

Great Battles of Julius Caesar Deluxe

~ ZASADY BITWY MORSKIEJ ~

1.0 Wstęp

Zasady prowadzenia bitwy morskiej używane w *Great Battles of Julius Caesar Deluxe* wykorzystują te z gry *War Galley* i mają odzwierciedlać starcia z plemieniem Wenetów. Wiele reguł z *War Galley* zostało pominiętych, np. taranowanie, salwy burtowe itp. ponieważ takie taktyki nie były dostępne w przedstawionej tu walce.

2.0 Elementy

2.1 Żetony

Są dwa rodzaje okrętów:

- galery
- żaglowce

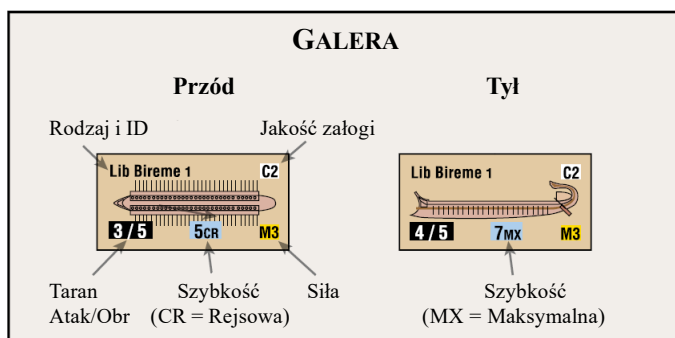
Rozmiar żetonu (kwadratowy lub podwójny prostokątny) odzwierciedla względny rozmiar okrętu. Każdy okręt ma ten sam zestaw cech i wskaźników:

Rodzaj: Określa „styl” okrętu, np. rzymska birema (M4.0).

Jakość załogi C#: Liczba po literze C (jak Crew) określa jakość załogi. Używana podczas rozstrzygania czy duża prędkość używana przez okręt mogła spowodować zmęczenie jego załogi.

Taran: Siła okrętu podczas taranowania, w ataku / w obronie. Uwaga! W tej grze ta cecha nie jest używana.

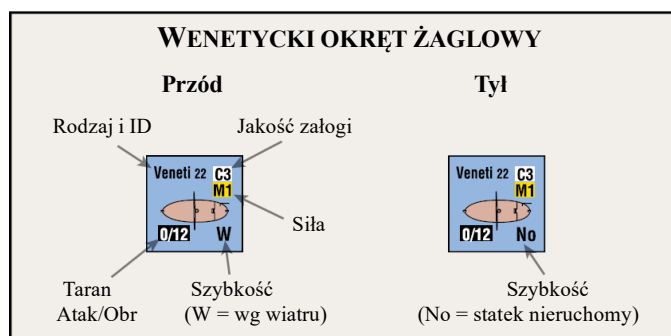
Siła marynarzy M#: Siła ludzka (zaokrętowani żołnierze „marines”) znajdująca się na pokładzie, używana podczas abordażu i ostrzału. Liczba po litrze M określa nie tylko ilość marynarzy, ale również ich wyszkolenie, uzbrojenie, styl itp.



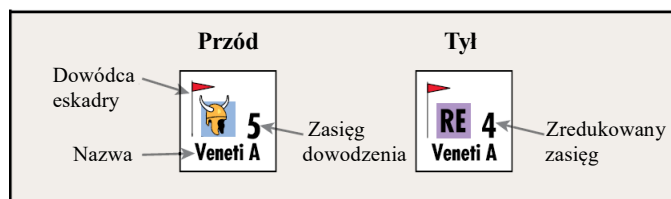
Szybkość: Galery mają dwie szybkości: rejsową CR (na przedniej stronie żetonu, ang. CR = Cruise) i maksymalną MX (na tylnej stronie żetonu). Okręty, których napęd był oparty **tylko** na żaglach i wietrze, mają oznaczenie „W” (jak wiatr / Wind).

- Przednia strona żetonu galery ukazuje okręt z szybkością rejsową.
- Tylna strona żetonu galery ukazuje okręt z szybkością maksymalną.

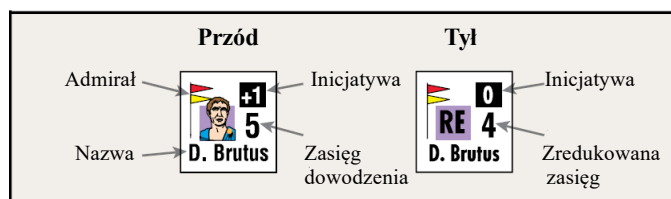
Okręty żaglowe plemienia Wenetów (Veneti) mają kwadratowe żetony. Przód żetonu oznacza okręt płynący z wiatrem, a tył okręt unieruchomiony, bezwładny.



Dowódcy eskadry (DEsk): Dowódcy układani na okrętach, dzięki czemu wiadomo gdzie są źródła rozkazów.



Admirał: Dowódca floty. Na żetonie posiada podwójny proporzec, aby się odróżniać od DEsk, który z kolei ma jeden. Posiada możliwości takie jak DEsk plus kilka dodatkowych.



Znaczniki informacyjne: Służą do oznaczania stanów okrętów, takich jak zmęczenie, wyniszczenie, pożar itp. Są omówione w dalszych częściach instrukcji.

2.2 Kostki

W tych zasadach używa się dwóch sześciennych kostek. Skrót 1k6 oznacza rzut jedną kostką, a 2k6 rzut dwiema i zsumowanie wyników. Efekty powstałe w wyniku rzutu 2k6 na ogół podawane są według zakresów wyników, np. 8-12 oznacza sumaryczny wynik z zakresu od 8 do 12 włącznie.

Gdy zasady nakazują użyć modyfikatora (MOD) rzutu 2k6, wtedy zmodyfikowane wyniki większe niż 12 należy traktować jako 12, a mniejsze niż 2 jako wynik spoza wymaganego zakresu.

2.3 Mini-słownik

Admirał: Dowódca sprawujący kontrolę nad całą flotą. Posiada cechy Dowódcy Eskadry i kilka dodatkowych.

Bakburta: Lewa strona okrętu.

Dziób: Przód okrętu.

Eskadra: Grupa okrętów mających jednego dowódcę, znajdująca się w zasięgu dowodzenia Dowódcy Eskadry.

MOD: Modyfikator wyniku wyrzuconego na kości lub kościach. Jego wartość (dodatnią albo ujemną) należy dodać do

wyniku z kości, aby otrzymać „zmodyfikowany wynik”. Odpowiednik w jęz. angielskim to „DRM”.

PR: Punkty Ruchu lub to, czym każdy okręt płaci, aby przesunąć się na inny heks lub zmienić swój kierunek w obrębie jednego heksu.

Prędkość: Ilość PR zużywana przez okręt podczas tury, zgodnie z tym, czy korzysta z wiatru, prędkości rejsowej albo maksymalnej.

Rufa: Tył okrętu.

Sterburta: Prawa strona okrętu.

Szyk czołowy (ang. Abreast): Okręty ustawione w linii jeden obok drugiego, niejako tworzące linię frontową. Nie ma dla niego żadnych specjalnych zasad, gracze mogą sami sprawdzić w jakich sytuacjach ten szyk będzie najbardziej odpowiedni.

Szyk torowy (ang. Astern): Okręty ustawione w linii jeden za drugim, niejako podążające za głównym przednim, co według zasad uzyskuje się za pomocą rozkazu „podążaj za przywódcą”, a sam okręt z dowódcą musi być pierwszym lub drugim w takiej linii.

3.0 Tura

Każda tura składa się z akcji wykonywanych przez graczy w kolejności określonej przez fazy.

