między atakiem na tył, bok lub przód wroga, wtedy należy wybrać opcję najbardziej korzystną dla broniącego się wroga.

9.102 Ruch falangi: Do falangi PH mają zastosowanie zasady ruchu z rozdziału 6.0 z następującymi zmianami z uwagi większy żeton tego oddziału:

- Falanga może albo poruszać się równo naprzód i wtedy obie połowy jej żetonu wchodzi na nowe heksy (jeśli na to pozwalają teren i obecność innych oddziałów), albo jedna połowa żetonu może wejść na nowy heks, podczas gdy druga obraca się na zajmowanym heksie, zmieniając kierunek całego żetonu – wykonuje obrót. Za każdy heks, na który wkroczyła podczas wykonywania tego manewru obrotu, oddział falangi ponosi Redukcję Spójności o 1 punkt oprócz wszelkich innych kosztów związanych z terenem.
- Jeśli tylko jedna połowa żetonu falangi znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli, druga połowa może nadal ruszyć do przodu, czyli cała falanga wykonuje obrót jak opisano we wcześniejszym punkcie. Oprócz zapłaty kosztu w postaci Redukcji Spójności, falanga musi wtedy wykonać test Jakości po zakończeniu obrotu. Jeśli wynik rzutu będzie większy niż Jakość falangi, wtedy otrzymuje ona Redukcję Spójności równą różnicy między rzutem a Jakością, jednak musi otrzymać Redukcję co najmniej o 1 niezależnie od wyniku rzutu. **Wyjątek:** Jeśli jedyna wroga Strefa Kontroli zajmowana przez połowę żetonu falangi należy do wrogich harcówników SK, wtedy falanga nie wykonuje testu Jakości.
- Kiedy falanga wkracza na 2 heksy posiadające różny teren lub wysokość, wtedy płaci za ruch w PR oraz otrzymuje Redukcję Spójności za heks, który ma większy koszt w postaci Redukcji Spójności. Należy pamiętać, że żeton falangi wciąż symbolizuje jeden oddział i gdy jego połowa otrzyma efekt taki jak Redukcja Spójności, to otrzymuje go cały żeton, a nie tylko jego połowa, z tym że jeśli połowa falangi weszła już na heks, który spowodowałby Redukcję Spójności, przeniesienie drugiej połowy na heks z takim efektem nie powoduje dodatkowych redukcji.
- Wchodząc w szyk kolumnowy, gracz powinien umieścić znacznik „In Column” na jednej z połówek żetonu falangi i oznaczyć w ten sposób jej przód. Opuszczając szyk należy usunąć znacznik. W przeciwieństwie do innych rodzajów oddziałów, falanga nie zmienia swojego kierunku podczas wchodzenia/wychodzenia z szyku kolumnowego.
- Będąc w szyku kolumnowym, falanga może poruszać się na swój heks przedni lub boczne (sąsiadujące z przednim) i żadne inne. Podczas ruchu na boczny żeton falangi dodatkowo należy tak obrócić, aby jej przednia połowa znalazła się na nowym heksie uprzednio sąsiadującym z przednim, a tylna zajęła heks uprzednio zajmowany przez przód. Jest to też zmiana kierunku, ale nie ma ona żadnych dodatkowych kosztów za obrót w postaci wydawania PR czy Redukcji Spójności.



9.103 Rozbitec: Jeśli podczas testu Jakości przed walką wręcz falanga stałaby się rozbita, gracz będący jej właścicielem najpierw rzuca kością, dodając do wyniku tego rzutu liczbę Redukcji Spójności, które otrzymała falanga i o jaką przewyższona została jej Jakość (na przykład, gdy obecny poziom Redukcji Spójności falangi jest równy jej Jakości, to MOD wynosi 0), oraz dodatkowe trzy (MOD +3), jeśli ta falanga była stroną atakującą. Jeśli zmodyfikowany wynik jest wyższy niż Jakość falangi, wtedy staje się rozbita zgodnie z 10.22. W przeciwnym razie pozostaje na miejscu i należy zmienić jej całkowitą ilość Redukcji Spójności na wartości równej jej Jakości minus 1 (czyli będzie o 1 punkt mniejsza od progu, w którym stałaby się rozbita).

Jeśli falanga miałaby stać się rozbita podczas rozpatrywania Załamania (8.47 pkt 1), czyli w końcowym etapie walki, wtedy kierujący falangą gracz sprawdza czy pozostanie ona w miejscu, czy ucieknie (stanie się rozbita), wykonując opisaną powyżej procedurę.

Wyjątek: Jeśli falanga broni się, a atakujący ma Przewagę Pozycji, wtedy nie wykonuje się rzutu, a broniąca się falanga od razu staje się rozbita (10.22). Dla falangi, która nie stanie się rozbita podczas sprawdzania Załamania 8.47 pkt 1, należy pominąć test z 8.47 pkt 2.

9.104 Napór falangi po walce: Napierająca po walce falanga musi poruszyć się obiema swoimi połówkami żetonu na heks(y) opuszczone przez oddział(y) wroga, pod warunkiem, że jest w stanie to zrobić. Jeśli falanga nie może poruszyć się do przodu jako cała obiema połówkami żetonu, wtedy nie wykonuje naporu wcale. Jednak jeśli wrogi oddział znajduje się na lewym lub prawym przodzie falangi (nie na obu), a jedynym opuszczonym heksem był jej środkowy przód, wtedy zamiast tego falanga musi obrócić się (9.102 pkt 2) i zająć jedną swoją połowę heks opuszczony przez wroga, ponosząc wszelkie związane z wykonaniem tego manewru Redukcje Spójności. Jeśli wtedy jej Spójność spadnie do takiego poziomu, iż falanga stałaby się rozbita, wtedy należy zastosować zasady 8.51.

Używając opcjonalnych zasad Zwarcia w walce (10.5), jeśli falanga wykonuje napór na jeden heks (obraca się tak jak opisano powyżej), wtedy zachowuje znacznik zwarcia Engaged.

9.105 Broniąca się falanga. Podczas wrogiego ataku w walce wręcz z jego z przednich heksów falangi, atakujący musi karnie przesunąć rozstrzygnięcie w tabeli walki wręcz o dwie kolumny w lewo za każdy heks boczny falangi, na którym znajduje się inna sojusznicza falanga lub choćby jej Strefa Kontroli. Ta zasada dotyczy tylko ataku wykonanego po ruchu,

a nie gdy atakujący już stali na heksie sąsiadującym z atakowaną falangą (nie przemieszczali się).

9.106 Alokacja redukcji. Jako wyjątek do 10.13, jeśli falanga wykonuje atak w walce wręcz na dwa lub więcej oddziałów, wtedy to atakujący decyduje o alokacji punktów Redukcji Spójności na broniących się wrogach. Nie ma wtedy konieczności równego przydziału Redukcji. Ta zasada nie dotyczy odwrotnej sytuacji, tzn. gdy falanga się broni.

9.107 Falangi niewolników: Slave PH

Komentarz: W marszu przez Grecję poprzedzającym bitwę pod Cheroneą pontyjska armia „zrekrutowała” duże (choć dokładna liczba jest nieznana) zastępy niewolników do swojej falangi. Starożytny historyk Plutarch uważał, że pierwotnie legiony patrzyły na falangę z wyrazem uznania, co zmieniła dopiero ta bitwa, w której (również według niego) poniosła ona sromotną klęskę (przeczytaj wstęp do scenariusza Cheronea).

Biorąc pod uwagę niedostateczną bazę wiedzy o tych oddziałach pod Cheroneą i samej bitwie, ale pamiętając również o faktach, które mówią, że pontyjska falanga zawiodła (zaś straty po rzymskiej stronie były znikome), oraz wiedząc, że wytrenowanie takiej formacji wymaga wiele czasu i wysiłku (czego tu najwyraźniej zabrakło), dajemy graczom możliwość użycia poniższej zasady, naszym zdaniem dosyć ciekawej.

Oddziały Slave PH na żetonach mają podaną Jakość równą znakowi zapytania „?”. Gdy gracz po raz pierwszy ma z jakiegokolwiek powodu przetestować Jakość oddziału Slave PH, wpierv rzuca kostką i sprawdza tabelę poniżej, aby określić bazową Jakość tego oddziału w grze.

Rzut	Jakość oddziału Slave PH
0-3	3
4	4
5	5
6	6
7-9	7

Jeśli jednak gracze nie chcą tracić czasu na takie określanie Jakości, wtedy można przyjąć, że Jakość oddziałów Slave PH wynosi 5 punktów.

10.0 EFEKTY WALKI

Oddziały bojowe mogą otrzymywać Redukcje Spójności w określonych sytuacjach podczas ruchu lub w wyniku walki. Gdy oddział „zgrupował” zbyt dużo takich Redukcji, staje się rozbity i tym samym przechodzi w stan ucieczki. Uciekające oddziały w momencie rozbitcia wykonują swój początkowy ruch w ucieczce (o 2 heksy), a następnie kontynuują ucieczkę w Fazie Ucieczki i Przeladowania Broni (wtedy muszą zużyć całą swoją PPR). Najczęściej uciekają w kierunku swojej Krawędzi Ucieczki na mapie, którą określa dany scenariusz. Oddział może odzyskiwać spójność, wykonując uporządkowanie lub w określonych sytuacjach regenerację.

10.1 Spójność

Poziom Spójności odzwierciedla stopień zorganizowania i skuteczności oddziału podczas bitwy. Zmniejszenie tego poziomu oznacza się za pomocą znaczników Redukcji Spójności i odnosi się je do wartości Jakości oddziału. Redukcje mogą występować w sposób „automatyczny” lub na podstawie testu i rzutu kostką. W grze dostępny jest osobny arkusz z pomocą dla gracza (8.75), opisujący sytuacje, w których występują Redukcje Spójności.

10.11 Test Jakości oddziału: „Tabela redukcji spójności i testów Jakości” wymienia momenty z rozgrywki, w których oddział musi wykonać test Jakości. Są one również opisane w różnych miejscach tej instrukcji. Test Jakości polega na rzucie kostką, porównaniu wyniku tego rzutu z wartością Jakości podaną na żetonie testowanego oddziału, a następnie zastosowaniu odpowiedniego efektu według tabeli – zazwyczaj będzie to Redukcja Spójności o 1 punkt lub więcej, jeśli wynik rzutu wyniesie więcej niż Jakość oddziału. Należy zwrócić uwagę, że rozbite oddziały (mające znacznik Routed) mają Jakość równą 1 (co też jest zapisane na znaczniku: „TQ 1”, Troop Quality 1).



10.12 Znaczniki Redukcji Spójności: Za każdym razem, gdy oddział otrzymuje Redukcję Spójności, połóż na nim lub pod nim znacznik z liczbą określającą łączną sumę redukcji, które zgromadził. Zredukowana Spójność nie ma żadnego wpływu na siłę ani inne możliwości danego oddziału; ma tylko pokazać jak blisko oddział jest stanu, w którym stanie się rozbity i ucieknie. Przykładowo oddział o Jakości równej 6 i mający znacznik Redukcji Spójności 4 wciąż ma pełną wartość bojową, jednak jest już blisko swojego progu ucieczki

10.13 Jeśli w danej walce uczestniczyło wiele oddziałów jednego gracza, wtedy wszelkie Redukcje musi on rozdzielić po równo, najbardziej jak to możliwe, zaś nadmiarową Redukcję nałożyć na oddział, który:

1. był użyty do określenia Przewagi;
2. był użyty do określenia kolumny w tabeli zwania mieczy;

Jeśli w jednej z powyższych kategorii będzie więcej niż jeden oddział, wtedy gracz sam wskazuje jeden spośród nich. Redukcje dla stosu oddziałów należy rozdzielić według rodzaju stosu (zobacz 6.68, 9.17 oraz 9.43).

PRZYKŁAD: Stos dwóch kohort CO i dodatkowo inna kohorta CO otrzymują Redukcję Spójności o 1 w wyniku ich ataku. Nie można rozdzielić jej po równo. W walce nie było Przewagi i wszystkie te atakujące oddziały są tego samego rodzaju (kohorty CO), który został też użyty do określenia kolumny w tabeli zwania mieczy. Z tego powodu atakujący może wybrać który z jego dwóch atakujących heksów ma otrzymać Redukcję. Jeśli wybierze heks ze stosem dwóch kohort, wtedy Redukcję Spójności otrzyma kohorta znajdująca się na wierzchu stosu.

10.14 Gdy oddział w sumie zgromadzi tyle samo lub więcej Redukcji Spójności niż wynosi jego Jakość, wtedy natychmiast staje się rozbity (10.2).

10.15 Jeśli podczas rozstrzygnięcia walki wręcz (8.43, 8.47) okaże się, że **wszystkie** atakujące i broniące się oddziały staną się rozbite, to należy wykonać poniższe:

1. Atakujący dodaje do swoich Redukcji te, które ewentualnie otrzymałyby jego oddziały z powodu naporu po walce – przesunięcia się na heks zajmowany obecnie przez broniących (8.5).
2. Wszystkie oddziały należące do strony, która ma oddział z największą różnicą pomiędzy Jakością a ilością Redukcji, stają się rozbite (10.2). Oddziały strony przeciwnej nie są rozbite, a ich Redukcje należy zmienić na wartości równe ich Jakości minus 1 punkt (czyli są o 1 punkt od rozbitcia). W efekcie jeśli strona atakująca nie została w ten sposób rozbita, wtedy wykonuje napór po walce według 8.5; jeśli strona broniąca nie została rozbita, wtedy jej oddziały pozostają na zajmowanych heksach.
3. Jeśli różnica między Jakością a Redukcją Spójności jest taka sama dla oddziałów obu stron, wtedy rozbite zostają wszystkie oddziały strony broniącej się. Oddziały strony atakującej nie są rozbite, a ich Redukcje należy zmienić na wartości równe ich Jakości minus 1 punkt (czyli są o 1 punkt od Rozbitcia), a ponadto wykonują napór po walce według 8.5.

Powyższe trzy punkty nie odnoszą się do sytuacji, gdy po jednej ze stron jest przynajmniej jeden oddział, dla którego po walce poziom Redukcji Spójności wciąż jest mniejszy niż poziom jego Jakości. Wtedy bowiem rozbite zostają tylko oddziały, które muszą wejść w ten stan zgodnie z 10.2.

