Ogniem i Mieczem II

Historyczna Gra Strategiczna

Druga Edycja

ZASADY GRY

BETA 21.03.2023

Autorzy gry:

Piotr Bartkowiak, Michał Molenda,
Konrad Sosiński, Rafał Szwelicki

Konsultacje historyczne:

Michał Paradowski

Opracowanie graficzne:

Tomasz Niedziński, Tomasz Nowojewski

Skład:

Tomasz Niedziński

Grafiki:

Paweł Głodek, Mariusz Kozik, Piotr Nowojewski,
Marek Szyszko, Tomasz Tworek, Anton Telenik

Modele figurek:

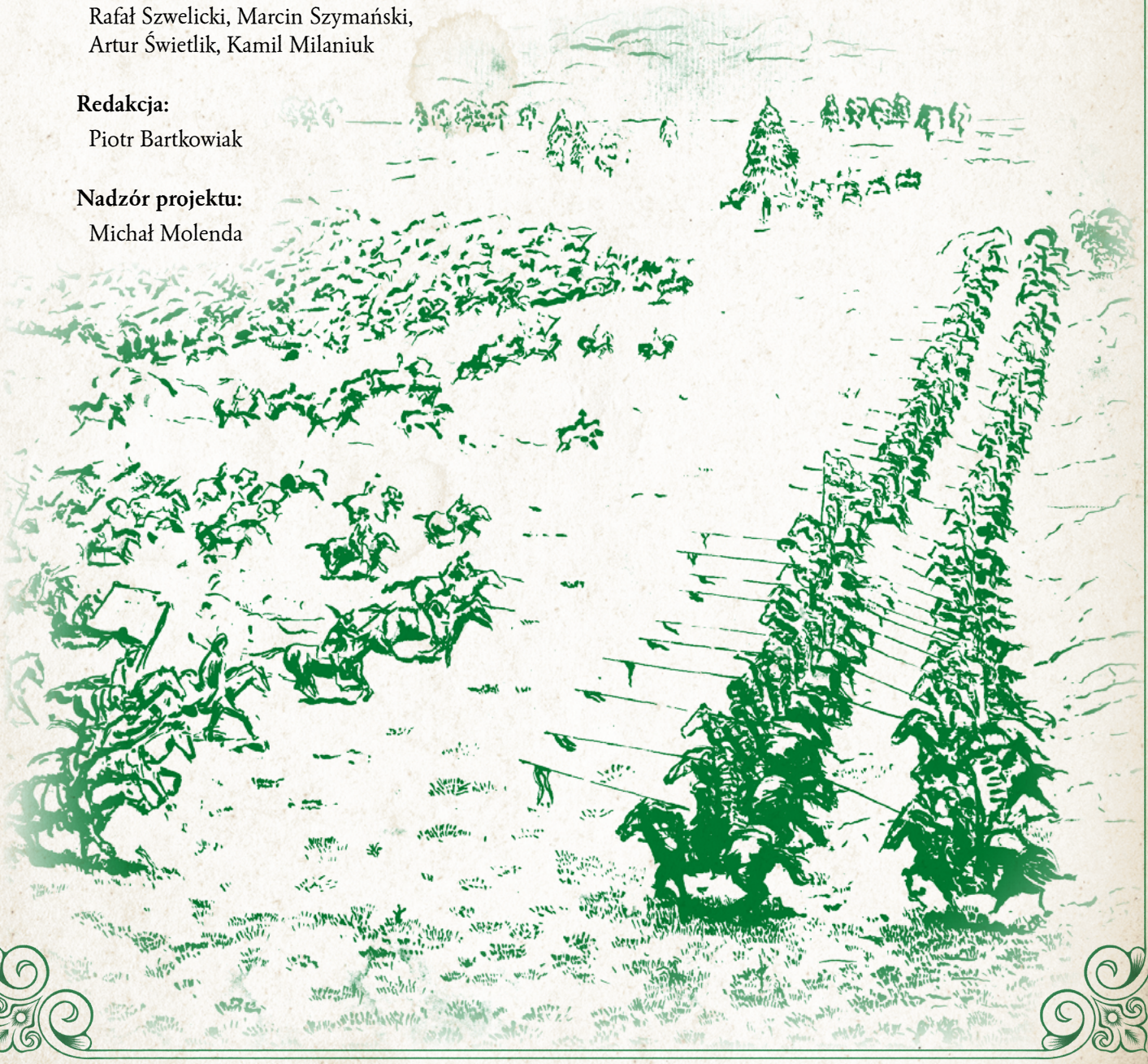
Rafał Szwelicki, Marcin Szymański,
Artur Świetlik, Kamil Milaniuk