- A. **Faza określania wiatru:** Jeden z graczy rzuca, aby określić siłę i kierunek wiatru (6.21).
- B. **Faza określania eskadr:** Gracze określają, ile i które okręty znajdują się w każdej z eskadr (5.2).
- C. **Faza inicjatywy:** Gracze rzucają kością, aby określić który z nich będzie wykonywać Fazy E i F jako pierwszy (3.2).
- D. **Faza określania prędkości** (tylko gracz rzymski): Grający Rzymianami decyduje, czy użyć prędkości rejsowej, czy maksymalnej dla każdej ze swoich galer, odpowiednio odwracając ich żetony (6.11).
- E. **Aktywacja dowódcy eskadry:** Aktywny gracz, którego jest teraz kolej, wskazuje Dowódcę Eskadry. Robiąc to, aktywuje każdy okręt w tej eskadrze (5.4). Uruchomione okręty mogą (nie muszą) podjąć następujące działania:
 1. **Segment ruchu.** Gracz, który został wybrany jako pierwszy w fazie inicjatywy (Fazie C), porusza wszystkie okręty z jednej swojej eskadry. Ruch obejmuje:
 - Rozpatrywanie ostrzału (który może wystąpić podczas ruchu lub po nim) (8.4)
 - Próby zahaczenia się do wroga (8.1)
 - Próby ścięcia żagli (7.1)
 - Próby odhaczenia się od wroga (8.3)
 - Określenie „zmęczenia” wszystkich rzymskich galer z aktywnej eskadry, które poruszają się z maksymalną prędkością (6.42)
 2. **Segment abordażu.** Po tym jak wszystkie okręty eskadry się poruszają, gracz rozpatruje próby abordażu.
 3. **Segment przejścia aktywacji.** Kiedy aktywny gracz skończy swoje działania, rozgrywka przechodzi na

jego przeciwnika, który powtarza powyższe punkty 1 i 2. Jeśli przeciwnik już nie ma żadnych eskadr do aktywacji, gracz wykonuje aktywację kolejnej.

4. **Segment końcowy.** Kiedy wszystkie eskadry odbędą swoje aktywacje, należy przejść do Fazy F.

F. **Faza aktywacji indywidualnej eskadry (AIE).** Każdy gracz aktywuje jedną eskadrę naraz, zaczynając od gracza, który zaczynał Fazę E. Podczas każdej AIE wykonuje się segmenty od E/1 do E/3. Kiedy wszystkie okręty danej eskadry zakończą aktywację, rozgrywka przechodzi do fazy G. Aby dowiedzieć się, co gracz może zrobić podczas AIE, zobacz 5.3.

G. **Faza rozstrzygnięcia statusu.** Faza ta polega głównie na określeniu statusów i gracze mogą ją wykonywać jednocześnie. Segmenty należy jednak wykonać w kolejności podanej poniżej.

1. Segment naprawy okrętów

- Próby ugaszenia pożaru (8.53)
- Sprawdzenie czy pożar rozprzestrzenił się na zahaczone okręty (8.53)

2. Segment regeneracji po zmęczeniu rzymskich galer

- Usuń wszelkie znaczniki „Fatigue 1” – takie galery nie mają już żadnego poziomu zmęczenia.
- Zmniejsz (za pomocą odpowiednich znaczników) wszelkie znaczniki „Fatigue #” do następnej niższej liczby oznaczającej poziom zmęczenia.

H. **Faza zwycięstwa.** Każdy gracz sprawdza czy udało mu się uzyskać warunki wygranej.

W grze nie ma z góry określonej ilości tur. Jedna tura reprezentuje (umownie) około 5-10 minut czasu rzeczywistego.

3.2 Inicjatywa podczas tury

Gracz, który jako pierwszy wykonuje fazy od D do F jest określany na podstawie rzutów 1k6 każdego z graczy i każdy do rzutu dodaje wartość Inicjatywy swojego admirała. Ten, który osiągnie większy zmodyfikowany wynik, wybiera czy chce być pierwszym graczem, czy dać pierwszeństwo przeciwnikowi. W przypadku remisu należy powtórzyć rzuty.

Uwaga: Powyższego wyboru dokonuje się raz i ma on skutek we wszystkich fazach D-F.

4.0 Okręty

Okręty o długości około 25 metrów mają pojedynczy kwadratowy żeton. Galery wojenne, które zwykle były długie na około 40-45 metrów, mają żetony podwójnej wielkości, zajmujące dwa hekсы. Jeden żeton reprezentuje od 2 do 10 jednostek pływających. Ta skala pozwala na przedstawienie wszelkich elementów taktyki bojowej i manewrów ze starożytnej morskiej bitwy.

Komentarz historyczny: W szyku czołowym pojedyncza galera wojenna zajmowała ponad 15 metrów wszerz:

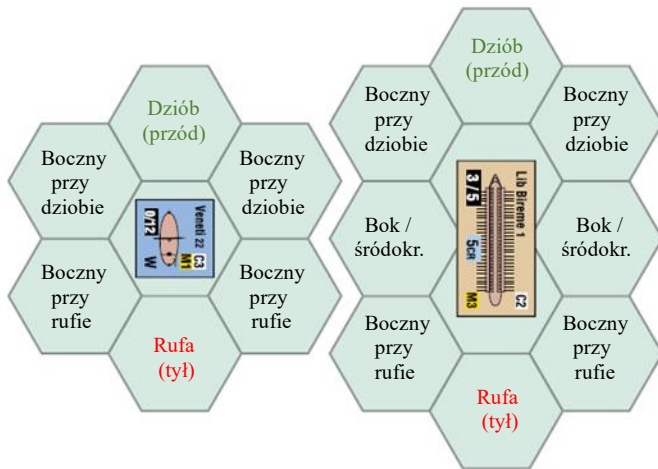
szerokość pokładu plus wiosła z każdej strony. Galery zwykle pozostawały w odległości od 50 do 90 metrów od siebie. W razie potrzeby lub gdy dany admirał był skłonny do większego ryzyka, odległości te mogły być mniejsze.

Wszystkie okręty mają cechy i wskaźniki tak jak podano w rozdziale 2.0. Ich użycie jest omówione w kolejnych rozdziałach.

(Uwaga od tłumacza: nie ma rozdziału 4.1)

4.2 Kierunek

Galery i żaglowce są zawsze skierowane (patrz ilustracja poniżej) dziobem w stronę krawędzi heksu. Takie ustawienie definiuje konkretne heksy przednie, boczne i tylne okrętu.



Mniejsze okręty o pojedynczej wielkości żetonu mają ukierunkowanie jak powyżej po lewej. Posiadają heksy z dziobem i rufą oraz po dwa boczne przy dziobie i rufie.

Galery (żetony o podwójnej wielkości) mają ukierunkowanie jak powyżej po prawej. Posiadają heksy z dziobem i rufą, po cztery boczne (przy dziobie i rufie) i po dwa boczne śródookręcia.

5.0 System dowodzenia eskadrami

5.1 Morscy dowódcy

5.11 Dowódcy eskadr (DEsk). Każdy DEsk ma jedną cechę, którą jest jego zasięg dowodzenia (5,23).

5.12 Admiral. Admiral to oddział, który nadzoruje całą flotę, nawet gdy pełni funkcję dowódcy eskadry. Oprócz zasięgu dowodzenia, posiada wartość Inicjatywy, która służy jako MOD w określaniu inicjatywy w turze (3.2).

Okręt dowodzenia: To dowolny okręt przewożący dowódcę eskadry lub admirała. Okręt admirała to okręt flagowy floty.

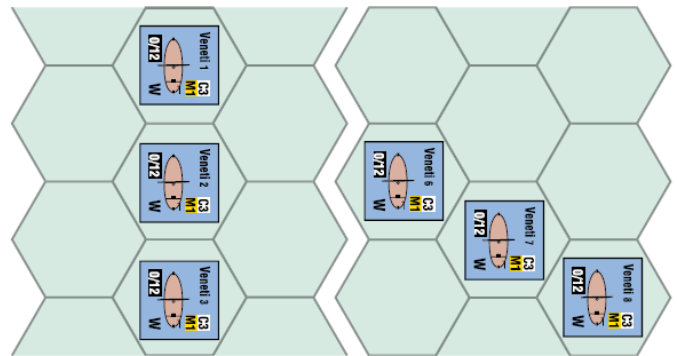
5.2 Dowodzenie eskadrami

5.21 Podczas fazy aktywacji jednej eskadry gracz może poruszyć wszelkie okręty, które należą do tej eskadry. Eskadra to wszystkie okręty będące w zasięgu okrętu dowodzenia. Okręt dowodzenia to dowolny okręt przewożący DEsk lub admirała.

5.22 Okręty w szyku torowym **nie muszą wszystkie być w**

zasięgu dowodzenia, aby mogły stanowić eskadrę. Cała taka linia okrętów jest uważana za jedną eskadrę, jeśli okręt dowodzenia jest pierwszy albo drugi w tej linii. Jeśli DEsk używa szyku torowego do uformowania eskadry, to znajdują się w niej tylko okręty tworzące ten szyk. Istnieją dwie formy szyku torowego:

1. Dziób każdego okrętu jest skierowany bezpośrednio do rufy sąsiedniego okrętu, za wyjątkiem pierwszego w linii (ilustracja po lewej), *lub*
2. Każdy okręt (inny niż pierwszy w szyku) sąsiaduje swoim bokiem dziobowym z bokiem rufowym poprzedniego okrętu z linii, tworzą eszelon (ilustracja po prawej).