PRZYKŁAD: [Farsalus] Cezaryjska kohorta CO, mająca Jakość 6 i 4 Redukcje, atakuje pompejską kohortę CO, która ma Jakość 5 i 1 Redukcję. Pompejski oddział jest na terenie czystym i na tej samej wysokości. Wynik walki wręcz to „2(2)”, ale redukcje po stronie pompejskiej są podwójne, ponieważ cezaryjczycy atakowali wroga z jego bocznego heksu i tym samym zdobyli Przewagę Atakującego, która powoduje podwójne straty u broniących. Zatem cezaryjska kohorta ma teraz 6 Redukcji, a pompejska 5 Redukcji. Jeśli cezaryjczycy mieliby wykonać napór po walce, nie otrzymaliby dodatkowych redukcji, ponieważ teren jest czysty i na tej samej wysokości. Po obu stronach ilość Redukcji jest równa Jakości oddziałów, ale w tym przypadku, ponieważ różnica między Jakościami i Redukcjami dla obu jest taka sama, to rozbita zostaje strona broniąca się, czyli pompejska kohorta, a Redukcje cezaryjskiej należy zmienić na 5 punktów (Jakość 6 minus 1). Cezaryjczycy wykonują również napór po walce.

10.16 Regeneracja: Podczas Fazy Rozkazów można zużyć 1 Rozkaz Indywidualny, aby usunąć 2 punkty Redukcji z oddziału znajdującego się na terenie czystym, jeżeli:

- nie sąsiaduje z wrogim oddziałem bojowym *oraz*

- nie jest w zasięgu ani LWIDZ wrogiego oddziału strzeleckiego posiadającego amunicję (dotyczy to również oddziału, który mógłby wykonać harcowanie) i nie jest w Zwarciu (znacznik Engaged, 10.5).

Jeśli oddział nie sąsiaduje z wrogim oddziałem bojowym, to będąc na terenie czystym zawsze może usunąć 1 punkt zgromadzonej Redukcji Spójności, niezależnie od odległości od niesąsiadujących wrogich oddziałów strzeleckich. W jednej Fazie Rozkazów dla jednego oddziału gracz nie może usunąć więcej niż 2 punktów Redukcji Spójności. Oddziały rozbite (mające znacznik Routed) oraz takie, które zostały w bieżącej turze Uporządkowane (mające znacznik Rallied, 10.35), nie mogą w tej turze regenerować swojej Spójności. Oddział, który wykonał regenerację w danej Fazie Rozkazów, nie może w tej fazie poruszać się/strzelać, a jeśli się poruszył/strzelał, to nie może wykonać regeneracji.

Wyjątek: Plemienne oddziały bojowe nie mogą wykonywać regeneracji – nie miały odpowiedniej organizacji, były zbyt kruche.

Uwaga: Ograniczenia dotyczące braku możliwości regeneracji wśród plemion częściowo są równoważone przez ich większe wartości Jakości. Jeśli gracze stwierdzą, że jest to przyczyną braku balansu w grze, to można umożliwić plemiennym oddziałom bojowym regenerację o 1 punkt.

Uwaga: Możliwość usunięcia 1 Redukcji nawet będąc w polu rażenia wrogiego oddziału strzeleckiego (niesąsiadującego) nie była dostępna w części innych, starszych gier z tej serii i jeśli gracze chcą, mogą ją usunąć. Ogólnie przyjęliśmy założenie, że wrogi ostrzał z dalekiego zasięgu nie miałby aż tak dużego wpływu na możliwość oddziału do odzyskania części utraconej Spójności.

10.2 Rozbicie i ucieczka

Od tłumacza: Rozbicie i ucieczka to jeden ten sam stan oddziału: rozbity oddział jest w stanie ucieczki, a oddział będący w stanie ucieczki jest rozbity.

10.21 Gdy oddział staje się rozbity, efekt zależy od rodzaju tego oddziału:

- harcownicy SK, scorpio, balisty i wszelkie plemienne oddziały bojowe będące w stanie wyniszczenia (10.4, ich żeton jest ułożony tylną stroną) są eliminowane;
- słonie EL wpadają w szal według 9.93;
- wszystkie inne wykonują ruch w ucieczce wg 10.22.

10.22 Oddziały wykonujące **początkowy ruch w ucieczce** (czyli gdy uciekają tuż ich rozbitciu) należy natychmiast obrócić w stronę Krawędzi Ucieczki i przesunąć o dwa hekсы w tym kierunku. Krawędź Ucieczki jest określona w zasadach scenariusza (10.23). Ścieżka tego ruchu musi prowadzić bezpośrednio w kierunku Krawędzi Ucieczki i nie może być zablokowana. Ścieżka jest zablokowana przez:

- heks zajęty przez wroga,
- heks lub jego krawędź z nieprzekraczalnym terenem,

- heks ze Strefą Kontroli wrogiego oddziału, chyba że jest on zajęty przez sojuszniczy oddział.

Gdy istnieje wybór więcej niż jednej takiej ścieżki niezablokowanych heksów, wtedy uciekający wybierze tę najbardziej bezpieczną, używając następujących priorytetów:

1. Heks pusty i bez wrogiej Strefy Kontroli (nawet jeśli będzie to trudny teren 6.24), *następnie*
2. Heks zajęty przez sojuszniczy oddział i bez wrogiej Strefy Kontroli, *następnie*
3. Heks zajęty przez sojuszniczy oddział i we wrogiej Strefie Kontroli.

Najwyższym priorytetem dla uciekającego oddziału będzie ucieczka na heks z pkt. 1, ewentualnie potem pkt. 2 itd. oraz zawsze w kierunku Krawędzi Ucieczki na mapie. Jeśli kilka ścieżek ucieczki ma taki sam priorytet, wtedy gracz grający uciekającym oddziałem sam wybiera.

Falanga, wykonując swój początkowy ruch w ucieczce o dwa heksy, musi albo zachować swoje bieżące ukierunkowanie, albo obrócić tak, aby znalazła się bliżej Krawędzi Ucieczki gdy poruszy się w ucieczce. To jedyny moment podczas ucieczki, kiedy falanga ma jakąkolwiek możliwość zmiany swojego ukierunkowania; gdy już zacznie ruch w ucieczce, wtedy nie może się obracać. Podczas początkowego ruchu w ucieczce falanga musi przesunąć się o 2 heksy i każde przesunięcie podczas ucieczki musi wykonywać obiema połówkami swojego żetonu. Czyli cała falanga ucieka „równomiernie”: nie można manewrować przesuając na nowy heks tylko połowę żetonu falangi, nie można obrócić falangi, aby na przykład uniknąć zajętego heksu lub nieprzekraczalnego terenu. Jeśli falanga nie może wykonać takiego ruchu obiema swoimi połówkami żetonu w stronę Krawędzi Ucieczki, wtedy jest eliminowana. *(Te zasady dot. ucieczki falangi są tutaj dopisane na podstawie zasad z gry SPQR 4 Edycja, z rozdziału 10.22 – dop. tłum.)*

Dla wszystkich innych oddziałów mających wykonać ruch w ucieczce, jeśli w kierunku Krawędzi Ucieczki zablokowane są oba przednie heksy uciekającego, wtedy gracz może obrócić oddział w dowolną stronę o jeden wierzchołek heksu na każde jedno przesunięcie po mapie na niezablokowany heks, tak aby ominąć zablokowane heksy. A jeśli oddział nie może wykonać takiego ruchu nawet z użyciem obrotu, wtedy jest eliminowany.



Po wykonaniu początkowego ruchu w ucieczce, na oddziale połówki znacznik „Routed”, aby oznaczyć iż jest rozbity i ucieka, oraz usuń znacznik Redukcji Spójności, a dla strzelającej piechoty usuń znaczniki braku lub niskiego stanu amunicji (jeśli posiada). Znacznik „Routed” zawiera przypomnienie, że obecnie Jakość oddziału wynosi 1 punkt (TQ=1, a nie według wartości z żetonu oddziału).

Od tłumacza: Należy zwrócić uwagę na różnię między „początkowym ruchem w ucieczce” (10.22) oraz niejako jego kontynuacją wykonywaną w Fazie Ucieczki i Przeladowania Broni (10.24). Ważny jest również wyjątek dotyczący ostrzału

reakcyjnego „na wyjście” (i tylko takiego) z 8.22: oddział nie może go wykonać do wroga wykonującego swój początkowy ruch w ucieczce.

PRZYKŁAD: Rozbity oddział bojowy ma tylko jedną niezablokowaną ścieżkę ucieczki wiodącą przez heks zajęty przez inny sojuszniczy oddział, ale znajdujący się też we wrogiej Strefie Kontroli. Jest to pierwszy z dwóch heksów, o jakie musi przesunąć się uciekający w swoim początkowym ruchu w ucieczce. Musi zatrzymać się na tym heksie z powodu wrogiej Strefy Kontroli i następnie wykonać czynności opisane w „tabeli stosów oddziałów” odnośnie zatrzymania swojego ruchu na heksie z sojuszniczym oddziałem (zgodnie z tabelą, sojuszniczy nieruchomy oddział płaci Redukcją Spójności co najmniej o 1 punkt). Uciekający musi uciec o jeszcze jeden heks: jeśli ten drugi heks ucieczki będzie zajęty przez kolejny sojuszniczy oddział, wrogą Strefę Kontroli lub będzie niedostępny dla ruchu, wtedy uciekający jest od razu eliminowany (efekty te są opisane w „tabeli stosów oddziałów”).

Uwaga: Uciekający ma tylko jeden cel: możliwie najszybciej wydostać się z pola walki. Jeśli na jego drodze znajdą się jacyś ludzie, wtedy to ich problem. Podczas bitew w starożytności uciekające oddziały często pociągały ze sobą kolejne, zwłaszcza te o mniejszej wartości bojowej, ustawione na tyłach poza „linią frontu”. W grze ucieczka zazwyczaj odbywa się bezpośrednio w kierunku tyłów danej armii, ale może się zdarzyć, że taki ruch w linii prostej nie zawsze będzie sensowny lub możliwy. Należy wtedy po prostu kierować się zdrowym rozsądkiem i myślą, że oddział próbuje wydostać się z pola walki możliwie najszybciej, ale też unikając wroga. Zatem jeśli w pierwszym przesunięciu uciekającego oddziału najbardziej sensowne jest oddalenie od Krawędzi Ucieczki, aby uniknąć wroga, wrogię Strefy Kontroli lub nieprzekraczalnego terenu, to należy je wykonać. Nie można jednak tego nadużywać i próbować jak najdłużej utrzymać oddział na mapie: on ma czym prędzej z niej uciec przez Krawędź Ucieczki.

10.23 Kierunek ucieczki: Zależy on od scenariusza i armii, ale będzie wybierany w jeden z poniższych sposobów:

1. W scenariuszach, gdzie używa się ikon orła Aquila jako punktów uporządkowania oddziałów (10.33), kohorty CO będą uciekać w kierunku swojego Aquila. Mogą zatrzymać się po dotarciu na heks sąsiadujący z ich Aquila i wtedy ich ruch w ucieczce można uznać za zakończony. Jeśli wokół Aquila nie ma wolnych heksów, wtedy kohorta ucieka do obozu według 2. punktu poniżej. Jeśli nie ma obozu, oddział ucieka według 4. punktu poniżej.
2. Gdy na mapie jest obóz „Camp”, wszelkie rzymskie oddziały inne niż kohorta CO mają uciekać w jego kierunku. Po dotarciu na heks obozu ich ruch w ucieczce można uznać za zakończony.
3. W scenariuszach z udziałem plemion i gdy na mapie występuje ich koczowisko „Lager”, wtedy wszystkie plemienne oddziały mają uciekać do tego koczowiska.

Po dotarciu na heks „Lager” ich ruch w ucieczce można uznać za zakończony.

4. We wszelkich innych przypadkach oddział ucieka w kierunku swojej Krawędzi Ucieczki na mapie, określonej w zasadach rozgrywanego scenariusza.

10.24 W Fazie Ucieczki i Przeladowania Broni, w Segmentie Ucieczki, wszystkie rozbite oddziały mające wykonywać ruch w ucieczce, inne niż już opisane w 10.23 w punktach od 1 do 3, poruszają się wydając na to wszystkie dostępne dla nich PR w sposób opisany w 10.22 – nawet jeśli wcześniej w bieżącej turze już wykonały ruch. Oddziały wykonujące ruch w ucieczce używają standardowych zasad ruchu, z tym że nie mogą wejść na heks będący we wrogiej Strefie Kontroli, chyba że będzie on też zajęty przez inny przez sojuszniczy oddział. Ponadto za ruch w ucieczce same uciekające oddziały nigdy nie otrzymują żadnych Redukcji Spójności. Wszystkie falangi wciąż znajdujące się w stanie ucieczki podczas Segmentu Ucieczki są eliminowane (wg zasady 10.23 z gry *SPQR*, dop. tłum).

10.25 Oddział, który wyjdzie poza mapę (z jakiegokolwiek powodu) lub nie może dokończyć ruchu w ucieczce z powodu wrogich oddziałów, Strefy Kontroli lub niedostępnego terenu, jest na stałe usuwany z gry i należy go zaliczyć do Punktów Ucieczki armii jako wyeliminowanego.

10.26 Efekty wynikłe z ruchu uciekającego oddziału na lub przez inny sojuszniczy oddział są opisane w tabeli stosów (6.69). Ogólna zasada jest taka, że uciekający może przejść przez inny sojuszniczy oddział, ale nie może na nim zakończyć takiego ruchu. Jeśli uciekający musiałby zakończyć swój ruch w ucieczce na heksie zajęty przez sojuszniczy oddział (nawet jeśli jest to heks we wrogiej Strefie Kontroli), zamiast tego, zgodnie z tabelą stosów, musi przesunąć się o jeszcze jeden heks. Nieporuszający się sojuszniczy oddział otrzymuje wtedy odpowiednią karę, zgodnie z kolumną „Zatrzymuje się na” z tabeli stosów.

10.27 Jeśli dowódca jest w stosie z uciekającym oddziałem, może uciekać razem z nim. Poza tym sama ucieczka nie wpływa w żaden sposób na dowódcę.