Redakcja:

Piotr Bartkowiak

Nadzór projektu:

Michał Molenda



Od autorów

Podręcznik, które właśnie czytasz, to wersja beta. Określenie beta dotyczy jednak bardziej formy niż treści. Zasady gry zostały dogłębnie przetestowane przez ekipę playtesterów w setkach zaciętych bitew i nie przewidujemy w nich zasadniczych zmian, co najwyżej lekkie poprawki. Z pewnością jest jednak jeszcze pole do tego, żeby zasady przedstawić jaśniej, zilustrować je dodatkowymi przykładami czy komentarzami. Jesteśmy przekonani, że setki, a może i tysiące osób, które zapoznają się z tymi zasadami podczas kampanii na Kickstarterze i Wspieram.to wskażą nam miejsca, które wedle nich wymagają doprecyzowania, czy też takie, które można napisać lepiej i bardziej precyzyjnie. Jeśli znajdziesz takie miejsca, koniecznie daj nam znać! Takie zmiany z pewnością wymuszą zmiany w layoucie podręcznika i dodanie kilku dodatkowych stron. Z tego też powodu finalna wersja będzie lekko różniła się od tej, którą czytacie. Na pewno będziemy pracować też ciągle nad oprawą graficzną, aby zasady były nie tylko przedstawione w sposób ułatwiający ich przyswojenie, ale jednocześnie cieszyły Wasze oczy, tak jak to robiły wszystkie nasze dotychczasowe podręczniki.

Podziękowania

W trakcie powstawania gry, zasady (w wielu wersjach!) były testowane przez długie miesiące, przez grupę w sumie ponad 50 osób. Chcielibyśmy w tym miejscu podziękować wszystkim playtesterom za nieocenioną pomoc, zaangażowanie i dzielenie się uwagami. W szczególności dziękujemy grupie, która wniosła ogromny wkład w finalną wersję zasad, niestrudzenie wyszukując dziury w zasadach, pomagając osiągnąć jak najlepszą równowagę między armiami i współtworząc z nami grę, którą – mamy nadzieję – pokochacie.

Są to (w kolejności alfabetycznej): Wojciech Bronisz, Krzysztof Kacprzak, Adam Krysiak, Piotr Machlowski, Piotr Miazga, Cezary Młotek, Paweł Pawluczuk, Adam Szlenk

Panowie, bardzo Wam dziękujemy!

Tekst przedstawiony w taki sposób nie stanowi części zasad. Znajdziecie tutaj kontekst historyczny, komentarze na temat tego, co chcieliśmy za pomocą danych zasad oddać oraz praktyczne podpowiedzi i sugestie.

W ramkach tego typu znajdują się przykłady obrazujące działanie omawianych zasad.

W takich ramkach umieszczane są Ostrzały Specjalne jak Karakol, żeby ułatwić szybkie ich lokalizowanie podczas gry.