UWAGA: Na planszy może powstać wiele sytuacji, dlatego zwracamy graczom uwagę, że ustawienia okrętu w szyku torowym są możliwe tylko dwa, jak powyżej. Żadne inne nie spełnia wymogów szyku torowego według zasad tej gry.

5.23 Wszyscy dowódcy eskadr mają podaną na żetonie liczbę określającą zasięg dowodzenia (2.1). Zasięg ten na mapie jest określany przez zliczanie heksów od dowolnej części okrętu dowodzenia do dowolnej części drugiego okrętu. Zasięg istnieje przez heks z sojusznikiem okrętem, ale nie z wrogiem. Przy określaniu zasięgu nie należy liczyć heksu z okrętem dowodzenia.

Komentarz: Większość komunikacji między okrętami odbywała się za pomocą dźwięku (trąby, okrzyki, ale też sygnalizacji rękoma, co jednak było mało skuteczną metodą przekazywania złożonych decyzji taktycznych) i/lub małych łódek. Takie „łódki dyspozytorskie” były również wykorzystywane przez dowódców eskadr do osobistego przekazywania rozkazów.

5.24 W fazie określania eskadr (B) obaj gracze jednocześnie sprawdzają i określają przynależność okrętu do eskadr na podstawie ich lokalizacji na mapie.

- Jeżeli okręt znajduje się w zasięgu danego okrętu dowodzenia, wtedy musi być częścią jego eskadry, jeśli to możliwe (ograniczenia dotyczące szyku torowego mogą to uniemożliwić), i nie może być aktywowany osobno.
- Jeśli okręt znajduje się w zasięgu dwóch (lub więcej) różnych okrętów dowodzenia, gracz musi określić, do której eskadry zostaje przydzielony.
- Jeżeli okręt nie znajduje się w zasięgu żadnego okrętu dowodzenia lub jest w zasięgu, ale nie spełnia wymagań

odnoszących się do szyku torowego, to jest traktowany jako indywidualna eskadra i musi być aktywowany indywidualnie (5.3).

- Nie ma ograniczeń co do ilości okrętów, które mogą znajdować się w każdej eskadrze. Jedynymi wymogami i ograniczeniami są zasięg dowodzenia i konieczność ustawienia okrętów w szyku torowym (5.22).

Uwaga: Jako alternatywę dla jednoczesnego tworzenia swoich eskadr, gracze mogą zdecydować, że będą określać swoje eskadry w kolejności, a jako pierwszy zacznie gracz z admirałem o najniższej inicjatywie (lub bez admirała). Wszelkie remisy można rozstrzygać za pomocą kostki.

5.3 Indywidualne eskadry



Okręty nienależące do żadnej eskadry, tworzą własne, indywidualne eskadry. Aby to oznaczyć, użyj znacznika „Individual Squadron”.

5.31 Indywidualne eskadry (IE) są aktywowane tylko w fazie aktywacji IE (Faza F), po zakończeniu aktywacji wszystkich okrętów w eskadrach z dowódcami. W tej fazie gracze naprzemiennie aktywują po jednym okręcie IE, zaczynając od gracza, który jako pierwszy wykonywał aktywację w fazie D. Podczas aktywacji IE gracz rzuca kostką 1k6:

- Jeśli wynik będzie równy lub mniejszy niż Jakość tego okrętu (C# na żetonie), to może on wykonać dowolną dostępną akcję.
- Jeśli wynik będzie większy niż Jakość C# tego okrętu, jego żeton należy odwrócić na stronę szybkości rejsowej CR (chyba że już jest po tej stronie) i nie będzie mógł używać szybkości większej niż połowa jego szybkości rejsowej (zaokrąglając w górę). Natomiast okręty posiadające żagle (oznaczenie „W” na żetonie) wciąż mogą wykorzystywać każdą prędkość na wietrze. Oba rodzaje okrętów nie będą mogły wejść na heks sąsiadujący z wrogiem. Jednak jeśli okręt rozpoczął turę sąsiadując z wrogiem, może wykonać akcję zahaczenia i abordażu oraz/lub ostrzału. Nie może robić niczego, co wymaga ruchu.

5.32 Tabela indywidualnej eskadry: dostępna na końcu instrukcji.

5.4 Aktywacja eskadry

5.41 W fazie aktywacji każdy gracz przesuwa okręty w aktywowanej eskadrze, niezależnie od tego, czy jest to eskadra z dowódcą, czy indywidualna, podejmując wszelkie akcje wymienione dla tej części rozgrywki (E pkt 1, a następnie E pkt 2). Potem aktywację wykonuje przeciwnik w taki sam sposób. Cykl ten trwa do momentu, aż wszystkie eskadry zakończą swoje aktywacje.

- Gracz może zdecydować, że aktywowana eskadra nie wykona żadnej akcji. Mimo to należy wtedy przyjąć, że aktywacja została wykonana.
- Jeżeli jeden gracz nie ma już eskadr do aktywowania, drugi gracz może wykonać aktywację wszystkich pozostałych eskadr, po jednej naraz – otrzymuje wszystkie

pozostałe fazy aktywacyjne w tej turze. Musi zakończyć aktywację jednej eskadry, aby rozpocząć kolejną.

- Okręty w eskadrze nie muszą poruszać się w ten sam sposób lub z tą samą prędkością, chyba że chcą pozostać w szyku torowym (5.22).

UWAGA: W tej grze nie stosuje się zasad podwójnej aktywacji okrętu flagowego z *War Galley*.

5.5 Transfer dowódcy

5.51 Gracz może przenieść DEsk lub admirała z dowolnego okrętu na najbliższy (w ilości heksów; jeśli jest więcej niż jeden wybór na najbliższej odległości, wtedy gracz sam może wybrać) sojuszniczy okręt (w tym wcześniej przejęty od wroga), do którego może wytyczyć ścieżkę heksów wolnych od wrogich okrętów. Decyzja o transferze może zostać podjęta w dowolnym momencie (i z dowolnego powodu) podczas gry, ale z zachowaniem zasad z 5.52. W jednej turze dla danego dowódcy gracz może wykonać tylko jedną próbę transferu. DEsk lub admirał nie może przenieść się na okręt zahaczony przez wroga.

5.52 Aby wykonać transfer, gracz rzuca kostką 1k6 i sprawdza tabelę transferu dowódcy (5.54):

- Jeśli transfer będzie dozwolony, umieść żeton sprawdzanego dowódcy na nowym okręcie, ale odwróć go na stronę o zmniejszonym zasięgu dowodzenia, a jeśli okręt przyjmujący jest galera, dodatkowo należy obrócić żeton tego okrętu na stronę prędkości rejsowej (chyba że już jest po tej stronie). Żeton dowódcy należy odwrócić na przednią stronę (zwykłą) na końcu tury aktywacji, w której po raz pierwszy mógłby skorzystać ze swoich zwykłych cech. Galera nie może używać Prędkości Maksymalnej, dopóki DEsk nie powróci do swego zwykłego stanu.
- Jeśli transfer będzie niedozwolony, wtedy dowódca pozostaje na pokładzie okrętu i nie jest transferowany. Jeżeli okręt zatoni lub zostanie zdobyty, patrz 5.53.

5.53 Jeśli dowódca eskadry zginie, odwróć jego żeton na stronę o zredukowanym zasięgu dowodzenia i umieść na najbliższym okręcie w jego eskadrze (w przypadku wielu takich okrętów gracz sam wybiera jeden z nich, a jeśli już był po zredukowanej stronie, to tak pozostaje). Do końca gry taki DEsk pozostaje już po swojej zredukowanej stronie.

5.54 Tabela transferu dowódcy: jest dostępna na końcu tej instrukcji.

6.0 Ruch

6.1 Prędkość: galery wiosłowe

Większość galer wojennych z tej epoki miała napęd generowany za pomocą wiosł, choć nawet na spokojnych wodach okręty takie często korzystały z żagli, jeśli nie było ryzyka kontaktu z wrogiem. Szybkość galery jednak głównie zależała od tego, jak ciężko pracowali jej wiosłarze, a także od maksymalnych poziomów prędkości, jakie była w stanie osiągnąć.