10.28 Skutki bycia w stanie ucieczki:

- Jakość oddziału spada do poziomu 1. Wszelkie inne podstawowe cechy oddziału nie zmieniają się.
- Piesz oddział strzelecki nie ma amunicji. Nie dotyczy to strzeleckich oddziałów używających zwierząt (kawaleria, słonie).
- Oddziały takie nie otrzymują ani nie używają rozkazów innych niż uporządkowanie. Nigdy nie mogą strzelać w żaden sposób.
- Oddział nie ma kar w postaci Redukcji Spójności z powodu ruchu na jakikolwiek terenu dostępny do ruchu.
- Jeśli oddział otrzyma jakikolwiek Redukcję Spójności, wtedy natychmiast jest eliminowany i usuwany z gry.

10.3 Uporządkowanie

Uwaga: W tej grze zasady dotyczące uporządkowania oddziałów są trochę bardziej skomplikowane w porównaniu z innymi grami tej serii, ponieważ staraliśmy lepiej odzwierciedlić różne rodzaje występujących tu armii oraz obecność obozów, fortyfikacji i innych podobnych konstrukcji.

10.31 Uporządkowanie przez dowódcę: Podczas Fazy Rozkazów dowódca może zużyć jeden Rozkaz Indywidualny na próbę uporządkowania rozbitego oddziału, jeśli oddział ten znajduje się na heksie z czystym terenem oraz:

1. nie ma wrogiego oddziału bojowego na sąsiednim heksie, *oraz*
2. jest poza zasięgiem i LWIDZ wrogiego oddziału strzeleckiego (w tym poza jego zasięgiem harcowania), który posiada amunicję i nie jest w Zwarcu (nie ma znacznika „Engaged”, 10.5).

Dla oddziałów plemiennych rozbitý oddział musi znajdować się na tym samym heksie co dowódca lub na heksie sąsiednim. Dla wszystkich innych armii rozbitý oddział musi znajdować się w zasięgu dowodzenia dowódcy wykonującego uporządkowanie. Linia zasięgu, nawet w sytuacji sąsiedowania z dowódcą, nie może przechodzić przez krawędź heksu zawierającą konstrukcję fortyfikacyjną (za wyjątkiem bramy), przez rzekę (jakąkolwiek) ani przez las. Uporządkowanie można jednak zrobić na heks zawierający las.



Rozbitý oddział znajdujący się na heksie razem z dowódcą, który może go uporządkować, automatycznie staje się Uporządkowany i nie trzeba wykonywać żadnych rzutów kostką. Należy wtedy odwrócić znacznik „Routed” z rozbitego oddziału na stronę „Rallied”. W pozostałych przypadkach gracz musi rzucić kostką i jeśli:

- wynik jest **równy lub mniejszy** od wartości **Charyzmy** dowódcy, wtedy próba uporządkowania jest udana. Odwróć znacznik „Routed” z oddziału na stronę „Rallied”.
- wynik jest **większy** od wartości **Charyzmy** dowódcy, wtedy oddział natychmiast wykonuje ruch w ucieczce.
- według 10.24, chyba że wynik jest też większy niż **Jakość** podana na żetonie **oddziału** – wtedy oddział jest eliminowany.

Jeden dowódca może spróbować uporządkować dany oddział tylko raz na turę. To ograniczenie dotyczy tylko dowódcy, a nie oddziału, który może być poddany próbie uporządkowania przez innego dowódcę w tej samej turze.

Edycja Deluxe: W poprzedniej wersji gry Caesar:COG używana była zasada „Rally or Die”. Jeśli gracze wciąż chcą jej używać, to można przyjąć, że jeśli danemu dowódcy nie uda się próba uporządkowania oddziału, wtedy oddział jest eliminowany.

PRZYKŁAD: Cezar, mając Charyzmę równą 5, będzie skutecznie uporządkowywał oddziały znajdujące się w jego zasięgu, jeśli wyniki jego rzutów będą 5 lub niższe. Zaś najslabsi dowódcy, w tym większość dowódców plemiennych, będą musieli wyrzucić nie więcej niż 2.

10.32 Uporządkowanie w obozie: W Fazie Ucieczki i Przeładowania gracze mogą próbować uporządkować rozbite oddziały znajdujące się wewnątrz ich obozu Camp albo koczowiska Lager, zależnie od rodzaju armii. W tym celu jakikolwiek sojusznicy dowódca musi również być w tym obozie od początku trwającej tury – nie może to być tura, w której dopiero dotarł do obozu. Następnie gracz wykonuje próbę, rzucając kostką i stosując wynik według 10.31 (test Charyzmy dowódcy). Tutaj jednak nieudaną próbę należy traktować jako brak efektu: oddział pozostaje w miejscu. Dowódcą wykonującym próbę może być dowolny, niezależnie od przynależności oddziału – musi tylko znajdować się w obozie od początku tury.

10.33 Uporządkowanie przy ikonie orla Aquila: Jeśli w grze nie używa się Dowódców Sekcji, to grający Rzymianami może użyć orla legionu, aby Uporządkować jego kohorty. Ten rodzaj uporządkowania wymaga, aby legat legionu lub GD wykorzystał całą swoją Fazę Rozkazów na wydanie jednego rozkazu uporządkowania; nie może wydawać żadnych innych rozkazów. Aquila musi znajdować się w zasięgu dowodzenia dowódcy, aby mógł otrzymać rozkaz. Rozkaz uporządkowania wpływa i od razu porządkuje wszystkie rozbite kohorty z tego legionu, które znajdują się na heksie z Aquila i sąsiednich.

10.34 Gdy oddział zostanie uporządkowany według którejkolwiek metody, za pomocą rzutu lub automatycznie, gracz wykonuje rzut w tabeli uporządkowania (10.36), aby określić ilość punktów Redukcji Spójności, które należy przydzielić oddziałowi. Określa się je poprzez porównanie Jakości z żetonu oddziału do wyniku rzutu.

Uwaga: Słonie będące w stanie szału nigdy nie mogą zostać uporządkowane (*dop. tłum. na podst. 9.93*).

10.35 Uporządkowane oddziały, czyli mające znacznik „Rallied”, nie mogą otrzymywać ani używać żadnych rozkazów do końca bieżącej tury. Mogą jedynie zmienić swój kierunek tuż po udanym uporządkowaniu, za darmo, czyli nie zużywają PR ani nie otrzymują z tego tytułu Redukcji Spójności. Uporządkowane oddziały automatycznie stają się wyniszczone (10.4) – odwróć ich żeton na tylną stronę. Piesze oddziały strzeleckie muszą otrzymać znacznik braku amunicji „Missile No”.

10.36 Tabela uporządkowania: Jest używana do określenia ilości punktów Redukcji Spójności, które należy przydzielić oddziałowi po uporządkowaniu.

10.4 Wyniszczenie

Komentarz: Wyniszczenie symbolizuje utratę części żołnierzy w danym oddziale bojowym.

10.41 Gdy uciekający oddział zostanie uporządkowany, wtedy natychmiast i automatycznie staje się wyniszczony. W niektórych scenariuszach określone oddziały mogą znajdować się w takim stanie już od początku gry. Oddziały stają się wyniszczone tylko raz i w razie otrzymania kolejnego efektu wyniszczenia nie ma ono żadnego wpływu. Aby je oznaczyć, odwróć żeton oddziału na tylną stronę. Wyniszczony oddział pozostaje w takim stanie już do końca gry.

10.42 Wpływ wyniszczenia na walkę:

- Gdy w ataku podczas walki wręcz bierze udział choć jeden wyniszczony oddział, wtedy należy uwzględnić przesunięcie rozstrzygnięcia o 1 kolumnę w lewo w tabeli walki wręcz.
- Gdy w obronie podczas walki wręcz bierze udział choć jeden wyniszczony oddział, wtedy należy uwzględnić przesunięcie rozstrzygnięcia o 1 kolumnę w prawo w tabeli walki wręcz.
- Gdy wyniszczony oddział strzela, podczas rozstrzygnięcia tego ostrzału należy dodać jeden (MOD +1) do wyniku jego rzutu kością.

10.43 Podczas wykonywania rzutu na próbę uporządkowania wyniszczonego oddziału (10.3), do wyniku tego rzutu należy dodać jeden (MOD +1). Sprawdzając wynik w tabeli uporządkowania, do wyniku rzutu należy dodać dwa (MOD +2). Te kary nie dotyczą oddziałów, które dopiero co otrzymały efekt wyniszczenia, a tylko tych, które były już w tym stanie przed samą próbą uporządkowania.

10.44 Pierwsza kohorta (według numeru na żetonie) **nigdy nie staje się wyniszczona**. Ta zasada odzwierciedla fakt, iż często było w niej więcej żołnierzy niż w pozostałych kohortach.

10.5 Zwarcie w walce (opcjonalne)



10.51 Oddziały i znajdujący się z nimi dowódcy wchodzą w Zwarcie po rozstrzygnięciu wspólnej walki wręcz (zobacz 8.47). Oznacza się je znacznikiem „Engaged”. Będąc w Zwarcu:

- nie mogą dobrowolnie poruszać się ani zmieniać swojego kierunku, *oraz*
- nie mogą prowadzić ostrzału ani nie mogą być jego celem, *oraz*
- jeśli są zdolne do walki wręcz, muszą ją wykonywać: to znaczy, gdy podczas rozstrzygnięcia walki w momencie wskazywania miejsc walki są w zasięgu dowodzenia aktywnego dowódcy, wtedy automatycznie otrzymują znacznik walki wręcz bez testu Jakości „Shock-No TQ Check” (8.41).

Uwaga: Oddziały ze znacznikami walki w zwarcu Engaged, lecz nie mające wroga w ich Strefie Kontroli lub nie potrafiące walczyć w zwarcu, nie otrzymują znacznika „Shock-No TQ Check” i tym samym nie wykonują walki.

10.52 Kawaleria, harcownicy SK i lekka piechota LI będące w zwarciu z oddziałami wroga i mające PPR większą niż owe wrogie oddziały, zamiast otrzymywać znacznik „Shock-No TQ Check” i wykonywać walkę wręcz, **mogą** cofnąć się o jeden heks bez zmiany swojego kierunku. Natomiast oddziały niezdolne do walki wręcz **muszą** wykonać takie cofnięcie, jeśli jest to możliwe. Cofnięcie jest możliwe, jeśli heks, na który cofnie się oddział, spełnia wszystkie poniższe kryteria:

- musi być niezajęty i zawierać taki teren, na który cofający się oddział mógłby wejść zwykłym ruchem,
- nie może być we wrogiej Strefie Kontroli,
- nie może sąsiadować z wrogiem, z którym cofający się oddział aktualnie jest w Zwarcu.

Oddział zdolny do walki wręcz, który nie może wykonać cofnięcia, musi otrzymać znacznik „Shock-No TQ Check” i w efekcie wykonać taką walkę.

10.53 Znacznik zwarcia „Engaged” można usunąć gdy oddział zostanie wyeliminowany, wykona napór po walce lub ruch w ucieczce podczas rozstrzygania Załamania w końcowym etapie rozstrzygania walki (8.47). Można go usunąć również gdy tylko w Strefie Kontroli oddziałów nie będzie już wroga ani sam nie będzie już w Strefie Kontroli wrogiego oddziału, z którym był w Zwarcu.

11.0 FORTYFIKACJE

Na kilku mapach znajdują się różnego rodzaju obozy, najwięcej jest ich na mapie „Dyrrachium”. Poniższy rozdział oraz karta z tabelą efektów fortyfikacji zawierają opisy wpływu tych konstrukcji na rozgrywkę, z tym że tabela jest głównie podsumowaniem zasad z tego rozdziału.

Komentarz: W materiałach źródłowych nie ma zbyt wielu szczegółowych informacji na temat tych konstrukcji. Staraliśmy się nie przesadzić, używaliśmy zdrowego rozsądku oraz ogólnych zasad budowy fortyfikacji stosowanych przez starożytnych Rzymian.

11.1 Elementy konstrukcji fortyfikacyjnych

Fortyfikacje obejmują następujące rodzaje terenu oznaczone na mapach (dla ułatwienia czytania legendy na mapach, poniżej podane są również nazwy w jęz. angielskim):

Walls – mury ziemne: To, co otaczało obozy budowane przez Rzymian. Zazwyczaj były to ściany z ubitej ziemi wyłożone drewnianymi palisadami, przed którymi znajdował się głęboki rów.

Ramparts – mury obronne: Wzmocniony drewniany mur, wzdłuż którego budowano szereg chodników, aby żołnierze mogli obsadzić górne piętra i dotrzeć do dowolnego punktu wzdłuż murów bez schodzenia na dół. Zwykle budowane tylko dla stałych linii oblężniczych, takich jak na północnym krańcu pod Dyrrachium.

Towers – wieże: Budowane w różnych odstępach wzdłuż murów, działały jako umocnienia, reduty itp. Wyższe niż

mury, punkty obserwacyjne i strzelnicze dla żołnierzy i artylerii. W obozach zwykle stawiano je w miejscach, w których można było lepiej pilnować wejść.

Berm/Ditch – wał/rów: Mury ziemne o wysokości około 6-8 stóp, z rowem z przodu, podstawowa linia obrony. W szczególności pod Dyrrachium Cezar w szybki sposób tworzył tego rodzaju ciąg wysokich wałów: linii kontrwalacyjnych i cyrkumwalacyjnych.

Gates – bramy: Oczywiście było to miejsce, w którym się wchodziło i wychodziło z obozu, fortu itp. Jednak tak naprawdę nie były to drzwi ani wrota, a bardziej skośne bariery, do których na zewnątrz Rzymianie często dodawali koleczatki.

Wagon Lager – tabor/koczowisko: Wozy galijskiego taboru zazwyczaj były ustawiane w defensywnym okręgu, tworzyły ich koczowisko. Tylko oddziały galijskie mogły poruszać się po heksach oznaczonych na mapie jako „Wagon Lager”.

Uwaga: W scenariuszu „Gergovia” wyjątkowo znajduje się kilka dodatkowych rodzajów fortyfikacji.

Każda z powyższych ma swój własny koszt w PR i Redukcje Spójności podczas ruchu, tak jak pokazuje tabela efektów fortyfikacji (11.28). W większości przypadków przejście przez fortyfikacje ma dosyć wysoki koszt (za wyjątkiem przyjaznych bram w murach). Zazwyczaj łatwiej jest przejść przez krawędź heksu z fortyfikacjami z wnętrza obozu/fortu niż z zewnątrz; jest to najbardziej widoczne w przypadku wież. Przemieszczanie się przez bramy jest najskuteczniejsze gdy oddział zmieni swój sztyk na kolumnowy (In Column, 6.4).