SPIS TREŚCI

1. POJĘCIA PODSTAWOWE 6
1.2 Elementy armii 8
1.2.1 Jednostki 8
1.2.2 Grupy 8
1.2.3 Karty elementów armii 10
1.3 Znaczniki i Żetony 13
1.4 Stany i Dezorganizacja 14
1.5 Mierzenie odległości i kontakt 14
1.6 Kości, rzuty i testy 15
1.6.1 Kości 15
1.6.2 Testy 15
1.6.3 Przerzuty 16
1.6.4 Hierarchia zasad 17
2. PORZĄDEK GRY 18
2.1 Faza Początkowa 18
2.2 Faza Inicjatywy 18
2.3 Faza działań 19
2.3.1 Tura Gracza 19
2.3.2 Aktywowanie kilku elementów 19
2.3.3 Aktywacja poza kolejnością 19
2.4 Faza Końcowa 19
3. ROZKAZY 20
3.1 Działanie rozkazów 21
3.1.1 Wydanie rozkazu 21
3.1.2 Rozkazy a Akcje 21
3.2 Rodzaje Rozkazów 21
3.2.1 Rozkaz Reorganizacja 21
3.2.2 Rozkaz Manewr 21
3.2.3 Rozkaz Obrona 21
3.2.4 Rozkaz Natarcie 21
4. AKCJE 22
4.1 Rodzaje Akcji 22
4.1.1 Akcje Standardowe 22
4.1.2 Akcje Specjalne 22
4.1.3 Akcje Przymusowe 23
4.1.4 Akcje Darmowe 23
4.2 Akcje a Walka Wręcz 23
4.3 Akcje standardowe 23
4.3.1 Akcja Ładowanie 23
4.3.2 Akcja Ostrzał standardowy 23
4.3.3 Akcja Przemieszczenie 23
4.3.4 Akcja Ruch 24
4.3.5 Akcja Wycofanie 24
4.3.6 Akcja Zwrot 24
4.3.7 Akcja Zmiana szyku 24
4.4 Akcje specjalne 26
4.4.1 Atak w Walce Wręcz 26
4.4.2 Akcja Ruch Podwójny 26
4.4.3 Akcja Marsz 26
4.4.4 Akcja Oderwanie 26
4.4.5 Akcja Porządkowanie 26
4.4.6 Akcja Szarża 26
4.4.7 Ostrzał specjalny 27
4.4.8 Zajęcie / Opuszczenie Struktury 27
5. PORUSZANIE JEDNOSTEK 28
5.1 Podstawy poruszania 28
5.2 Przechodzenie przez obiekty na stole . . 28
5.3 Poruszanie a granice pola walki 28
5.4 Ścisk 28

6. OSTRZAŁ 30
6.1 Wybranie celu 30
6.1.1 Linia strzału 30
6.1.2 Korytarz ogniowy 31
6.2 Test Trafienia 31
6.3 Test Odporności 31
6.4 Strzelanie do Jednostek związanych walką 31
6.5 Zasięgi broni 32
6.6 Amunicja 32
6.7 Ostrzał w Walce Wręcz w Strzelaniu . . 32
7. SZARŻA I WALKA WRĘCZ 33
7.1 Elementy armii w Walce Wręcz 33
7.2 Szarża 33
7.2.1 Przeprowadzanie szarży 33
7.2.2 Linia Szarży i Zasięg Szarży 34
7.2.3 Szarża a Strefa Kontroli 34
7.3 Reakcje na szarżę 35
7.3.1 Wykonywanie Reakcji 35
7.3.2 Rodzaje reakcji 35
7.4 Rozpatrywanie Walki Wręcz 36
7.4.1 Obliczenie i rozdzielenie kości podczas ataku 36
7.4.2 Testy trafienia 37
7.4.3 Testy odporności 37
7.4.4 Określenie wyniku walki 37
7.4.5 Rozstrzygnięcie Walki Wręcz 38
7.4.6 Przegrupowanie 38
8. MORALE 39
8.1 Test Morale 39
8.2 Zagrożenie 39
8.2.1 Przegrana w Walce wręcz 39
8.2.2 Ostrzał 39
9. GRUPY 40
9.1 Aktywacja i Akcje Grup 40
9.2 Poruszanie Grup 41
9.3 Grupy a inne Elementy armii 41
10. DOWÓDCY 42
10.1 Punkty Rozkazów 42
10.2 Dowodzenie 42
10.2.1 Nowe Rozkazy 42
10.2.2 Zbieranie 42
10.3 Interwencja 42
10.4 Głównodowodzący 43
11. MOTYWACJA ARMII 44
12. ZASADY SPECJALNE 45
12.1 Zasady specjalne Elementów Armii . . . 45
12.2 Zasady specjalne profilów Broni 50
13. TEREN 51
13.1 Zasady Specjalne Terenu 51
13.2 Obszary 52
13.3 Struktury 53