Komentarz historyczny: Szacunkowa maksymalna prędkość (taranowania) dla galer wynosi od 7 do około 9 węzłów (około jednej mili lądowej na turę gry), ale tylko na bardzo krótkich dystansach. Ich zwykłe prędkości rejsowe były o ponad połowę mniejsze.

6.11 Każda galera posiada dwa możliwe do wyboru poziomy prędkości: rejsowa CR (przód żetonu) i maksymalna MX (tył). Użyta strona żetonu zależy od statusu wybranego przez gracza w fazie określania poziomu prędkości (faza D), a wartość prędkości aktualnie pokazywana przez wierzch żetonu galery to maksymalna liczba punktów ruchu (6,32), które będzie mogła wydać podczas fazy aktywacji.

6.12 Poziom prędkości dla każdej galery (której strony żetonu użyć) jest wybierany w fazie określania poziomu prędkości przez gracza rzymskiego. Galery, które są zmęczone, przejęte (lub odbite) lub zahaczone, nie mogą być umieszczane z maksymalną prędkością.

6.13 Punkty ruchu (PR), z których galera będzie korzystać w danej turze, są wybierane i ogłaszane przed wykonaniem ruchu, a galera musi wtedy wykorzystać wszystkie zgłoszone PR, chyba że wpadnie na inny okręt lub opuści mapę.

6.14 Jeśli galera rozpoczyna segment ruchu z maksymalną prędkością, musi sprawdzić zmęczenie (6.42), niezależnie od liczby użytych PR.

PRZYKŁAD: Żeton biremy jest ustawiony stroną z prędkością rejsową CR, co oznacza, że gracz może użyć od 0 do 4 PR podczas jej poruszania. Gracz wybiera prędkość 3 PR, co ogłasza przed ruchem. Birema musi teraz wydać wszystkie 3 PR, chyba że wpadnie na inny okręt lub wyjdzie z mapy.

6.2 Prędkość: żaglowce

Okręty napędzane samym wiatrem (żaglowce) są całkowicie zależne od jego siły i kierunku.

6.21 Na początku scenariusza wiatr ma określoną siłę (ma wpływ wyłącznie na żaglowce) i kierunek. W każdej kolejnej turze po pierwszej jeden z graczy rzuca dwiema kośćmi 2k6 i sprawdza „tabelę wiatru” (6.24), aby określić siłę wiatru. Wynik „martwa cisza” oznacza wiatr o sile zerowej.

6.22 Prędkość maksymalna, z jaką mogą poruszać się żaglowce, jest równa sile wiatru skorygowanej o ustawienie okrętu względem kierunku wiatru (6.23). Na przykład przy sile wiatru 5, żaglowiec może zużywać od 1 do 5 PR, jeśli wiatr wieje na heks od jego rufy. Jeśli jednak jest „martwa cisza”, wtedy żaden żaglowiec nie może poruszać się wcale. Podobnie jak w przypadku galer, gracz musi ogłosić ilość PR, jaką wskazany żaglowiec zużyje, zanim wykona nim jakikolwiek ruch i znacznie wydawać PR.

Uwaga: Żaglowce nie mają poziomów prędkości rejsowej i maksymalnej – są zależne tylko od prędkości wiatru.



6.23 Kierunek wiatru może zwiększyć albo zmniejszyć maksymalną dostępną prędkość dla żaglowców. Początkowy kierunek jest określony w scenariuszu i w trakcie gry może się zmienić, jeśli podczas określania siły wiatru (wg „tabeli wiatru”) gracz wyrzuci na

kościach 2k6 sumę „7”. Do oznaczenia kierunku wiatru można używać znacznika „Wind Direction”.

- Jeśli wiatr wieje w **boczną rufę** okrętu, to na czas bieżącej tury może on zwiększyć swoją prędkość o 1 powyżej siły wiatru.
- Jeśli wiatr wieje w **rufę/tył**, nie ma żadnego dodatkowego efektu, to znaczy maksymalna szybkość okrętu jest równa sile wiatru.
- Jeśli wiatr wieje w **boczny dziób** okrętu, jego maksymalna prędkość jest mniejsza o 1 punkt od siły wiatru.
- Jeśli wiatr wieje w **dziób** okrętu, jego maksymalna prędkość jest mniejsza o 2 punkty od siły wiatru.

6.24 Tabela wiatru: dostępna na końcu instrukcji.

6.3 Ruch

6.31 Okręty poruszają się tylko na heksach graficznie zawierających samo morze. Jeśli wejdą na heks lądowy/przybrzeżny określony w instrukcjach scenariusza, to osiadają na mieliźnie i są usuwane z gry.

6.32 Koszty w punktach ruchu (PR), jakie opłacają okręty podczas ruchu, są następujące:

- 1 PR za ruch na heks przy dziobie lub bocznym dziobie okrętu. Są to jedyne heksy, na jakie może przesunąć się okręt wykonujący ruch do przodu.

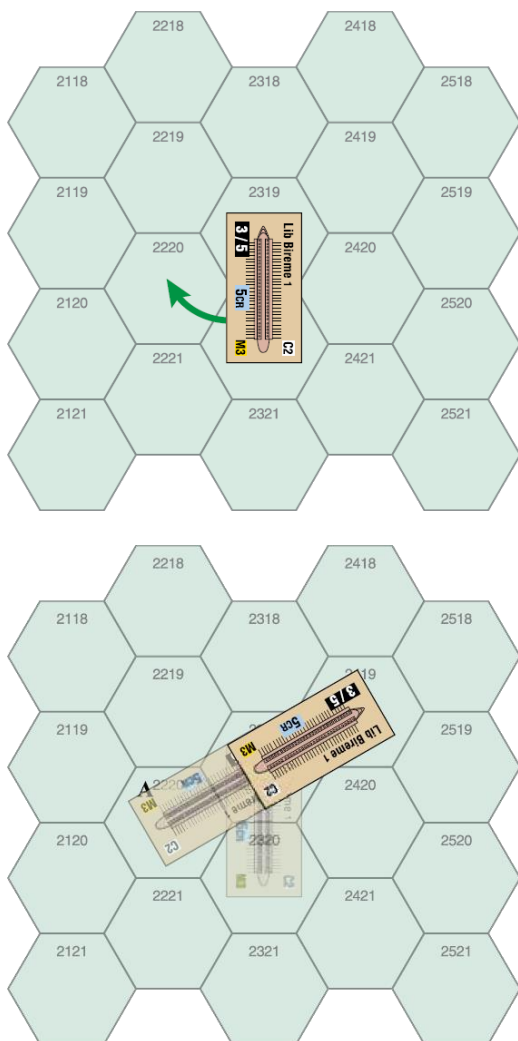
Tylko dla galer:

- 1 PR za każdą zmianę kierunku o jeden wierzchołek zajmowanego heksu, bez wykonywania ruchu / przesunięcia (6.34).
- 2 PR za odwrócenie się na zajmowanym heksie (6.35).
- 2 PR za przesunięcie się do tyłu na heks tylny (rufę) albo tylny boczny (6.33).

Żaglowce mogą zmienić swój kierunek o jeden heks po wejściu na nowy heks bez dodatkowego kosztu w PR. To też jedyna sytuacja, gdy mogą zmienić kierunek – tylko podczas ruchu, muszą się przemieszczać.

Okręty żaglowe i galery mają możliwość przesuwania się na heksy inne niż przedni, ale wtedy muszą też odpowiednio się obrócić w stronę, w którą wykonują ruch: okręt (dowolnego rodzaju, żaglowiec lub galera) może wykonać ruch do przodu na heks przedni boczny i wtedy musi się obrócić tak, aby jego dziób został skierowany w stronę tego przedniego bocznego heksu, na który chce wejść; natomiast kiedy galera cofa się na heks tylny (rufę) albo tylny boczny, musi obrócić swój dziób tak, aby jej tył/rufa była skierowana w stronę heksu tylnego, na który chce wejść.

Uwaga: W przypadku żaglowców nie ma kary za zmianę kierunku względem wiatru podczas ruchu, jak w grach *Age of Sail*.



PRZYKŁAD ruchu z obrotem przez tył/rufę: Galera na 2319-2320 chce popłynąć w stronę z hekssem 2419. Wpierw obraca swój tył/rufę, aby zmienić ukierunkowanie, a następnie przesuwa na 2419-2319.