11.2 Efekty fortyfikacji

11.21 Krawędzie heksów zawierające mury Walls i Ramparts (bez bram) są niedostępne dla oddziałów wykonujących ucieczkę lub cofanie. Oddziały kawalerii nie mogą przekraczać krawędzi heksów z murami Walls i Ramparts wcale, choć mogą poruszać się przez bramę. Oddziały słońi i rydwanów nie mogą wchodzić do obozu/wnętrza fortyfikacji. Co więcej, jeśli oddział nie posiada wystarczającej ilości PR, aby przejść przez daną ufortyfikowaną krawędź heksu, nawet jeśli jeszcze nie zaczął się poruszać i z nią sąsiaduje, to nie może tego zrobić.

Wyjątek: Wszystkie rodzaje plemiennych piechot mogą cofać się lub uciekać przez krawędź heksu oznaczoną jako ich koczowisko „Wagon Lager”.

PRZYKŁAD: Na mapie „Thapsus” kohorta z heksu 3428 nie może poruszyć się bezpośrednio na 3527 z wieżą w obozie Scypiona, ponieważ jej PPR wynosi 5 PR, a koszt wejścia wynosi dla niej 6 PR: 1 PR za wejście na heks, +1 PR za zmianę wysokości, +1 PR za wieżę oraz +3 za mur.

11.22 Oddziały znajdujące się przy krawędzi heksu z konstrukcją fortyfikacyjną, lecz poza obozem, nie mają Strefy Kontroli (7.2) po drugiej stronie tej krawędzi. Natomiast oddziały stojące wewnątrz obozu i przy krawędzi heksu z

konstrukcją fortyfikacyjną posiadają wtedy przez tę krawędź tak zwaną „fortyfikacyjną Strefę Kontroli”. Strefy te mają cechy zwykłej Strefy Kontroli, z tym że:

- Oddział będący w fortyfikacyjnej Strefie Kontroli może zmienić swój kierunek lub opuścić tę Strefę, nie ponosząc z tego tytułu żadnych kosztów.
- Poruszający się ciężki oddział (7.31) nie musi atakować w walce wręcz poprzez krawędź heksu z fortyfikacją, ale może to zrobić, według uznania gracza. Oddziały będące w Zwarcium (10.4) jednak wciąż muszą wykonać walkę wręcz jako atakujący.

Uwaga: W przypadku fortyfikacyjnej Strefy Kontroli jedynie oddziały będące w zwarcium (10.5) muszą wykonać atak, a wszelkie inne nie muszą.

11.23 Trybuni lub legaci znajdujący się wewnątrz obozów mogą wydawać Rozkazy Legionowe nawet jeśli nie są w zasięgu GD lub DS (4.51 pkt. 2, 4.52 pkt. 2), a DS może nakazać swojemu trybunowi, by ten wydał Rozkaz Legionowy nawet jeśli DS nie jest w zasięgu GD (4.55 pkt. 4).

11.24 Ruch wewnątrz obozu: W Fazie Ruchu w Obozie pojedyncze oddziały bojowe znajdujące się wewnątrz obozu, których dowódca (trybun, legat albo prefekt) nie jest obecny w obozie, lub oddziały bojowe nieposiadające konkretnego dowódcy, jeśli dotychczas w trwającej turze nie otrzymały żadnych rozkazów, mogą wykonać ruch, ostrzał oraz/lub zaatakować w walce wręcz. Mogą to zrobić samodzielnie, nie wymagają rozkazu od dowódcy. Najpierw wykonywany jest ruch i ostrzał, a walka wręcz na końcu. Oddziały korzystające z tej fazy rozgrywki nie mogą opuścić obozu/fortyfikacji.

Komentarz: Podczas obrony obozu oddziały korzystają ze swojego wyszkolenia i wypracowanych zasad, a w rzeczywistości byli też wśród nich dowódcy niższego szczebla, którzy mogli nimi kierować.

11.25 Ostrzał prowadzony ponad konstrukcjami fortyfikacyjnymi takimi jak mur lub brama ma niekorzystne modyfikatory głównie z uwagi na ograniczone pole widzenia strzelających. Szczegóły znajdują się tabeli efektów fortyfikacji (11.28).

- Walls/Gates – ściany i bramy: Karne modyfikatory dotyczą ostrzału z wewnątrz i z zewnątrz obozu.
- Ramparts – mury: Kary dotyczą tylko ostrzału z zewnątrz.
- Towers – wieże: Kary dotyczą tylko ostrzału prowadzonego na heks z wieżą i nie kumulują się z karnymi modyfikatorami dotyczącymi murów i bram Walls/Gates. Natomiast ostrzał z wieży ma korzystny modyfikator i strzelający mają zwiększony zasięg.

Należy zwrócić uwagę, że artyleria Scorpio i Balista nie ma niekorzystnych modyfikatorów. W bitwach w Galii gracze mogą przyjąć, że wszelkie mury i bramy skutkują karnymi modyfikatorami tylko dla strzelających z zewnątrz.

Komentarz: Odnośnie rozpatrywania ostrzału należy przyjąć, że brama jest ścianą. Konstrukcja ówczesnych bram-barier

skutecznie uniemożliwiała prowadzenie ostrzału bezpośrednio przez nie.

11.26 Oddziały strzeleckie, w tym Scorpio i Balisty, znajdujące się na heksach z wieżą mają zasięg ostrzału zwiększony o 1 heks. Aby trafić w cel znajdujący się w odległości równej powiększonemu zasięgu, potrzebują zmodyfikowanego wyniku rzutu 0 lub mniej.

11.27 Jednym z podstawowych mechanizmów obronnych wszystkich ufortyfikowanych obozów było to, że każdy mógł rzucić w kogoś kamieniem i że te kamienie mogły mieć szkodliwy, nawet jeśli nie decydujący, wpływ na krótkich dystansach. Dlatego każdy oddział pieszy (lecz inny niż harcownicy SK) strzelający z wieży lub przez mur z wewnątrz obozu, posiada zdolność taką jak oddziały z amunicją S i mogą w ten sposób strzelać (rzucić kamienie) na sąsiedni heks oraz mają przy tym korzystny modyfikator rzutu +1.

Komentarz historyczny: W rzeczywistości użycie kamieni do rzucania, zwłaszcza na takim terenie, jaki można znaleźć w Ilirii, było bardziej powszechne niż pokazaliśmy w grze. Zasady ostrzału typu „Slinger”, czyli dla oddziałów z amunicją S, które mają możliwość rzucania/miotania kamieniami, ograniczyliśmy do momentów, gdy wróg wykonuje niejako oblężenie tuż przy konstrukcjach fortyfikacyjnych, po to, aby gra nie stała się zawodami w ukamienowaniu. A jeśli uważasz, że przywiązywanie takiej uwagi do użycia kamieni jako broni jest przesadne i być może nawet śmieszne, to przeczytaj o obronie Konfederatów na odcinku kolejowym podczas drugiej bitwy pod Manassas.

11.28 Tabela efektów fortyfikacji: znajduje się na końcu tej instrukcji.

12.0 UCIECZKA ARMII I ZWYCIĘSTWO

Komentarz: Poziomy Ucieczki Armii określone w scenariuszach odzwierciedlają realne możliwości każdej z armii, takie jakie miały w historycznych bitwach. Zmieniając je można sterować równowagą rozgrywki, chociaż zalecamy to dopiero po zdobyciu większego doświadczenia.

12.1 Punkty Ucieczki



Dany gracz zdobywa zwycięstwo poprzez zmuszenie armii przeciwnika do ucieczki. Armia ucieka, jeśli zgromadzi co najmniej tyle Punktów Ucieczki, ile wynosi Poziom Ucieczki zapisany w zasadach rozgrywanego scenariusza. W Fazie Ucieczki Armii każdy z graczy sumuje Punkty Ucieczki swoich oddziałów, które zostały wyeliminowane, w tym takich, które wyszły poza mapę za pomocą ruchu w ucieczce. Punkty Ucieczki należy rejestrować na torach Rout Points za pomocą znaczników RP. Na osobnym arkuszu w pudełku z grą są dwa tory, jeden dla grającego Cezarem i jego sojusznikami oraz drugi dla przeciwnika.

Najczęściej oddział jest wart tyle Punktów Ucieczki (PU), ile wynosi jego Jakość. Wyjątki to:

- harcownicy SK są warci 1 PU;
- Scorpio i Balisty nie mają wartości w PU (PU=0);
- Głównodowodzący GD, Dowódcy Sekcji DS i Przywódcy Plemion PP są warci pięciokrotność (x5) swojej Inicjatywy. Legaci, trybuni, prefekci, wodzowie, dowódcy podrzędni i inni posiadający własną nazwę na żetonie są warci 0 PU.
- orzeł Aquila: zobacz 9.84.

12.2 Ucieczka armii

W Fazie Ucieczki Armii każdy gracz sumuje Punkty Ucieczki wszystkich swoich wyeliminowanych oddziałów bojowych, dowódców i „zgubionych” orłów Aquila (9.84), aby sprawdzić, czy jego armia osiągnęła poziom ucieczki określony w scenariuszu. Punkty Ucieczki są naliczane również za oddziały, które wyszły poza mapę. W niektórych scenariuszach również rozbite oddziały, wciąż znajdujące się na mapie, mają wartość określoną w Punktach Ucieczki.

Gdy suma Punktów Ucieczki oddziałów danej armii będzie równa lub większa niż Poziom Ucieczki tej armii, wtedy uznaje się, że cała armia ucieka, a kierujący nią gracz przegrywa bitwę. Jeśli obie strony osiągną taki rezultat w tej samej turze, wtedy (nieznacznie) wygrywa ten z graczy, który w sumie ma mniej Punktów Ucieczki powyżej progu ucieczki swojej armii. A jeśli obie strony będą wtedy mieć tyle samo Punktów Ucieczki powyżej progu ucieczki swojej armii, wtedy bitwa jest nierozstrzygnięta i kończy się remisem.



VENI, VIDI, VICI

TABELE I SPISY

3.0 Przebieg rozgrywki

A. Faza oddziałów auxilia

Gracze mogą użyć swoich Głównodowodzących (GD) lub innych uprawnionych dowódców, aby aktywować lekkie oddziały typu harcownicy SK oraz/lub inne kwalifikujące się oddziały auxilia (według 5.6).

B. Faza aktywacji dowódcy

Gracz z dowódcą o najniższej Inicjatywie, który nie został jeszcze aktywowany, aktywuje go w tej fazie. Jeśli wymagany jest rzut, aby umożliwić aktywowanemu dowódcy wydanie Rozkazu Liniowego, Rozkazu Legionowego albo nakazać jednemu lub większej liczbie trybunów/legatów, by ci wydali po jednym Rozkazie Legionowym, rzuca on na tę zdolność w tym momencie (patrz rozdziały 4.5-4.7). Ponadto w tej fazie można podejmować próby przejęcia Momentum przez sojuszniczego dowódcę (5.41, przyjazna próba przejęcia).

C. Faza rozkazów

1. Segment ruchu i ostrzału

- Na każdy wydany Rozkaz Indywidualny gracz może wykonać jedną akcję wymienioną w 5.22 za pomocą jednego oddziału, *albo*
- Na każdy wydany Rozkaz Liniowy cała jedna Linia uprawnionych oddziałów może poruszyć i/lub wykonać ostrzał (5.23), *albo*
- Na każdy wydany Rozkaz Legionowy wszystkie kohorty wskazanego legionu znajdujące się w zasięgu dowodzenia mogą wykonać ruch i/lub strzelać (5.24). Oddziały przeciwnika zdolne do Uporządkowanego Cofnięcia (6.5), rozciągnięcia linii (9.3), reakcyjnej zmiany kierunku (7.14) i/lub Ostrzału Reakcyjnego (8.2) mogą to zrobić w tym segmencie.

2. Segment walki wręcz

Po tym jak dowódca zakończy wydawanie rozkazów, kwalifikujące się oddziały rozstrzygają walkę wręcz (8.4), stosując następującą kolejność:

- Szarża: oznaczenie miejsc walki wręcz - umieść znaczniki Shock-No TQ Check zgodnie z 7.33. Atakujący gracz określa które oddziały będą zaangażowane w każdą pojedynczą walkę.
- Szarża (test Jakości przed walką).
- Sprawdzenie ewentualnych ofiar wśród dowódców.
- Zwarcie Mieczy: (określenie Przewagi i kolumny do użycia w tabeli walki wręcz).
- Starcie: rozstrzygnięcie walki wręcz.
- Sprawdzenie czy wystąpiło załamanie, rozbicie/ucieczka lub kawaleryjski pościg.

D. Faza Momentum lub powrót do B

Momentum: Gracz, jeżeli chce, może wskazać dowódcę, który dopiero co był aktywowany w dopiero zakończonej Fazie Rozkazów, i wykonać test na uzyskanie Momentum, aby spróbować dać temu dowódcy kolejną Fazę Rozkazów (Fazę C). W przeciwnym razie lub gdy test Momentum się nie powiedzie, rozgrywka powraca do Fazy B z odpowiednim z dowódców jakiegokolwiek gracza, który jeszcze nie został aktywowany. Natomiast jeśli graczowi uda się uzyskać Momentum, przeciwnik może spróbować przejęcia Momentum (5.42).

E. Faza ruchu w obozie

Poszczególne oddziały wewnątrz obozów, nawet gdy są poza zasięgiem dowodzenia, mogą się poruszać itd. (patrz 11.24, 9.12). Pomiń tę fazę, jeśli w grze nie ma żadnych obozów.

F. Faza ucieczki i przeladowania broni

- Uporządkowanie w obozie:** Rozbite oddziały znajdujące się w obozie mogą zostać uporządkowane (10.32).
- Ruch w ucieczce:** Rozbite oddziały muszą wykonać ruch w ucieczce (10.24).
- Segment przeladowania:** Kwalifikujące się oddziały strzelające mogą otrzymać więcej amunicji (8.17).
- „Odśwież i posprzątaj”:** Odwróć wszystkich zakończonych dowódców z powrotem na ich przednie aktywne strony. Usuń wszystkie znaczniki uporządkowania „Rallied”, ruchu „Moved”, ograniczenia „Restricted”, pościgu/zakończenia „Pursuit”/ „Finished” i przejęcia momentum „Trumped”.