6.33 Cofnięcie na rufę. Może je wykonać galera mająca prędkość rejsową CR. Koszt wynosi 2 PR za każdy heks, na który się cofa. Cofnięcie polega na przesunięciu galery tyłem i w tylnym kierunku, na jej heks tylny albo tylny boczny. Aby mogła je wykonać, galera przez całą trwającą turę nie może wykonać żadnego ruchu w kierunkach przednich. Nie może również zmieniać kierunku bez ruchu (6.34), natomiast cofnięcie na heks tylny boczny oznacza zmianę kierunku. Okręty napędzane samym wiatrem (żaglowce) nie mogą wykonywać takiego cofnięcia wcale.

6.34 Zmiana kierunku bez ruchu (obrót w miejscu). Galery mogą zmienić swój kierunek bez poruszania się. W tym celu obraca się przednią albo tylną połowę żetonu galery. Koszt wynosi 1 PR za każdy nowy heks, na którym znajdzie się przednia albo tylna połowa galery. Może je wykonać tylko galera z prędkością rejsową CR. Galery używające maksymalnej prędkości MX nie mogą zmienić swojego kierunku w ten sposób (płyną zbyt szybko, aby wykonać taki obrót w miejscu), ale mogą obracać się podczas przesuwania się do przodu na heks przedni lub przedni boczny. Okręty napędzane samym wiatrem (żaglowce) nie mogą wykonywać takiej zmiany kierunku wcale.

6.35 Obrót dziobem na rufę. Galery mogą obracać się o 180 stopni kosztem 2 PR. Należy wtedy obrócić ich żeton, zamieniając miejscami położenie dziobu z rufą. Może je wykonać tylko galera z prędkością rejsową CR. Nie może go wykonać gdy na sąsiednim heksie jest wróg. Galery z prędkością maksymalną MX nie mogą obracać się w ten sposób. Okręty napędzane samym wiatrem (żaglowce) nie mogą wykonywać takiej zmiany kierunku wcale.

Komentarz historyczny: Aby wykonać pełny obrót o 360 stopni galera z dobrze wyszkoloną załogą potrzebowała około jednej minuty. Promień takiego obrotu wynosił około 75 metrów. Przynajmniej takie są szacunki historyków.

PRZYKŁAD z żaglowcem: Na heksie 2319 jest okręt żaglowy i gracz chce go obrócić w kierunku heksu 2318. Gracz przesuwa okręt na 2419 i jednocześnie zmienia jego kierunek, tak aby przód okrętu teraz wskazywał na heks 2518. Koszt to 1 PR.

PRZYKŁAD z galera: Galera jest na heksach 4023(przód) – 4022(tył) i gracz obraca ją, przesuując jej tylną połowę, tak że teraz galera znajduje się na 4023-4122. Gdyby ta sama galera z 4023-4022 przesunęła się na 4022-4121, byłaby to zmiana kierunku w ramach ruchu.

6.36 Okręty zahaczone przez wroga nie mogą się poruszać.

6.4 Załoga

6.41 Każdy okręt posiada załogę. Załoga jest oceniana w skali od 1 (początkujący marynarze) do 4 (profesjonalna elita).



6.42 Zmęczenie załogi. Gracz musi sprawdzić zmęczenie załogi każdej galery z aktywowanej eskadry, która rozpoczęła Segment Ruchu z maksymalną prędkością. Test taki wykonuje się dla każdej z takich galer osobno po zakończeniu ich ruchu: gracz rzuca kostką 1k6 i do wyniku dodaje różnicę między PR użytymi przez galery na ruch a PR, które posiada przy prędkości rejsowej CR. Efekt określa się w tabeli zmęczenia załogi (6.47).

Uwaga: Żaglowce nigdy nie otrzymują „zmęczenia”.

6.43 Możliwe efekty po teście zmęczenia to:

- Brak efektu *albo*
- Ilość kolejnych tur, podczas których daną galery będzie się traktować jako zmęczoną, np. Z-3 oznacza, że załoga będzie zmęczona przez następne 3 tury. Na takiej galery należy położyć znacznik „Fatigued” z odpowiednią liczbą wskazującą tury.

PRZYKŁAD: Galera z prędkością rejsową 4, maksymalną 6 i załogą o jakości C3 używa prędkości maksymalnej MX i przeznaczona na ruch 5 PR. Po wykonaniu ruchu gracz rzuca kostką i wypada 3. Do tego wyniku dodaje różnicę między PR użytymi a PR prędkości rejsowej CR (5-4 = +1). Tak określony wynik 4 sprawdza w tabeli dla załogi o jakości C3: brak efektu, więc załoga nie uległa zmęczeniu. Gdyby ta sama galera zużyła 6 PR (modyfikator rzutu wyniosłby +2) i gracz wyrzucił 5, wtedy otrzymałaby znacznik „Fatigued-2”.

Uwaga: W tabeli zmęczenia załogi nie ma wyniku „F-1”, ponieważ dla takiego wyniku załoga niemal natychmiast by „wypoczęła” i nie ma sensu go rozważać.

6.44 Gdy załoga galery jest zmęczona, niezależnie przez ile tur, wtedy galera:

- Nie może używać prędkości maksymalnej *oraz*
- Jej prędkość rejsowa CR jest zmniejszona przez ilość wszystkich tur, przez które trwa dany efekt zmęczenia, z tym że wtedy zawsze poruszyć się o co najmniej jeden heks.

PRZYKŁAD: Dla galery z przykładu w 6.43, to znaczy posiadającej znacznik „Fatigued-2”, najwyższą prędkością, jaką w następnej turze może osiągnąć, jest 2.

6.45 Redukcja zmęczenia. Powrót galery do pełnej sprawności ruchowej po zmęczeniu może być dosyć długim procesem. Zarządza się nim w fazie rozstrzygnięcia statusu okrętu (Faza G pkt 2). W tym etapie rozgrywki:

- Należy usunąć wszelkie znaczniki „Fatigued-1”. Takie galery są już wypoczęte.
- Wszelkie znaczniki „Fatigued-2” i pozostałe z wyższą liczbą należy zamienić na znaczniki z liczbą o jeden mniejszą. Na przykład „Fatigued-3” zamienić na „Fatigued-2”.

6.46 Okręty nie ponoszą strat w załodze. Jakość załogi pozostaje niezmienna, chyba że okręt zostanie przejęty przez wroga (8.25).

6.47 Tabela zmęczenia załogi: dostępna na końcu instrukcji.

6.5 Stosy

Na jednym heksie może znajdować się nie więcej niż jeden żeton okrętu. Jakikolwiek okręt, który będzie próbować przesunąć się na heks zajmowany przez inny, nie może tego zrobić i musi natychmiast zakończyć swój ruch (nie ma żadnego efektu, np. nie ma zderzenia okrętów).

Uwaga: Przyjęte jest założenie, że takie przyjazne zderzenia nie uczyniłyby większych szkód.



Bitwa morska koło przylądka Eknomos (256 rok p.n.e.). Obraz powstał około 1763 r., autorem jest Gabriel de Saint-Aubin,

7.0 Walka między okrętami

Walka morska między okrętami tutaj jest inna niż w grze *War Galley*. Okręty żaglowe plemienia Wenetów miały zbyt mocny kadłub, aby rzymianie mogli skutecznie je taranować, oraz małą manewrowość, przez co same nie stosowały ścinania wiosła a rzymskich galerach. Jest jednak dostępna jedna specjalna taktyka (tylko dla Rzymian), mająca na celu unieruchomienie okrętów (wenetyckich).

7.1 Ścięcie żagli

Rzymianie wymyślili przyrząd, dzięki któremu mogli niweczyć zalety wysokościowe wenetyckich żaglowców: włócznię o długości sarisy, na końcu której przymocowali kosę. Podpływając obok wrogich okrętów używali takich kos do przecinania ich żagli i olinowania, unieruchamiając te okręty, po czym łatwo mogli wejść na ich pokład.

Aby to zobrazować: gracz rzymski podpływa do wenetyckiego okrętu niby z zamiarem zahaczenia się do niego (8.1), ale zamiast tego ogłasza, że spróbuje ściąć jego żagle. Próbę tę wykonuje się za pomocą rzutu kością 1k6:

- Jeśli wynik rzutu 1k6 to 1-4, żagle wrogiego wenetyckiego okrętu zostają uszkodzone. Okręt taki jest odtąd nieruchomy i jego żeton należy obrócić na tylną stronę. Gracz rzymski w bieżącej turze nie może jednak jeszcze zahaczyć się o taki okręt, może spróbować to zrobić dopiero od następnej tury.
- Jeśli wynik rzutu 1k6 to 5-6, to próba ścięcia żagli się nie powiodła. Nie ma żadnych innych efektów.

8.0 Walka ludzi na morzu

8.1 Zahaczenie do okrętów



Udane zahaczenie jest warunkiem koniecznym, aby móc wykonać abordaż na wrogi okręt i ostatecznie go przejąć. Największy wpływ ma na to jakość załogi: nawet gorsza flota potrafi skutecznie przejmować okręty wroga, jeśli posiada lepsze (lub choćby porównywalne) jakościowo załogi.

8.11 Dowolny okręt korzystający z prędkości rejsowej CR albo wiatru W, który kończy swój ruch na heksie, na którym po przeciwnej stronie jednego z jego krawędzi jest wrogi okręt, może wykonać próbę zahaczenia się do tego wrogiego okrętu, aby potem wejść na jego pokład. Galery używające prędkości maksymalnej MX nie mogą próbować zahaczenia. Natomiast okręty, które zostały wcześniej unieruchomione, zahaczone lub nawet gdy nie wykonały żadnego ruchu, mogą spróbować zahaczyć się do wroga. Próba zahaczenia jest podejmowana w Segmentcie Ruchu; abordaż (8.2) ma miejsce podczas Segmentu Abordażu (Faza E pkt 2), ale tylko pomiędzy zahaczonymi okrętami.

8.12 Gracz wykonujący próbę zahaczenia udaje się do tabeli zahaczenia (8.14), wykonuje rzut 1k6 i sprawdza efekt w tabeli, według wyniku rzutu i jakości załogi C# jego okrętu. Do wyniku rzutu stosuje się następujące modyfikatory:

- +2 jeśli cel jest unieruchomiony lub wiatr w tej turze to „martwa cisza”,

+1 jeśli cel już jest zahaczony z jakimkolwiek okrętem.

Wynikiem testu może być udane zahaczenie okrętów albo nieudane – nie ma żadnych innych konsekwencji.

Uwaga: Mechanika „ścięcia wrogich żagli” używana przez Rzymian na Wenetach i opisana w 7.1 nie zawiera w sobie zahaczenia do wrogiego okrętu. Celem ścięcia żagli jest unieruchomienie celu, aby mieć większe szanse zahaczyć się do niego.

8.13 Jeden aktywny okręt w jednej turze może wykonać jedną próbę zahaczenia się do tylko jednego celu, niezależnie z iloma celami sąsiaduje. Z kolei nieaktywny okręt w jednej turze lub fazie może być celem zahaczenia od wielu wrogich okrętów i zahaczenie z każdym, jeśli będzie udane, będzie istnieć osobno.

8.14 Tabela zahaczenia do wroga: dostępna na końcu instrukcji.

8.2 Abordaż

8.21 Gracz może użyć swoich marynarzy (wg siły M#) na pokładzie wrogiego okrętu, z którym jest zahaczony, aby spróbować go zdobyć i przejąć dla siebie. Abordaż odbywa się w segmencie abordażu aktywnego gracza (Faza E pkt 2) w Fazie Aktywacji Eskadry. Okręt musi mieć wskaźnik siły co najmniej M1, aby mógł wysłać marynarzy na wrogi pokład. Okręty z siłą M0 nie mogą wysłać marynarzy na wrogi pokład, ale wciąż mogą się bronić.

8.22 W przypadku wielu okrętów:

- Wszystkie aktywowane okręty jednego gracza, które są zaczepione do tego samego celu, mogą wziąć udział w próbie wejścia na jego pokład wspólnie; wtedy to testu należy zsumować siły marynarzy M# z wszystkich tych okrętów.
- Jeśli jeden okręt jest zahaczony przez dwa lub więcej wrogich okrętów, ten pierwszy może, jeśli gracz sobie tego życzy, wejść na pokład więcej niż jednego okrętu. Aby to zrobić, rozdziela siłę swoich marynarzy M# pomiędzy wyznaczone przez siebie okręty wroga (pamiętaj o wymogu posiadania co najmniej siły M1, zapisany na końcu w 8.21).

PRZYKŁAD: Galera z siłą M3 jest zahaczona do dwóch wrogich okrętów. Gracz decyduje się wejść na pokład obu, więc M1 musi przydzielić do jednego, a M2 do drugiego. Gdyby chciał użyć pełnej siły M3, mógłby wejść na pokład tylko jednego z wrogich okrętów.

8.23 Aby wykonać próbę abordażu, aktywny gracz udaje się do tabeli abordażu (8.29), sprawdza sumę swoich sił M# oraz sił M# broniącego. Tabela wskaże wynik, jaki gracz musi wyrzucić na kościach 2k6, aby atak zakończył się sukcesem. Możliwe są dwa wyniki:

- Przejęty: okręt będący celem został przejęty.
- Odparty: broniący się cel odparł atak (8.27).

W obu przypadkach dodatkowo może wystąpić Wyczerpanie (8.28).

PRZYKŁAD: Dwie galery z siłami M2 wykonują abordaż na okręt żaglowy z siłą M1. Gracz atakujący odnajduje kolumnę „4” (suma sił atakującego) w tabeli abordażu i przesuwa się do wiersza „1” (siła broniącego się): wynik do uzyskania sukcesu jest z zakresu 4 do 12. Jeśli atakujący wyrzuci na kościach sumę 3, to atak zostanie odparty i obie strony, atakujący i broniący, poniosą straty w postaci Wyczerpania.

8.24 Jedynym modyfikatorem wyniku rzutu na abordaż jest Przewaga Wysokości:

- +1 jeśli Przewagę Wysokości ma atakujący,
- 1 jeśli Przewagę Wysokości ma broniący.

8.25 Jeśli okręt będący celem zostanie przejęty, należy na nim położyć znacznik „Captured”. Dla okrętu w takim stanie:



- Jego jakość załogi C# i siła M# spadają do zera (0).
- Jeśli to galera, to może używać jedynie prędkości rejsowej CR.
- Jeśli to okręt napędzany tylko wiatrem W (żaglowy), to maksymalna prędkość, jaką może osiągnąć, wynosi połowę siły wiatru (zaokrąglając w górę).

Poza tym gracz, który przejął wrogi statek, dołącza go do swojej floty i może używać tak jak własny.

Uwaga: To oznacza, że gracz może go używać do prowadzenia ostrzału, zahaczania wrogich okrętów i ogólnie poruszać się nim po morzu. Nie może jednak wykonywać abordażów, ponieważ jego siła wynosi zero M0.

8.26 Przejęty okręt pozostaje taki już do końca gry. Jedynie gdy zostanie odbity przez wroga, to znacznik należy obrócić na stronę „Recaptured” (mimo to okręt nie odzyskuje swoich pierwotnych wskaźników i prędkości – dop. tłum.)



8.27 Jeśli abordaż został „odparty”, jego cel pozostaje pod kontrolą gracza, który dotychczas go używał. Abordaż uznaje się wtedy zakończony. Okręty wykonujące abordaż następną jego próbę będą mogły wykonać dopiero od kolejnej tury, jeśli wciąż będą zahaczone do tego celu.



8.28 Redukcje sił M# po walce marynarzy oznacza się za pomocą znaczników Wyczerpania z odpowiednią liczbą oznaczającą punktową redukcję siły w porównaniu do M# zapisanej na żetonie danego okrętu. Jeśli okręt będzie przejęty (lub odbity), to jego siła M# wynosi 0 zgodnie z 8.25, ale ponieważ okręt taki jest już oznaczony znacznikiem „Captured” (lub „Recaptured”), to redukcji siły nie trzeba oznaczać (chyba że gracz chce). Poza tym redukcje siły z powodu Wyczerpania mogą wystąpić w następujących sytuacjach:

- Gdy atakujący przejmuje cel, uzyskując podczas testu abordażu wynik 9-12 po ewentualnych modyfikatorach, a wtedy dodatkowo otrzymuje Wyczerpanie.
- Gdy atak zostanie odparty, atakujący otrzymuje Wyczerpanie,
- Gdy atakujący podczas testu abordażu uzyska wynik 2-5 po ewentualnych modyfikatorach, to broniący otrzymuje Wyczerpanie.