G. Faza ucieczki armii

Każdy gracz sumuje Punkty Ucieczki swoich wszystkich wyeliminowanych oddziałów bojowych i dowódców (i zgubionych orłów Aquila), aby sprawdzić, czy jego armia osiągnęła poziom ucieczki określony w scenariuszu. Jeśli armia żadnego z graczy nie przekroczy tego poziomu, bieżąca tura się kończy i rozpoczyna kolejna. Bitwa trwa do momentu ucieczki armii jednej ze stron.

6.27 Tabela kosztów ruchu

Teren	Koszt w PR za wejście / przejście	Redukcje Spójności za wejście/przejście					
		BI, LI (a)	Vet CO, Ret CO, LI (b)	Con CO, PH, HI, MI	Kawaleria	EL	CH
Czysty	1	0	0	0	0	0	0
Woods	2	0	1	1	1	0	1
Broken	1	0	0	1 c	1	0	ND
Marsh	1	0	1	1	2	ND	ND
Stream	+0	0	0	1 c	0	0	0
River	+2	3	2 c	3	3	ND	ND
Minor River	+2	0	1	1	1	ND	ND
Major River	ND	ND	ND	ND	ND	ND	ND
Sea	ND	ND	ND	ND	ND	ND	ND
Bridge (d)	0	IT	0	0	0	0	0
Roman Road (e)	1	IT	0	0	IT	IT	IT
Pod górę 1 poz.	+1	0	0	1 c	0	0	0
Pod górę >1 poz. (f)	+1/poz.	+1/poz.	1	1/poz.	1	0	1
W dół 1 poz.	0		0	1 c	0	0	0
W dół >1 poz. (f)	0	1/poz.	1	1 c	1	0	ND
Zmiana kierunku na „trudnym” terenie	1(2) g,h	0	0 (1)	0 (1)	0 (1)	0	0 (1)
scenariusz Britannia							
Beach (z łądu)	1	0	1	1	2	ND	ND
Beach (z wody)	2	ND	1	1	ND	ND	ND
Shallow Water Sea	2	ND	1	2	ND	ND	ND
Moderate Water Sea	2	ND	3	3	ND	ND	ND
Deep Water Sea	ND	ND	ND	ND	ND	ND	ND
scenariusz Gergovia							
Lake	ND	ND	ND	ND	ND	ND	ND
Rocky	1	1	1	1	1	ND	ND
scenariusz Nicopolis							
Steep Banked Steam	ND	ND	ND	ND	ND	ND	ND
Trench	+1 i	1	1	1	0	ND	ND
scenariusz Thapsus							
Salt Marsh	1	1	1	2	2	ND	ND
scenariusz Medway							
Marsh	2	1	2	2	ND	ND	ND
Marshy	2	0	1	1	0	ND	0
Medway River (na krawędzi heksu)	+1	2	2	2	ND	ND	ND
Medway River (na heksie)	ND	ND	ND	ND	ND	ND	ND
scenariusz Wales							
W górę stromo (j)	+2	1	1	1	2	ND	
W dół stromo (j)	+1	0	1	1	1	ND	

ND = niedostępne, zabronione
IT = Inny teren z heksu
Trudny teren = Woods, Broken, Rocky i wszelkie Marsh oraz Sea.

Uwagi:

Dowódcy, harcownicy SK i wszelkie oddziały rozbite nie mają zwykłej Redukcji Spójności z powodu terenu, chyba że scenariusz wskazuje inaczej. Wciąż wydają jednak PR.

a LI w armiach plemiennych.

b LI w armiach innych niż plemiona.

c Redukcja Spójności wynosi 0 dla CO, PH i HI ustawionych W Kolumnie.

d Piechota musi być W Kolumnie aby mogła użyć mostu i przejść ponad strumieniem lub rzeką, Stream/River. W przeciwnym razie ponosi koszty tak jakby nie było mostu.

e Dotyczy tylko oddziałów W Kolumnie, dla pozostałych należy użyć kosztu innego terenu na heksie.

f Te koszty dotyczą oddziałów idących pod górę lub w dół o więcej niż jeden poziom wysokości w jednej Fazie Rozkazów. Koszty „x/poz.” to koszty za każdą zmianą poziomu, a pozostałe są całkowite niezależnie od ilości zmian poziomów wysokości.

g Oddziały bojowe płacą 1 PR za każdy obrót o 1 wierzchołek heksu, z tym że są wyjątki:




- kohorta CO płaci 1 PR za dowolny obrót
- EL, CH inne niż Brytów i CAT HC płacą 2 PR za każdy obrót o jeden wierzchołek
- SK nie ponoszą kosztów obrotu/zmiany kierunku
- PH płacą 3 PR za odwrócenie się o 180 stopni.

h Oddział używający drogi Roman Road nie płaci za zamianę kierunku podczas ruchu wzdłuż tej drogi.

i Dotyczy tylko piechoty, brak kosztu dla kawalerii. Kawaleria nie może przechodzić przez taki teren jeśli znajdzie się na heksie obok wrogiej kawalerii.

j To całkowity koszt ruchu w górę albo w dół, nie należy go łączyć z kosztem „W dół” ani „Pod górę”.

8.73 Tabela zwarcia mieczy

Pozycja atakującego	Rodzaj obrońcy	Rodzaj atakującego												
		Vet CO	Rec CO	Con CO	BI	LI†	BC/RC /HC	LN	LC†	EL	PH	HI	MI	CH
Z przodu 	Vet CO	7	6	7	4	5	7	4	4	7	7	6	7	7
	Rec CO	6	7	6	6	5	6	5	4	7	8	7	6	9
	Con CO	8	8	7	4	6	7	6	5	9	9	8	7	10
	BI	5	6	5	7	7	5	4	3	6	9	6	5	10
	LI	8	9	8	7	7	8	7	6	11	10	9	8	11
	SK	11	12	11	10	10	11	10	9	13	13	12	11	13
	BC/RC/HC	7	8	7	7	6	7	6	5	11	9	8	7	11
	LN	9	10	9	9	8	9	8	7	11	11	10	9	13
	LC	10	10	9	10	8	9	8	7	13	11	10	9	13
	A+C	7	8	7	6	6	7	6	5	11	9	8	7	11
	EL	3	3	3	1	1	ND	ND	ND	7	4	3	3	8
	PH	5	6	5	5	4	5	4	3	6	7	6	5	8
	HI	6	7	6	6	5	6	5	4	7	8	7	6	9
	MI	8	8	7	4	6	7	6	5	9	9	8	7	10
CH	6	4	3	3	2	3	2	1	8	5	4	3	7	
Z boku 	Vet CO	9	11	9	7	9	9	8	7	13	12	11	9	11
	Rec CO	11	10	10	8	8	9	8	7	13	11	10	10	13
	Con CO	11	10	10	10	9	8	7	6	13	11	10	10	13
	BI	12	11	10	10	9	10	9	8	13	11	11	10	13
	LI	9	9	8	10	7	8	7	6	13	10	9	8	12
	SK	12	12	11	13	10	11	10	9	13	13	12	11	13
	BC/RC/HC	9	9	8	9	7	8	7	6	13	10	9	8	12
	LN	10	10	9	10	8	9	8	7	13	11	10	9	13
	LC	11	10	10	11	8	9	8	7	13	11	10	10	13
	A+C	9	9	8	8	7	8	7	6	13	10	9	8	12
	EL	8	8	7	5	6	7	6	5	7	9	8	7	11
	PH	12	11	10	10	9	10	9	8	13	12	11	10	13
	HI	11	10	10	8	8	9	8	7	13	11	10	10	13
	MI	11	10	10	10	9	8	7	6	13	11	10	10	13
CH	13	12	11	11	10	3	9	9	13	13	12	11	13	
Z tyłu 	Vet CO	11	12	11	10	11	10	10	9	13	13	12	11	13
	Rec CO	12	12	12	11	10	11	11	9	13	13	12	12	13
	Con CO	12	12	12	13	11	10	9	7	13	12	12	12	13
	BI	13	12	12	13	10	11	11	9	13	12	12	12	13
	LI	11	11	10	12	9	10	8	6	13	12	11	10	13
	SK	12	12	11	13	10	11	11	9	13	13	12	11	13
	BC/RC/HC	11	10	9	11	8	9	8	7	13	11	10	9	13
	LN	11	11	10	11	9	10	9	8	13	12	11	10	13
	LC	12	11	11	12	9	10	9	8	13	12	11	11	13
	A+C	11	10	9	10	8	9	8	7	13	11	10	9	13
	EL	11	11	11	7	9	10	10	8	7	12	11	11	13
	PH	13	12	12	12	10	11	11	9	13	13	12	12	13
	HI	12	12	12	11	10	11	11	9	13	13	12	12	13
	MI	12	12	12	13	11	10	9	7	13	12	12	12	13
CH	13	12	13	13	10	3	9	9	13	13	12	13	13	

Uwaga: Artyleria Scorpio i Balista, gdy są same na heksie, nie mogą atakować ani bronić się w walce wręcz.

Opis:

ND = niedozwolone

Liczba = numer kolumny w tabeli walki wręcz

† = Oddziały LI i LC klasy strzeleckiej A nie mogą atakować w walce wręcz

A+C = stos oddziałów lekkiej piechoty Antesign LI i dowolnej kawalerii

8.72 Tabela przewag w walce wręcz

Rodzaj obroncy	Rodzaj atakującego															
	Vet CO+	Rec CO+	Con CO+	BI+	LI*	BC+	RC+	HC+	LN+	LC*	EL+	PH+	HI+	MI+	CH+	
Vet CO	-	-	-	-	B	B•	B•	B•#	-	B•	-	-	-	-	-	<p>+ Te oddziały po ruchu z nie sąsiedniego na heks sąsiedni z wrogiem muszą atakować.</p> <p>* Oddziały LI i LC klasy strzeleckiej A nie mogą atakować w walce wręcz.</p> <p>- Brak Przewagi. A Przewaga atakującego. B Przewaga broniącego się. B• Przewaga broniącego tylko gdy posiada on amunicję J (oszczepty), w przeciwnym razie brak Przewagi. B•# To samo co B• oraz dodatkowo brak Przewagi gdy atakujący to CAT HC.</p> <p>Czytanie należy zaczynać od kolumny, wybierając rodzaj atakującego, który w poprzednim kroku rozstrzygnięcia walki był użyty w „tabeli zwania mieczy”.</p>
Rec CO	A	-	-	-	-	B•	B•	B•#	-	B•	-	-	-	-	-	
Con CO	A	-	-	-	-	-	B•	-	-	B•	-	A	-	-	-	
BI	A	-	-	-	B	-	-	-	-	B•	-	A	-	-	-	
LI	A	A	-	A	-	-	-	-	-	B•	-	A	A	-	-	
SK	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
BC	-	-	-	-	-	-	B	-	-	-	A	-	-	-	A	
RC	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	A	-	-	-	A	
HC	-	-	-	-	-	-	B	-	-	-	A	-	-	-	A	
LN	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	A	-	-	-	A	
LC	-	-	-	-	-	A	A	A	A	-	A	-	-	-	A	
A+C	-	-	-	-	B	B	B	B	B	B	A	-	-	-	B	
EL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
PH	-	-	-	B	B	B	B	B	B	B	B	-	-	-	-	
HI	A	-	-	-	-	B	B	B	B	B	-	-	-	-	-	
MI	A	-	-	A	-	-	B	-	-	B	-	A	-	-	-	
CH	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A	-	-	-	-	
Wyjątki:																
1. Atakujący z Przewagą Pozycji lub atakujący na wroga będącego w szyku kolumnowym posiada Przewagę Atakującego.							2. Nie ma Przewagi Pozycji gdy atakujący jest w Strefie Kontroli wroga będącego na bocznym lub tylnym heksie atakującego ani gdy kawaleria lub słonie atakują na słonie.									

8.74 Tabela walki wręcz

Rzut	Numer kolumny													Zmiana kolumny z powodu oddziałów:	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
0	6(1)	5(2)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	<p>1L (o 1 kolumnę w lewo) gdy choćby jeden atakujący jest wyniszczony.</p> <p>1P (o 1 kolumnę w prawo) gdy choćby jeden broniący jest wyniszczony.</p> <p>2L za każdy boczny heks zajęty przez sojuszniczą PH lub jej Strefę Kontroli; atak na taki oddział po poruszeniu się jest możliwy tylko z jego przodu.</p> <p>A = Atakujący B = Broniący</p>	
1	6(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)		2(3)
2	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)		2(3)
3	5(1)	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(2)		2(3)
4	5(2)	4(2)	3(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)		1(3)
5	4(2)	4(2)	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)		1(4)
6	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)		1(4)
7	4(2)	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	1(4)	1(4)		
8	4(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(3)	2(3)	2(3)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)		
9	3(2)	3(2)	2(2)	2(2)	2(3)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	2(4)	1(4)	1(4)	1(6)		
Opis:															
#(##) = wartości redukcji spójności atakującego(broniącego), A(B).		Zmiana kolumny z powodu różnicy w Wielkościach oddziałów:							Zmiana kolumny z powodu terenu (należy wybrać teren najbardziej korzystny dla broniących):						
Modyfikacje wyników:		Zmień kolumnę o tyle miejsc w prawo (lewo) o ile przeważa atakujący/broniący w relacji Wielkości oddziałów. Zignoruj tę zmianę jeśli wszyscy atakujący i broniący to oddziały SK, EL lub CH. Zignoruj Wielkości oddziałów SK, EL oraz CH gdy te atakują lub bronią się przeciw innym rodzajom oddziałów.							<p>1L gdy wszyscy B są za krawędzią heksu rzeki Minor River lub River.</p> <p>1L gdy wszyscy B są za krawędzią heksu lasów Woods, nierówności Broken lub jakichkolwiek mokradeł Marsh.</p> <p>1L gdy którykolwiek B jest na terenie wyżej niż którykolwiek A*</p> <p>2L gdy wszyscy B są na terenie wyżej niż którykolwiek A*</p> <p>3L gdy A wykonują atak przez krawędź heksu rzeki Minor River lub River.</p> <p>1P gdy wszyscy B są na terenie niżej niż którykolwiek A, ale żaden B nie jest za krawędzią heksu rzeki Minor River lub River ani na heksie jakichkolwiek mokradeł Marsh.</p> <p>Dwie zmiany oznaczone gwiazdką * nie kumulują się, pozostałe wszystkie się kumulują.</p> <p>Inne zmiany: gdy występują fortyfikacje (patrz tabela efektów fortyfikacji) lub mogą być zapisane w szczególnych zasadach scenariusza.</p>						
<p>Modyfikacje wyniku rzutu kością:</p> <ul style="list-style-type: none"> Gdy jest Przewaga A, wynik dla B pomnóż przez dwa (x2). Gdy jest Przewaga B, wynik dla A pomnóż przez trzy (x3). Podziel wynik na dwa (zaokr. w dół) dla A, gdy B to harcownicy SK, z tym że A maksymalnie może otrzymać Redukcję o 1. Podziel wynik na dwa (zaokr. w dół) dla B, gdy A to CO, BI, PH, HI lub MI. Ta zasada nie ma zastosowania gdy B jest rozbity. <p>Zmodyfikowany wynik rzutu większy niż 9 oznacza 9, a mniejszy niż 0 oznacza 0. Wszystkie modyfikacje kumulują się (należy je łączyć).</p>															

8.71 Tabela zasięgów i wyników ostrzału

Amunicja	Zasięg w heksach						
	1	2	3	4	5	6	7-9
Piechota							
S kamień	3	2	-	-	-	-	-
J oszczep	6	-	-	-	-	-	-
A strzały	5	3	3	1	-	-	-
X topór	7	-	-	-	-	-	-
Kawaleria							
J oszczep	4	-	-	-	-	-	-
A strzały	5	3	1	-	-	-	-
D rzutki a	4	1	-	-	-	-	-
Artyleria							
Scorpio	7	5	5	3	2	1	0
Balista	9 b*	7*	6*	4	3	2	1
Słonie EL							
J oszczep	2	-	-	-	-	-	-
[a] ochrona łuczniczki c	3	-	-	-	-	-	-

Opis:

to maksymalny wynik rzutu jaki należy osiągnąć, aby cel otrzymał Redukcję Spójności o 1 punkt, a o 2 punkty gdy celem jest słoń EL lub rydwan CH inny niż Brytów.

* Jeśli ostrzał będzie celny, wykonaj dodatkowy rzut. Jeśli wypadnie 0-2, wtedy cel otrzymuje Redukcję Spójności o 2 punkty zamiast o 1.

Uwagi do w tabeli:

- a Taki ostrzał można prowadzić tylko gdy celem jest słoń EL.
- b Nie może strzelać z heksu sąsiadującego na heks z wieżą.
- c Może to być tylko ostrzał reakcyjny.

Modyfikatory wyniku rzutu kością:**z powodu terenu naturalnego (nie konstrukcji)**

+1 gdy cel jest na heksie lasów Woods.

z powodu oddziałów

-1 gdy cel jest na heksie z niższym poziomem wysokości.

+1 gdy strzelający oddział z amunicją S lub A lub dowolny oddział kawalerii, słoń EL lub rydwanów CH wydał lub wyda PR podczas trwającej Fazy Rozkazów.

+1 gdy strzelający jest wyniszczony.

+1 gdy oddział z amunicją S, A lub [a] (ochrona słoń) strzela przez przedni heks celu będącego CO, PH lub HI i sąsiaduje z celem. Należy zignorować, gdy pomiędzy strzelcami a celem są fortyfikacje.

+2 gdy cel to harcownicy SK.

+3 gdy cel jest w szyku Testudo.

z powodu fortyfikacji

Ostrzał przez mur/bramę Wall/Gate w dowolnym kierunku:

+1 gdy ostrzał jest amunicją S

+2 gdy ostrzał jest amunicją A

+4 gdy ostrzał jest amunicją J

Ostrzał przez mur Rampart z zewnątrz lub na wieżę z dowolnego kierunku:

+1 gdy ostrzał jest amunicją S

+3 gdy ostrzał jest amunicją J

nie kumuluje się z modyfikatorami za mur/bramę Wall/Gate.

Ostrzał z wieży:

• Jest to ostrzał z poziomu wysokości wyższego o 1 poziom od aktualnego.

• Zasięg zwiększa się o 1 heks i na tym dodatkowym maksymalnym zasięgu ostrzał jest celny przy wyniku rzutu równym 0.

W scenariuszu „Gergovia”:

+1 do wszystkich ostrzałów przez kamienny mur 6' Stone Wall.

Wszystkie powyższe modyfikatory kumulują się, jeśli nie zaznaczono inaczej.

Zapas amunicji

- Zapas amunicji A, S oraz [a] (ochrona łuczniczków dla słoń) zmienia się na niski Missile Low, gdy tacy strzelający wyrzucają na kości 9.
- Wszystkie oddziały inne niż CO z amunicją J otrzymują niski zapas Missile Low gdy podczas strzelania wyrzucają na kości 7-9.
- Oddziały CO z amunicją J i wszystkie z amunicją X nie mają amunicji już po pierwszym ostrzale i otrzymują Missile No.
- Piechota z amunicją J po udziale w walce wręcz od razu nie ma amunicji i otrzymuje znacznik Missile No.
- Oddział z amunicją D, oddziały Scorpio, Balista lub dowolny strzelający z wewnątrz obozu/fortyfikacji mają nieskończony zapas amunicji.

11.28 Tabela efektów fortyfikacji

Teren	Koszt w PR za wejście	BI LI SK	CO	Kawaleria	Zmiana kolumny w tab. walki wręcz
Gate a					
z wewnątrz	+2(+1)	0/1	0/1	0/1	1L
z zewnątrz	+2(+1)	0/2	0/2	0/2	2L
Wall					
z wewnątrz	+2	2	2	ND	3L b
z zewnątrz	+3	2	2	ND	4L c
Rampart					
z wewnątrz	+2	2	2	ND	2L
z zewnątrz	+3	2	2	ND	4L
Tower					
z wewnątrz	1	1	1	ND	1L
z zewnątrz d	3	3	3	ND	6L
Berm & Ditch					
z wewnątrz	+1	1	1	ND	1L
z zewnątrz	+2	2	2	ND	2L
Wagon Lager e					
	+1	0	0	ND	ND
Scenariusz „Gergovia”					
6' Stone Wall f	+2	1	2	ND	-
Down Wall/Rubble	+1	0	0	1	-
Berm	+1	1	1	2	-
Sunken Road g	+1	1	1	1	-
Gergovia Gate a	+2(+1)	0	0	0	3L i
Gergovia Wall h	+4	2	3	ND	4L i
Obóz Gallów	1	0	0	0	-
Heks w Gergovii	1	0	0	0	-
Scenariusz „Sabis”					
Unfinished Wall	+2	0	0	0	-
Unfinished Tower j	1	0	0	0	-

Opis:

Oddziały PH, HI i MI używają kolumny dla CO. Dla oddziałów EL i CH fortyfikacje należy uważać za teren niedostępny.











ND = Niedostępne

- a Jeśli oddział jest w szyku kolumnowym, użyj wartości podanej w nawiasach. Jeśli oddział przechodzący przez bramę wejdzie do wrogiej Strefy Kontroli, użyj wartości podanej za ukośnikiem po prawej.
- b Scenariusz Gergovia: brak zmiany.
- c Scenariusz Gergovia: Zmiana to 2L.
- d Nie kumuluje się z kosztami dot. muru Wall ani bramy Gate.
- e Galowie mogą strzelać z obozu „Lager”, ich wróg nie może strzelać z zewnątrz takiego obozu.
- f Gdy oddział przejdzie przez taki mur, rzuca kością. Jeśli wynik rzutu będzie taki sam lub wyższy niż Jakość oddziału, wtedy oddział musi się zatrzymać.
- g Koszt ten odnosi się do oddziałów wchodzących lub opuszczających taką drogę przez krawędź heksu bez drogi. Wchodzenie/wychodzenie z obozu należy przyjąć, że jest wzdłuż takiej drogi.
- h Rzymski gracz rzuca kością za oddział, który próbuje przejść przez krawędź heksu z takim murem. Jeśli wynik rzutu będzie równy lub większy niż Jakość oddziału, wtedy nie może przejść przez mur i musi on zakończyć ruch. Oddziały galijskie nie mogą przechodzić przez mur Gergovii.
- i Brak zmiany kolumny jeśli atak jest z wewnątrz Gergovii.
- j Należy przyjąć, że heksy z nieukończoną wieżą Unfinished Tower są na poziomie wysokości 4.

8.75 Tabela redukcji spójności i testów Jakości

Testowanie Jakości i inne testy	
W jakich momentach wykonuje się test:	Wynik:
Przed walką wręcz (a)	Redukcje = wynik rzutu minus Jakość oddziału
Sprawdzenie Załamania (po walce wręcz)	Rzut > Jakość = oddział staje się rozbity, w przeciwnym razie regeneruje sobie 1 Redukcję Spójności
Przez oddział przeszedł sojuszniczy rozbity oddział (nieruchomy otrzymał Redukcję Spójności wg tabeli stosów i wykonuje test) (b)	Redukcje Spójności = wynik rzutu minus Jakość oddziału
Oddział inny niż SK używa Uporządkowanego Cofnięcia	Rzut > Jakość = oddział otrzymuje Redukcję Spójności o 1
Reakcyjna zmiana kierunku (c, d)	Redukcje = rzut minus Jakość, minimum Redukcja o 1
Próba przechwycenia lekkiej piechoty LI wykonującej harcowanie	Rzut > PPR strzelającego oddziału = strzelający przesuwa się w kierunku celu, w przeciwnym razie cel przesuwa się w kierunku strzelającego (zobacz 8.35) (e)
Wierzchni oddział na stosie gdy dolny staje się rozbity	Rzut > Jakość = wierzchni oddział też staje się rozbity
Pościg kawaleryjski	Rzut > Jakość = kawaleria wykonuje pościg, a jeśli już jest w pościgu, to wyłamuje się z niego
Oddział z ikoną orła Aquila cofa się lub staje się rozbity	Rzut > Jakość = orzeł Aquila pozostaje na heksie
Testy podczas przepuszczenia słoń (oddział inny niż SK)	Redukcje = rzut minus Jakość oddziału
Kawaleria gdy na heks obok niej wejdą się słońce EL	Redukcje = rzut minus Jakość, minimum Redukcja o 1
Obrót falangi PH przód-na-bok we wroga Strefę Kontroli	Redukcje = rzut minus Jakość, minimum Redukcja o 1
Test rozbicia falangi PH	Rzut > Jakość, oddział staje się rozbity, w przeciwnym razie należy mu zmienić jego aktualną łączną ilość Redukcji Spójności na wartość równą jego Jakości minus 1 (f)
Uwagi: <ul style="list-style-type: none"> • Jeśli wynik rzutu minus Jakość oddziału jest mniejszy niż 1, wtedy należy uznać że wynosi 0, chyba że wskazano inaczej. • Rozbite oddziały mają Jakość równą 1. • Oddziały będące w szyku kolumnowym mają MOD -2 we wszystkich testach Jakości. • Oddziały będące w szyku Testudo mają MOD +1 we wszystkich testach Jakości. • W teście Jakości dla stosu kohort CO należy używać Jakości oddziału znajdującego się na wierzchu stosu. • W teście Jakości dla stosu kohort CO, jeśli są one z różnych legionów, używa się karnego MOD +1. 	<p>a Atakujący nie wykonuje testu, jeśli broniący to harcownicy SK, oddział rozbity lub lekka piechota LI atakująca na CO Vet lub rekrutów CO Rec przez przedni heks (lekka piechota Cimbri LI jest wyjątkiem). Modyfikatory wyniku rzutu podczas testu: -1 jeśli atakujący mają stan zaciekłości Ferocity +2 w teście broniących, gdy są atakowani przez oddział z zaciekłością Ferocity.</p> <p>b Tabela stosów oddziałów zawiera wyjątki.</p> <p>c Testu Jakości nie wykonuje kawaleria (za wyjątkiem stosu oddziałów Antesignani) zmieniająca kierunek w reakcji na ruch piechoty.</p> <p>d Do wyniku rzutu dodaj różnicę (ujemną lub dodatnią) między PPR poruszającego się oddziału a PPR oddziału reagującego. Dla stosu kawalerii i piechoty Antesignani LI użyć PPR piechoty LI.</p> <p>e MOD +1 jeśli Jakość celu jest większa niż Jakość strzelających.</p> <p>f Modyfikator wyniku rzutu to wartość zebranych Redukcji Spójności ponad Jakość oddziału oraz +3 jeśli oddział został zaatakowany.</p>
Automatyczne Redukcje Spójności (bez testu)	
Powód	Efekt
Wpływ terenu na ruch lub zmianę kierunku	Według tabeli kosztów ruchu
Oddział bojowy inny niż SK wykonał kolejny ruch w tej samej turze	Redukcja Spójności o 1
Oddział wykonuje Uporządkowane Cofnięcie w wyniku ruchu wroga na tylny lub boczny heks oddziału	Redukcja Spójności o 1
Dobrowolny ruch przez heks z sojuszniczym oddziałem	Według tabeli stosów oddziałów
Ruch w ucieczce przez heks z sojuszniczym oddziałem	Według tabeli stosów oddziałów
Wynik wrogiego efektywnego ostrzału	Redukcja Spójności o 1, słońce Redukcje Spójności o 2
Oddział zmuszony do wyjścia z szyku kolumnowego z powodu walki wręcz	Redukcja Spójności o 1
Falanga PH: obrót przodem-do-boku	Redukcja Spójności o 1
Rydwan CH używający Uporządkowanego Cofnięcia	Redukcja Spójności o 1
Słoń EL w szale	Kawaleria: 2 Redukcje Spójności. Inne oddziały: 1 Redukcja Spójności gdy słoń jest z przodu, 2 Redukcje gdy jest z tyłu/boku.
Scenariusze mogą zawierać inne specjalne zasady i wyjątki.	