Wyczerpanie ma zastosowanie do każdego atakującego okrętu osobno, jeśli atak wykonywał więcej niż jeden.

Uwaga: W tej grze do oznaczania redukcji sił M# okrętu używaj znaczników Redukcji Spójności z walk lądowych.

8.29 Tabela abordażu: dostępna na końcu instrukcji.

8.3 Rozłączenie

Rozłączenie dotyczy okrętu, który jest zahaczony z innym, wrogim albo sojusznikiem, np. przejętym po udanym abordażu – zahaczenie nie „znika” automatycznie, okręt musi zdać próbę rozłączenia.

8.31 Aby jakkolwiek zahaczony okręt mógł wykonać ruch, wpięrow musi się rozłączyć z zahaczonym innym okrętem. Rozłączenie wykonuje się w Segmentie Ruchu (Faza E pkt 1) i zużywa 2 PR (lub wszystkie PR, jeśli okręt ma ich dostępnych mniej niż 2), ale koszt ten okręt ponosi dopiero po udanej próbie rozłączenia. Jeśli próba jest nieudana, to okręt i tak nie może wykonać ruchu (pozostaje zahaczony). Próbę rozstrzyga się w tabeli rozłączenia z zahaczenia (8.34). Do próby używa się wartości jakości załogi C# okrętu oraz kości 1k6. Możliwe modyfikatory wyniku rzutu:

+1 jeśli w bieżącej turze okręt skutecznie odparł wrogi abordaż.

+1 jeśli okręt ma lepszą załogę (większą C#) niż ten, do którego jest zahaczony. Ten modyfikator nie działa, jeśli okręt próbuje odłączyć się od więcej niż jednego.*

+2 jeśli gracz kontroluje oba okręty.*

* Gracz nie może sumować tych dwóch modyfikatorów.

Uwaga: Galery, który prędkość została zredukowana do poniżej 2 PR, wciąż mogą próbować rozłączyć się z zahaczenia, jednak po tej próbie, nawet gdy będzie udana, nie mogą w bieżącej turze się poruszać.

8.32 Wyniki. Jeśli ostateczny wynik po zmodyfikowaniu to „S”, to próba rozłączenia kończy się sukcesem. Należy wtedy usunąć znacznik „Grappled”, a okręt może wykonać ruch (pamiętając, że na odłączenie zużył już 2 PR), jeśli ma jeszcze PR do zużycia. W przeciwnym razie okręty pozostają złączone – zahaczone.

8.33 Okręt, który jest zahaczony do dwóch wrogich, może spróbować rozłączyć się od każdego z nich/obu w tym samym Segmentie Ruchu, wydając na to 2 PR (8.31) za oba. Jednak wtedy do próby rozłączenia nie może używać modyfikatora za lepszą jakość załogi C#.

8.34 Tabela rozłączenia z zahaczenia: jest na końcu instrukcji.

8.4 Ostrzał

Wartość siły M# na żetonach okrętów symbolizuje również możliwość marynarzy do prowadzenia ostrzału. Mimo że większość żołnierzy znajdujących się na pokładach okrętów jako główny cel miała abordaż, to były wśród nich małe grupy lekko uzbrojonych strzelców używających różnego rodzaju amunicji (strzał, oszczepów, a nawet kamieni). Strzelanie z ręcznej broni z okrętu znajdującego się na niestabilnej wodzie

nie było łatwym zadaniem, zaś maszyny strzelnicze, z uwagi na wagę, były małe i lekkie.

8.41 Okręt może prowadzić ostrzał do wroga na sąsiedni heks lub nie dalej niż na 2 heksy, nawet jeśli jest w ruchu. Linia zwykłego ostrzału zawsze musi przechodzić przez boczną krawędź heksu okrętu, nigdy przez te przy dziobie lub rufie. Ostrzał zapalający może przechodzić przez dowolną krawędź heksu.

8.42 Okręt może strzelać:

- Jeden raz w Segmentie Ruchu (Faza E pkt 1) oraz
- Jeden raz na fazę podczas Segmentu Ruchu wroga – ostrzał reakcyjny. Taki ostrzał reakcyjny może być używany tylko przeciw wrogom, którzy strzelają do okrętu, lub przeciw sąsiadującym wrogim galerom, które próbują wykonać zahaczenie. Gdy ostrzał reakcyjny jest przeciw strzelającemu wrogowi, to efekty obu tych ostrzałów są jednoczesne, to znaczy rozpatruje się je kolejno, ale wyniki obu nanosi dopiero na końcu rozpatrywania obu.

8.43 Jeśli aktywny okręt zakończył ruch i pod koniec tego ruchu prowadzi ostrzał, może strzelać do więcej niż jednego celu, jeśli jest to dozwolone. W takim przypadku dzieli swoją siłę M# między cele według własnego uznania. Na przykład okręt z siłą M2 może strzelać, używając kolumny „1-2”, do dwóch wrogich statków. Statki z siłą M1 nie mogą „rozdzielić” ostrzału; nie można strzelać z siłą M0.

8.44 Aby rozpatrzeć ostrzał, używana jest siła M# ze strzelającego okrętu, a strzelający musi zakomunikować, czy prowadzi zwykły ostrzał, czy zapalający. Następnie rzuca kostką 1k6 i sprawdza tabelę ostrzału (8.47). Możliwe modyfikatory wyniku rzutu to:

+1 jeśli strzelający okręt ma Przewagę Wysokości,

+1 jeśli cel jest unieruchomiony, zahaczony lub jest żaglowcem i siła wiatru to „martwa cisza”,

-1 jeśli strzelający okręt ma Niekorzystną Wysokość,

-1 jeśli cel jest oddalony o 2 heksy.

8.45 Możliwe wyniki w tabeli ostrzału to:

- „W” oznacza wyniszczenie, a „W/Poż” to wyniszczenie z możliwością spowodowania pożaru. „Poż” dotyczy tylko sytuacji, gdy wykonany był ostrzał zapalający.
- Brak efektu.

Uwaga: Ostrzał nie wywierał zbyt dużych skutków na celach i najczęściej miał być wstępem do prób abordażu.

8.46 Ostrzał o zasięgu 2 heksów jest zablokowany i nie może być przeprowadzony, jeśli na heksie między strzelającym a celem znajduje się jakkolwiek inny okręt.

8.47 Tabela ostrzału: dostępna na końcu tej instrukcji.

8.5 Pożar

Używanie strzał zapalających na krótkim dystansie było powszechne już od IV wieku p.n.e. W bitwie morskiej przedstawionej w grze korzystali z nich Rzymianie.



8.51 Wszystkie rzymskie galery mają możliwość miotać strzały zapalające. Wtedy wynik „W/Poż” w tabeli ostrzału (8.47) oznacza, że oprócz Wyniszczenia celu, może na nim pojawić się pożar. Strzelający rzuca wtedy ponownie i jeśli wypadnie 4-6, wtedy na okręcie-celu wybucha pożar; w przeciwnym razie nie ma pożaru.

8.52 Maksymalny zasięg ostrzału zapalającego wynosi 1 heks.

8.53 Jeśli podczas rozstrzygania ostrzału test na pożar jest udany, to na okręcie-celu pojawia się pożar. Ogólnie płonący okręt może wykonywać takie same działania, jak zwykły. Różnica jest taka, iż w Segmencie Regeneracji Okrętów, w Fazie Określenia Statusów (Faza G pkt 2), gracz będący właścicielem płonącego okrętu sprawdza efekt pożaru. Wykonuje rzut i efekt sprawdza w tabeli walki z ogniem (8.54). Zgodnie z tą tabelą możliwe jest, że pożar rozprzestrzeni się na inny okręt zahaczony z płonącym. Wtedy jednak, gdy taki inny okręt „złapie” pożar w Segmencie Regeneracji Okrętów, to będzie mógł próbować go ugasić dopiero w Fazie Określenia Statusów w następnej turze.

8.54 Tabela walki z ogniem: dostępna na końcu instrukcji.

8.6 Straty w ludziach

8.61 Walka między żołnierzami na okrętach polegająca na ostrzale lub abordażu może skutkować „Wyniszczeniem”. Wyniszczenie ma wpływ tylko na siłę M# okrętu, nie wpływa na Jakość C#, prędkości ani nic innego. Poziom wyniszczenia oznacza się znacznikami redukcji z cyfrą adekwatną do tego poziomu – ma on wskazywać łączną sumę redukcji siły danego okrętu i układa się go na wierzchu żetonu okrętu.

8.62 Poziom wyniszczenia to liczba, o jaką należy zmniejszyć siłę M# okrętu. Nie ma ograniczenia odnośnie ile poziomów wyniszczenia może przyjąć okręt, z tym że siła M# nie spada poniżej zera (mniejsza niż zero oznacza zero).

8.63 Wszelkie zwiększenia poziomu Wyniszczenia mają skutek natychmiastowy. Wyjątkowo jeśli poziom Wyniszczenia zostaje zwiększony z powodu ostrzału, a wróg wykonywał ostrzał reakcyjny, to nowy poziom Wyniszczenia nakłada się dopiero po rozpatrzeniu obu ostrzałów (o tym mówi też 8.42).

8.64 Poniżej znajduje się podsumowanie sytuacji, w których może wystąpić zwiększenie poziomu Wyniszczenia okrętu, oraz jak takie straty wpływają na okręt:

Wpływ na siłę M#:

- Wartość siły M# jest zmniejszana o poziom wyniszczenia.
- Przejęte okręty mają siłę M0.
- Okręt z siłą M0 nie może wykonywać abordażu, ale może się przed nim bronić.

Wpływ na jakość załogi C#:


- Przejęte okręty mają załogę o jakości C0.
- Galery z załogą jakości C0 nie mogą korzystać z prędkości maksymalnej MX.

9.0 Wygrana


Sposób osiągnięcia zwycięstwa jest opisany w scenariuszu.

Great Battles of Julius Caesar


WALKA NA MORZU - TABELE


6.24 Tabela wiatru 		
Rzut	Siła wiatru	Kierunek*
2	Martwa cisza	2 kraw. heksu w lewo
3	+2	1 kraw. heksu w lewo
4	+1	1 kraw. heksu w lewo
5-6	0	1 kraw. heksu w lewo
7*-9	0	1 kraw. heksu w prawo
10	-1	1 kraw. heksu w prawo
11	-2	1 kraw. heksu w prawo
12	Martwa cisza	2 kraw. heksu w prawo


* Jeśli na kostkach wypadnie 7, to rzuć ponownie aby określić czy wystąpi zmiana kierunku wiatru.
„Martwa cisza” = Siła wiatru wynosi 0. Wtedy okręty nie mogą korzystać z wiatru jako siły napędowej.

6.47 Tabela zmęczenia 					
Rzut + MOD	Jakość załogi C#				
	0	1	2	3	4
1-2	-	-	-	-	-
3	Z2				
4	Z2	Z2			
5	Z3	Z2	Z2		
6	Z3	Z3	Z2	Z2	
7	Z4	Z3	Z3	Z2	Z2
8+	Z4	Z4	Z4	Z3	Z3


- = Brak efektu Z = Poziom zmęczenia, zob. 6.45
MOD - modyfikator wyniku rzutu:
+1 Za każdy Punkt Ruchu ponad wartość prędkości rejsowej CR danego okrętu

5.54 Tabela transferu dowódcy 	
Rzut	Wynik
1-2	Transfer niedozwolony.
3-6	Umieść żeton DEsk stroną o zmniejszonym zasięgu dowodzenia na docelowym okręcie. Docelowa galera ma ustawić prędkość na rejsową CR.


5.32 Tabela indywidualnej eskadry 	
Rzut	Wynik
≤ Jakości C# załogi	Jeśli to galera, ustaw prędkość na rejsową CR. Okręt nie może poruszyć się na heks sąsiadujący z wrogim. Jeśli już sąsiaduje, to porusza się normalnie.
> Jakość C# załogi	Okręt porusza się normalnie.

8.14 Tabela zahaczenia 					
Rzut + MOD	Jakość załogi				
	0	1	2	3	4
1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	S
3	-	-	-	S	S
4	-	-	S	S	S
5	-	S	S	S	S
6+	S	S	S	S	S

- = Zahaczenie nieudane.
S = Próba zakończona sukcesem.
MOD - modyfikatory wyniku rzutu:
+2 jeśli cel jest unieruchomiony.
+1 jeśli cel już jest zahaczony.
Powyższe MOD kumulują się.


8.34 Tabela odhaczenia 					
Rzut + MOD	Jakość załogi				
	0	1	2	3	4
1	P	P	P	P	S
2	P	P	P	S	S
3	P	P	S	S	S
4	P	S	S	S	S
5+	S	S	S	S	S

P = Próba odhaczenia zakończona porażką.
S = Próba odhaczenia zakończona sukcesem.
MOD - modyfikatory wyniku rzutu:
+2 jeśli ten sam gracz kontroluje oba zahaczone okręty.
+1 jeśli okręt ma większą Jakość załogi.*
+1 jeśli w trwającej turze okręt odparł próbę abordażu.
Powyższe MOD kumulują się, z wyjątkiem tego z *, który nie kumuluje się z „+2” za kontrolowanie obu okrętów.

8.29 Tabela abordażu									
Siła M broniącego się	Siła M atakującego								
	1	2	3	4	5	6	7	8	
0	7-12	5-12	4-12	3-12	AUTO	AUTO	AUTO	AUTO	
1	8-12	6-12	5-12	4-12	3-12	2-12	2-12	AUTO	
2	10-12	8-12	7-12	6-12	5-12	4-12	3-12	2-12	
3	12	9-12	8-12	7-12	6-12	5-12	4-12	3-12	
4	12	10-12	9-12	8-12	7-12	6-12	5-12	4-12	
5	12	11-12	10-12	9-12	8-12	7-12	6-12	5-12	
6	NIE	12	11-12	10-12	9-12	8-12	7-12	6-12	
7	NIE	12	12	11-12	10-12	9-12	8-12	7-12	
8	NIE	NIE	12	12	11-12	10-12	9-12	8-12	

X-Y = Zmodyfikowany wynik rzutu wymagany do przejścia wrogiemu okrętu. Wyniki poza podanymi zakresami oznaczają udane odparcie ataku. Wszelkie zmodyfikowane wyniki rzutu większe niż 12 należy traktować jako 12, a mniejsze niż 2 jako 2.

Okręty z siłą M0 nie mogą prowadzić abordażu.
 AUTO = Automatyczne przejście okrętu, brak Wyniszczenia dla atakujących.
 NIE = Automatyczne odparcie próby zahaczenia, brak Wyniszczenia dla broniących się.
MOD – modyfikatory wyniku rzutu:
 +1 za Przewagę Wysokości
 -1 za Niekorzystną Wysokość
 Wyniszczenie:
 • Gdy atakujący przejmie okręt po zmodyf. rzucie 9-12, to atakujący ulega Wyniszczeniu.
 • Każdy wynik nieudanej próby atakujących skutkuje ich Wyniszczeniem.
 • Gdy próba została odparta przy zmodyf. wyniku 2-5, broniący się ulegają Wyniszczeniu.
 Wyniszczenie dla atakujących dotyczy każdego atakującego okrętu.

8.47 Tabela ostrzału					
Rzut + MOD	Siła M				
	0	1-2	3-4	5-8	
≤ 3	-	-	-	-	
4	-	-	-	W	
5	-	-	W	W/Poż	
6	-	W	W/Poż	W/Poż	
≥ 7	W	W/Poż	W/Poż	W/Poż	

- = Brak efektu.


W = Okręt będący celem otrzymuje Wyniszczenie.


Poż = Jeśli zasięg wynosi 1 heks i strzelający okręt ma strzały zapalające, wykonuje rzut 1k6 w Tabeli pożaru.

MOD – modyfikatory wyniku rzutu:

- +1 strzelający okręt ma Przewagę Wysokości
- 1 strzelający okręt ma Niekorzystną Wysokość
- +1 cel jest zahaczony.
- 1 cel jest oddalony o 2 hekсы.

Wszystkie powyższe MOD kumulują się.

Tabela pożaru		
Rzut	Efekt	
1-3	Brak efektu.	
4-6	Cel płonie.	

8.54 Tabela walki z ogniem		
Rzut	Efekt	
1-2	Ogień ugaszony.	
3	Okręt wciąż płonie.	
4	Okręt wciąż płonie, ogień może się przenieść na inny okręt. *	
5-6	Okręt spłonął i zatonął.	

* Dodatkowo rzuć 1k6 za każdy inny okręt zahaczony z płonącym. Przy wyniku 5-6 ogień przenosi się na testowany okręt.



GMT Games, LLC
 P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
 www.GMTGames.com