Tabela systemów dowodzenia

RZYMSKI SYSTEM DOWODZENIA					
	Dowódca	Może rozkazywać	W swojej pierwszej zwykłej Fазie Rozkazów może wydać	W fazie uzyskanej z testu Momentum może wydać	Obostrzenia i uwagi
	Głównodowodzący armii GD	Dowolny oddział GD	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Legionowy Roz. Liniowy Wskazanie legatów* 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Legionowy Roz. Liniowy Wskazanie legatów* 	* Tylko gdy w bitwie nie ma DS. Legaci muszą być nieaktywni i w zasięgu GD. Ilość takich dowódców możliwych do wskazania jest ograniczona przez liczbę Rozkazów Legionowych/Liniowych z żetonu GD.
	Dowódca Sekcji DS	Dowolny oddział z Sekcji	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Wskazanie 1 trybuna* Roz. Liniowy Wskazanie wszystkich trybunów ‡ 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Wskazanie 1 trybuna* Roz. Liniowy 	* Trybun musi należeć do sekcji danego DS. ‡ Trybuni muszą być nieaktywni i w zasięgu DS. Jeśli DS nie korzysta z GD i minęła już 1 tura, to gracz musi rzucić ≤ poziom Strategii z żetonu DS. A jeśli DS jest w zasięgu GD i nie chce testować Strategii, wtedy GD staje się Ograniczony.
	Trybun	Przydzielony legion	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Legionowy* Spasowanie 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne 	* Trybun musi należeć do sekcji danego DS. Po wydaniu rozkazu przez trybuna, jego DS staje się Ograniczony. <i>Trybun nie może próbować przejąć Momentum.</i>
	Legat	Przydzielone: legion, kawaleria, albo piechota inna niż legionowa	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Legionowy* Roz. Liniowy Spasowanie 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Legionowy ‡ Roz. Liniowy ‡ 	* Jeśli nie jest w zasięgu GD i minęła już 1 tura, to gracz musi rzucić ≤ poziom Strategii z żetonu legata. ‡ Musi rzucić ≤ poziom Strategii z żetonu legata. <i>Legat nie może próbować przejąć Momentum.</i>
	Prefekt	Przydzielona kawaleria albo każda piechota inna niż legionowa	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy* 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy* 	* Jeśli nie jest w zasięgu GD i minęła już 1 tura, to musi rzucić ≤ poziom Strategii z żetonu prefekta.
PLEMIENNY SYSTEM DOWODZENIA					
	Dowódca	Może rozkazywać	W swojej pierwszej zwykłej Fазie Rozkazów może wydać	W fazie uzyskanej z testu Momentum może wydać	Obostrzenia i uwagi
	Głównodowodzący armii GD	Dowolny oddział GD	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy 	Brak
	Przywódca plemienia PP	Dowolny oddział z danego plemienia	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy* 	* Musi wyrzucić ≤ wartość Inicjatywy PP.
	Wódz	Dowolny oddział z plemienia. Na żetonie wodza może być podany rodzaj oddziałów – wtedy tylko takim.	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy* 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy ‡ 	* Nie może uzyskać Momentum, jeśli 1 tura już minęła i Wódz będzie poza zasięgiem Przywódcy Plemienia. ‡ Musi rzucić ≤ wartość Inicjatywy Wodza.
PONTYJSKI SYSTEM DOWODZENIA					
	Dowódca	Może rozkazywać	W swojej pierwszej zwykłej Fазie Rozkazów może wydać	W fazie uzyskanej z testu Momentum może wydać	Obostrzenia i uwagi
	Głównodowodzący armii GD	Dowolny oddział GD	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy 	Brak
	Dowódca podrzędny	Dowolny oddział z plemienia. Na żetonie dowódcy może być podany rodzaj oddziałów – wtedy tylko takim.	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy* 	<ul style="list-style-type: none"> Roz. Indywidualne Roz. Liniowy tylko gdy w zwykłej pierwszej Fазie Rozkazów też wydał Roz. Liniowy ‡ 	* Jeśli nie jest to już 1 tura, to musi rzucić ≤ poziom Strategii z żetonu dowódcy. ‡ Musi rzucić ≤ wartość Inicjatywy dowódcy.
WSZYSTKIE STRUKTURY DOWODZENIA					
<ul style="list-style-type: none"> Dowódca, któremu nie uda się próba wydania Roz. Liniowego, Legionowego lub wskazania legata/trybuna, wciąż może wydawać Roz. Indywidualne. Dowódca, który zajmuje heks we wrogiej Strefie Kontroli, nie może wydawać Roz. Indywidualnych, Legionowych, Liniowych ani wskazywać legatów czy wodzów. Może natomiast wskazywać oddziały do walki wręcz, gdy są w jego zasięgu dowodzenia, zgodnie z 7.33. Więcej szczegółów w 5.27. 					

Podsumowanie informacji o rozkazach

Rozkazy Indywidualne: Po wydaniu/zużyciu każdego *jednego* takiego rozkazu, gracz może wykonać *jedną* z poniższych akcji:

1. Ruch dowolnego jednego swojego oddziału. Większość oddz. strzeleckich może również strzelić podczas ruchu.
2. Ostrzał od dowolnego jednego swojego oddziału (bez ruchu).
3. Usunięcie Redukcji Spójności z dowolnego jednego swojego oddziału (10.16).
4. Próba uporządkowania jednego rozbitego oddziału (10.31) albo zużycie wszystkich Rozkazów Indywidualnych do wykonania uporządkowania oddziałów przy ikonie orła Aquila (10.33).
5. Zastąpienie swojego wyeliminowanego dowódcy [taki rozkaz może wydać tylko GD, DS lub PP] (4.84).
6. Zamiana kolejności oddziałów (wierzch-spód) w stosie swoich dwóch kohort CO (6.66).
7. Przegrupowanie i sprowadzenie kawalerii spoza mapy. Może je zrobić tylko GD lub PP. Zużywa wszystkie Rozkazy Indyw. (8.64).
8. Umożliwienie jednemu oddziałowi na wejście lub wyjście z szyku Testudo (9.51).

Rozkaz Liniowy: Po wydaniu/zużyciu *jednego* takiego rozkazu, gracz może wykonać *jedną* z poniższych akcji:

1. Ruch dowolnych/wszystkich oddziałów będących w Linii ((4.42, 4.63, 4.72). Poruszające się oddziały (tylko takie) mogą wykonać ostrzał podczas ruchu.
2. Ostrzał od dowolnych/wszystkich oddziałów będących w Linii bez wykonywania ruchu żadnymi oddziałami bojowymi.

Dowódca wydający Rozkaz Liniowy w obu powyższych przypadkach dodatkowo sam może się poruszyć.

Rozkaz Legionowy: Po wydaniu/zużyciu *jednego* takiego rozkazu, gracz może wykonać *jedną* z poniższych akcji:

1. Ruch dowolnych/wszystkich oddziałów jednego legionu (4.3), w tym wykonanie rozciągnięcia linii (9.3). Poruszające się oddziały (tylko takie) mogą wykonać ostrzał podczas ruchu.
2. Ostrzał od dowolnych/wszystkich oddziałów jednego legionu bez wykonywania ruchu żadnymi oddziałami bojowymi.
3. Umożliwienie wszystkim kohortom jednego legionu na wejście lub wyjście z szyku Testudo (9.51).

Dowódca wydający Rozkaz Legionowy, a także upoważniony dowódca wskazujący trybuna lub legata do wydania Rozkazu Legionowego, dodatkowo może sam się poruszyć, niezależnie jaką z powyższych akcji wybierze gracz.

Jeśli naraz zostanie wydany więcej niż jeden Rozkaz Legionowy, wtedy gracz może zdecydować jedno z poniższych:

- Każdy legion osobno wykona swój Segment Ruchu i Ostrzału, a następnie Segment Walki Wręcz. Wtedy każdy legion wykonuje taką kolejną akcją w całości, a po nim kolejno następne. *Albo:*
- Wszystkie aktywowane legiony razem najpierw wykonują Segment Ruchu i Ostrzału, a następnie (również wszystkie naraz) Segment Walki Wręcz.

Tabela uprawnień Liniowych

Armia	Uprawione rodzaje oddziałów	Wymóg
RZYMSKA	<p>Rozkaz Legionowy: Kohorty CO z jednego legionu plus jeden oddział artylerii przydzielony do danego legionu.</p> <p>Rozkaz Liniowy</p> <ul style="list-style-type: none"> • harcownicy SK • lekka piechota LI • kawaleria RC, lekka piechota Antesignani LI • słonie EL 	Oddziały na początku Fazy Rozkazów muszą być w zasięgu dowodzenia dowódcy wydającego rozkaz.
PLEMIENNA	<p>Rozkaz Liniowy</p> <ul style="list-style-type: none"> • piechota barbarzyńców BI, lekka piechota LI • kawaleria RC, lekka piechota Antesignani LI 	Oddziały muszą sąsiadować ze sobą i być w zasięgu rozkazów liniowych dowódcy. Dowódca musi być w promieniu 2 heksów od przynajmniej jednego oddziału z Linii na początku Fazy Rozkazów.
PONTYJSKA	<p>Rozkaz Liniowy</p> <p>Uprawione oddziały są wymienione w scenariuszach:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cheronea • Nicopolis • Zela 	<p>Oddziały muszą sąsiadować ze sobą lub mogą mieć jeden heks odstepu. Jeśli wszystkie są ustawione bok-w-bok lub przód-w-tył, Linia może mieć dowolną długość, w przeciwnym razie wszystkie oddziały z Linii muszą być w zasięgu dowodzenia dowódcy na początku Fazy Rozkazów.</p> <p>Linia piechoty: Dodatkowo dowódca musi być w promieniu 2 heksów od przynajmniej jednego oddziału piechoty z Linii na początku Fazy Rozkazów.</p>
NUMIDYJSKA	<p>Oddziały Numidyjczyków</p> <ul style="list-style-type: none"> • piechota • kawaleria 	<p>Oddziały muszą być w zasięgu dowodzenia dowódcy na początku Fazy Rozkazów.</p> <p>Scenariusz „Cirta” zawiera zasady dotyczące możliwości numidyjskich oddziałów.</p>

6.69 Tabela stosów oddziałów

RUCH DOBROWOLNY			
<i>Poruszający się to...</i>		<i>Gdy przechodzi przez inny oddział</i>	<i>Gdy kończy ruch na innym oddziale</i>
	Podstawowa zasada	Po 1 Redukcji Spójności dla stojącego i poruszającego się	Niedozwolony
	Harcownicy SK	Brak kary	Na artylerii: Dozwolony Na pozostałych: Niedozwolony
	Lekka piechota LI	Artyleria: Brak kary Pozostałe: wg podstawowej zasady	Na artylerii: Dozwolony Na pozostałych: Niedozwolony
	Kohorta CO	Ten sam legion: Brak kary Artyleria: Brak kary Pozostałe: wg podstawowej zasady	Kohorta: Dozwolony † Na artylerii: Dozwolony Na pozostałych: Niedozwolony
 	Antesignani LI Kawaleria	Brak kary gdy Antesign LI i kawaleria przechodzą przez siebie Pozostałe: wg podstawowej zasady	Mogą na sobie (Ant LI i kaw) Na pozostałych: Niedozwolony
 	Artyleria	CO, SK, LI: Brak kary Pozostałe: Niedozwolony	Na CO, SK, LI: Dozwolony Na pozostałych: Niedozwolony
RUCH W UCIECZCE (rozbity oddział)			
<i>Poruszający się to...</i>		<i>Gdy przechodzi przez inny oddział</i>	<i>Gdy kończy ruch na innym oddziale</i>
	Podstawowa zasada	Redukcja Spójności o 1 u stojącego; brak kary dla poruszającego się	Poruszający się przesuwa się o dodatkowy jeden heks.* Redukcja Spójności o 1 i test Jakości oddziału stojącego; brak kary dla poruszającego się.
	Lekka piechota LI	Wg podstawowej zasady	Wg podstawowej zasady
	Kohorta CO	Ten sam legion: Brak kary Pozostałe: wg podstawowej zasady	Wg podstawowej zasady
 	Antesignani LI Kawaleria	Brak kary gdy Antesign LI i kawaleria przechodzą przez siebie Pozostałe: Wg podstawowej zasady	Wg podstawowej zasady
<p>* Poruszający się oddział jest eliminowany, jeśli heks, na który dodatkowo ma przejść, jest zajęty, znajduje się we wrogiej Strefie Kontroli lub zawiera niedostępny teren. Jeśli ten dodatkowy heks jest zajęty przez przyjazny oddział, wtedy ten przyjazny oddział otrzymuje efekt według powyższej tabeli i kolumny „Kończy ruch na innym oddziale...”.</p> <p>† Będące w stosie oddziały z różnych legionów mają MOD +1 do wszelkich testów Jakości.</p> <p>- Oddział może bez kar przejść lub wejść na heks zawierający samego sojuszniczego dowódcę. - Oddział poruszający się dobrowolnie nigdy nie może przejść ani wejść na heks z rozbitym oddziałem. - Podczas testu Jakości, gdy wynik jest większy niż Jakość oddziału, to ponosi on Redukcję Spójności równe różnicy. - Jeśli poruszający się albo stojący oddział są razem na stosie, należy stosować „podstawową zasadę”. - Artyleria, harcownicy SK i rydwany CH są eliminowane w momencie rozbicia. A gdy rozbity oddział otrzyma choćby 1 Redukcję Spójności, jest eliminowany.</p>			

Tabela testów dowódców

Powód testu	Rodzaj testu	Wynik testu
Próba uzyskania Momentum (5.3)	Rzut \leq wartość Inicjatywy dowódcy	Udany: dowódca może wykonać kolejną Fazę Rozkazów. Nieudany: dowódca staje się Zakończony. Rzut = 9 na kostce oznacza, że musi wykonać kolejny rzut w tabeli „rzut zagłady”.
Próba przejścia Momentum (5.4)	Rzut \leq wartość Inicjatywy dowódcy	Udany: aktywacja dowódcy. Jeśli to próba przejścia Momentum, to dowódca, od którego przejęto, staje się Zakończony. We wszelkich udanych przejściach wszyscy dowódcy z niższą Inicjatywą nie mogą próbować użyć Momentum. Nieudany: dowódca staje się Zakończony.
Uporządkowanie przez dowódcę (10.31)	Rzut \leq wartość Charyzmy dowódcy	Udany: oddział staje się uporządkowany (odwróć „Routed” na „Rallied” i rzuca w tabeli uporządkowania. Nieudany: oddział wykonuje ruch w ucieczce (10.24), chyba że rzut był większy niż Jakość z żetonu oddziału – wtedy oddział jest eliminowany.
Uporządkowanie w obozie (10.32)	Rzut \leq wartość Charyzmy dowódcy	Udany: oddział staje się uporządkowany (odwróć „Routed” na „Rallied” i rzuca w tabeli uporządkowania. Nieudany: brak efektu, oddział nie zmienia stanu i pozostaje w miejscu.
Ponadto tabela systemów dowodzenia zawiera testy dotyczące prób wydania rozkazów Liniowych/Legionowych.		

4.83 Tabela trafień w dowódców

Rzut	Efekt
0-6	Dowódca staje się Zakończony, walka wręcz (jeśli trwa) może być normalnie kontynuowana. Dowódca ten jednak do końca bieżącej tury nie będzie mógł wykonać już nic więcej poza umożliwieniem Uporządkowanego Cofnięcia.
7	Dowódca został ranny. Staje się Zakończony jak powyżej i przez pozostałą część gry wartości jego cech są pomniejszone o 1 (przypomina o tym znacznik Wounded Leader -1) z wyjątkiem wartości Rozkazów Liniowych. Cechy elitarności lub heroizmu pozostają bez zmian. Zmniejszenia wartości cech kumulują się z każdą raną i gdy wartość Inicjatywy dowódcy spadnie do zera, wtedy jest eliminowany.
8	Tak jak dla wyniku „7”, z tym że zmniejszenia wartości cech wynoszą -2 za każdą ranę.
9	Dowódca jest eliminowany.

10.36 Tabela uporządkowania

Rzut	Jakość z żetonu	
	3,4,5	6,7,8,9
0-1	1	1
2-3	2	2
4-5	2	2
6-7	2	3
8-9+	3*	4

* Oddział o Jakości 3 pozostaje rozbity

Modyfikator wyniku rzutu:

+2 jeśli oddział już jest wyniszczony.

- Uporządkowane oddziały są wyniszczone do końca gry (w tym używają tylnej strony swojego żetonu).
- Oddział tuż po uporządkowaniu nie ma amunicji (znacznik Missile No).

5.33 „Rzut zagłady”

Rzut	Efekt
0-1	Aktywacja przechodzi na przeciwnego gracza, który może aktywować dowolnego dowódcę, nawet już Zakończonego (reaktywacja)! Jednak Zakończony dowódca po reaktywacji nie może próbować użyć Momentum. Dowódca próbujący użyć Momentum staje się Zakończony.
2-8	Dowódca próbujący użyć Momentum staje się Zakończony.
9	Żaden dowódca nie będzie już aktywowany do końca tej tury. Przejdź do Fazy Ruchu w Obozie (E).

9.93 Tabela szалу słońi

Rzut	Efekt
0	Przesuń słońia o 3 hekсы w kierunku najbliższego sojuszniczego oddziału. Jeśli jest więcej niż jeden najbliższy, wtedy wybiera przeciwnik (grający po stronie Cezara).
1-6	Przesuń słońia o 3 hekсы w kierunku wskazywanym przez kompas na mapie.
7-9	<i>Pierwszy rzut dla szalu:</i> Przesuń słońia o 3 hekсы w linii prostej w kierunku oddalającym od oddziału, który spowodował szal. <i>Jeden z kolejnych rzutów:</i> Słoń jest eliminowany.

AUTORZY

Oryginalny projekt systemu: Mark Herman
Rozwój systemu: Mark Herman oraz Richard H. Berg

WYDANIE DELUXE

Realizacja projektu: Alan J. Ray
Korekta: Michael Neubauer, Jonathan Squibb, Joseph Bottoms
Układ podręcznika: Charlie Kibler
Ilustracja na okładce: Rodger B. Macgowan
Mapy: Mark Simonitch
Żetony: Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch oraz Rick Reinesch
Koordinacja produkcji: Tony Curtis
Produkcja: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley oraz Mark Simonitch

Caesar: The Conquest of Gaul

Autor scenariusza “Sabis”: Mark Herman
Autor pozostałych scenariuszy: Richard H. Berg
Realizacja projektu dla 2 wersji systemu: Alan J. Ray
Komentarz historyczny: Mark Herman oraz Richard H. Berg
Autor instrukcji: Richard H. Berg
Korekta (pierwsze wydanie): Gene Billingsley, Dan Verssen
Żetony: Rodger B. MacGowan
Mapy: Mark Simonitch
Osoby testujące grę: Sam Coleridge, Vinnie Bellini oraz David Fox

Caesar: The Civil War

Autor scenariuszy: Mark Herman
Komentarz historyczny: Mark Herman and Richard H. Berg
Autor instrukcji: Richard H. Berg
Osoby testujące grę: David Fox, Jack Polonka, Gene Billingsley, The Perlas Before Swine Group, Nigel Slater, Salvatore Vasta, Thomas Marshall, Bill Thoet
 Plus ogromny ukłon w stronę weterana starożytnego Rzymu, gracza *non pareil* i od wielu lat naszego serdecznego przyjaciela Ala Nofi’ego za pomoc w przygotowaniu składu legionów.

Polska wersja instrukcji i tabel: Tomasz „episodic” Nagórka
Do przygotowania polskiej wersji użyto oficjalnej erraty wg stanu na październik 2022 r. za wyjątkiem zmiany w 5.15 pkt 6, która jest dyskusyjna.

IN MEMORIAM



Richard H. Berg

Duże podziękowania za twoje badania, pomysłowość oraz chęci, dzięki którym te starożytne bitwy, które przecież miały miejsce wieki temu, ponownie ożywają na naszych stołach.

INDEKS

Dowódcy i rozkazy	4.0, 5.0	Rozstrzyganie ostrzału.....	8.13-14	Fortyfikacje.....	11.22
Aktywacja.....	5.1 , 5.41-42	Scorpio i balisty.....	9.15-9.16	Wejście do/wyjście z.....	7.23
Aquila.....	9.8	Strzelanie podczas cofania.....	6.55	Wpływ na cofanie oddziałów.....	6.51
Charyzma.....	4.1 , 8.44, 8.46, 10.31	Strzelanie podczas ruchu.....	8.11	Wpływ na rozciągnięcie linii kohort.....	9.31
Dowódca Podrzędny.....	4.73	Testudo.....	9.53	Wpływ na ucieczkę.....	10.22
Dowódca Sekcji.....	4.55 , 6.7, 9.81	Zapasy amunicji.....	8.16-17 , 7.21, 10.28, 10.35	Zmiana kierunku we wrogiej Strefie.....	7.24
Faza oddziałów auxilia.....	5.6	Zwiększony zasięg.....	11.25	Uporządkowane Cofnięcie	6.5
Faza elitarna.....	5.5	Porywczosć Galów	9.7	Cofnięcie linii kawalerii.....	6.57
Głównodowodzący.....	4.24, 4.51-55, 4.56 , 4.65 , 4.74, 5.22, 5.27, 6.64, 7.23	Redukcja Spójności	10.1	Dowódcy.....	4.82 , 6.65
Heroiczna Charyzma.....	4.1	Jako przyczyna ucieczki..	10.14 , 6.53, 8.43, 8.47, 10.15	Harcownicy SK.....	9.21 , 6.52
Inicjatywa.....	4.1 , 4.22, 4.61, 4.64, 5.12, 5.21 5.32, 5.41-42, 9.62, 9.83, 12.1	Jak rozdzielić.....	10.13 , 6.68, 9.17, 9.43	Jak wykonać.....	6.51-2
Labienuś.....	4.53	Regeneracja.....	10.16	Ograniczenie dla szyku kolumnowego.....	6.47
Momentum.....	5.3 , 5.29[1], 5.42[2], 5.52	Testowanie Jakości.....	10.11	Redukcja Spójności.....	6.52
Ograniczenie dowódcy.....	4.57 , 4.51[2], 4.55[4]	Uporządkowanie.....	10.34	Rozciągnięcie linii kohort.....	9.32
Plemienny system.....	4.6	Z powodu ostrzału.....	8.15	Strzelanie podczas cofania.....	6.55
Pontyjski system.....	4.7	Z powodu ruchu.....	6.13 , 6.22	Teren (ograniczenia).....	6.55 , 11.21
Prefekci.....	4.54	Z powodu Uporządk. Cofnięcia.....	6.52 , 9.21	Zaplanowane Cofnięcie.....	6.73
Przejęcie Momentum.....	5.4 , 5.15	Z powodu reakcyjnej zmiany kierunku.....	7.14	Walka wręcz	8.4
Przewódca Plemienia.....	4.65	Z powodu stosów.....	6.62 , 6.69	Czynności przed walką.....	8.42
Rozbicie.....	10.27	Z powodu walki wręcz.....	8.43 , 8.46-47 , 10.13, 10.15	Dowódcy.....	8.44, 4.83
Rozkazy.....	5.2 , 4.2-4.4, 6.64, 7.23[3], 9.51, 10.16, 10.31, 10.33	Rozbicie i uporządkowanie	10.2 , 10.3	Falanga w obronie.....	9.103
Rozkaz Legionowy.....	4.3 , 4.51-3, 4.55-58, 5.24, 6.7	Antesignani.....	9.41	Harcownicy SK.....	9.23
Rozkaz Liniowy.....	4.4 , 4.52, 4.54-56 4.6 , 4.7 , 5.23 , 5.31, 5.64, 6.57	Efekty rozbicia oddziału.....	10.28	Kawalerski pościg.....	8.6 , 8.47
Rozkaz regeneracji.....	10.16 , 5.22[3]	Efekty wg rodzajów oddziałów.....	10.21	Lekka piechota.....	8.43 , 9.23
Rozkaz uporządkowania.....	10.31 , 5.22[4]	Eliminacja rozbitych oddziałów.....	10.25	Modyfikator kolumn w tabeli.....	8.46[3], 8.74
Ruch.....	4.57, 4.81, 5.25, 6.14 , 6.22, 6.65	Falanga.....	9.103	Modyfikator za Wielkości oddziałów.....	8.46 [2]
„Rzut zagłady”.....	5.33	Kiedy oddział ucieka.....	10.14	Napór po walce.....	8.5 , 7.14
Strategia (cecha).....	4.52 , 4.54-55 , 4.73 , 4.1	Kierunek ruchu w ucieczce.....	10.23	Przepuszczenie słonia.....	9.91
Strefa Kontroli wroga.....	4.81 , 4.24, 4.55, 4.56, 4.74, 5.12, 5.22, 5.27, 5.31, 5.46	Rozbicie oddziału ze stosu.....	6.68 , 10.27	Przewaga w walce.....	8.46 [1]
Trafienie w dowódcę.....	4.83 , 8.18, 8.44	Rozbicie w walce wręcz.....	8.43 , 8.47	Redukcja Spójności.....	10.13 , 10.15
Trybun.....	4.51 , 6.7	Ruch w ucieczce początkowy.....	10.22	Rozgrywanie walki.....	8.43-8.47
Uporządkowane Cofnięcie.....	4.82	Ruch w ucieczce.....	10.22 , 10.24	Stos oddziałów w walce.....	6.68
Walka.....	4.83 , 8.44, 8.46	Szał słoni.....	9.93	Teren i jego wpływ.....	8.74
Wodzowie w plemionach.....	4.64	Tabela uporządkowania.....	10.34 , 10.36	Test Jakości przed walką.....	8.43
Wróg wchodzi na sąsiedni heks.....	4.82	Uporządk. przez dowódcę.....	10.31	Testy Jakości oddziałów.....	8.43 , 8.47
Zakończony.....	5.11 , 5.15 , 5.32, 5.33, 5.41-5.44, 6.14	Uporządk. przy Aquila.....	10.33 , 5.22	Wskazanie miejsc walki.....	8.41
Zamiana dowódców sekcji.....	4.58	Uporządk. w obozie.....	10.32	Wymogi dot. walki.....	7.3
Zastępca poległego dowódcy.....	4.84 , 5.22[5]	Uporządk. wyniszczonego oddziału.....	10.43	Wyniszczenie oddziału.....	10.4
Zasięg dowodzenia.....	4.1 , 4.21, 4.31, 4.41, 4.5, 4.6, 4.7, 5.21, 5.27, 5.63, 6.71, 7.33, 10.31, 10.51	Wykonanie ruchu w ucieczce.....	10.22	Załamanie.....	8.47
Fortyfikacje	11.0	Wyniszczenie po uporz.....	10.35	Zwarcie mieczy.....	8.45
Kierunek	7.1	Ruch	6.0	Wyniszczenie	10.4
Dla stosów.....	6.67	Antesignani.....	9.42	Zaciekłość barbarzyńców	9.6
Po naparze po walce.....	8.52	Falanga.....	9.102	Zwarcie	10.5
Po Uporządk. Cofnięciu.....	6.52	Fortyfikacje.....	11.21		
Reakcyjna zmiana kierunku.....	7.14 , 9.101	Kierunek.....	7.1 , 6.32, 6.52		
Redukcja Spójności.....	7.13	Ograniczenia.....	5.25 , 6.12 , 6.25, 7.11, 7.23		
W szyku kolumnowym.....	6.43-44	Pula Punktów Ruch (PPR).....	6.1		
Zmiana kierunku jako ruch.....	6.13	Redukcja Spójności za ruch.....	6.13 , 6.22, 7.14		
Zmiana kierunku.....	7.12 , 9.101	Rozciągnięcie linii kohort.....	9.33		
Ostrzał	8.1	Ruch w obozie.....	11.24		
Fortyfikacje (wpływ).....	11.26	Strefy Kontroli (wpływ).....	7.23		
Harcowanie.....	8.3	Teren.....	6.2		
Każdy może rzucić kamieniem.....	11.26	Testudo.....	9.52		
Kiedy można strzelać.....	8.12	W szyku kolumnowym.....	6.4		
Linia widzenia / linia strzału.....	8.14	Stos oddziałów	6.6		
Od wyniszczzonego oddz.....	10.42	Antesignani.....	9.41		
Ostrzał reakcyjny na wejście.....	8.21	Artyleria.....	9.17		
Ostrzał reakcyjny na wyjście.....	8.22	Dowódcy w stosie.....	6.64		
Ostrzał Reakcyjny.....	8.2	Kierunek stosu.....	6.67		
Ostrzał Zwrotny.....	8.23	Ruch stosu.....	6.64 , 9.31		
Przeciw dowódcom.....	8.18	Zamiana oddziałów góra/dół.....	6.66		
Przeładowanie broni.....	8.17	Strefa Kontroli oddziału	7.2		
Redukcja Spójności.....	8.15	Dowódca we wrogiej Strefie.....	4.21, 4.24 , 4.5-4.7, 4.81 , 5.15, 5.22, 5.27		
		Gdzie są Strefy Kontroli.....	7.21-7.22 , 9.101		
		Harcownicy SK.....	7.21		
		Jako warunek w rzucie na Załamanie.....	8.47 [2]		