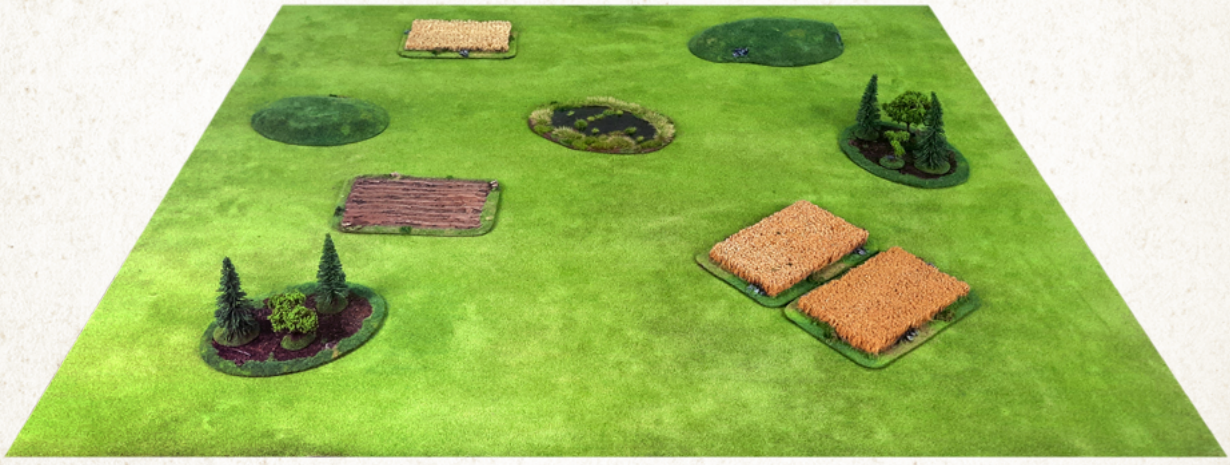
CZEGO POTRZEBUJESZ DO GRY

Figurki do gry

Karty Elementów Armii

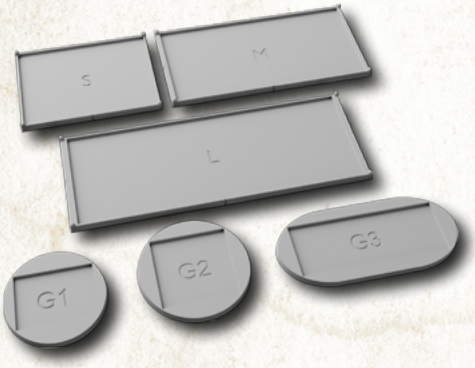
Karty Ulepszeń

Miejsce i Tereny do gry



Scenariusze oraz Zasady Amii

Znaczniki do gry



Tacki pod Figurki

Dedykowane miarki

Kości Dziesięciościenne (K10)

1.1 Elementy armii

Armie, którymi dowodzą gracze, składają się z dwóch podstawowych elementów: Jednostek oraz Grup. Elementy należące do tej samej armii nazywamy *sojuszniczymi*, a do armii innego gracza – *wrogimi*.

1.1.1 Jednostki

Jednostki to główna siła bojowa armii. Do tej kategorii zaliczane są grupy żołnierzy różnych formacji, które biorą na siebie główny ciężar walk: od muszkieterów i pikinierów, przez lekką jazdą tatarską, baterie artylerii, hordy azabów, aż po uderzeniowe kawalerie pokroju husarii. Pojedyncza jednostka na stole zwykle reprezentuje formację od około dwustu do tysiąca osób.

Jednostki posiadają **Strefę Kontroli**, która rozciąga się 1" od jednostki. Co do zasady, wrogie Elementy armii poruszając się, nie mogą znaleźć się w **Strefie kontroli** jednostki. Jeżeli Element porusza się, zaczynając ruch w **Strefie Kontroli** wrogiej Jednostki, musi zakończyć ruch poza tą strefą. Chyba, że zasada wprost mówi inaczej (np. Szarża).

Jednostki reprezentowane są przez podstawki z modelami, umieszczone na prostokątnych tackach w odpowiednich rozmiarach. Jednostki należą do jednego z trzech typów:

jazda piechota artyleria

Rozróżniamy trzy rozmiary Jednostek:

- Małe (S)
- Średnie (M)
- Duże (L)

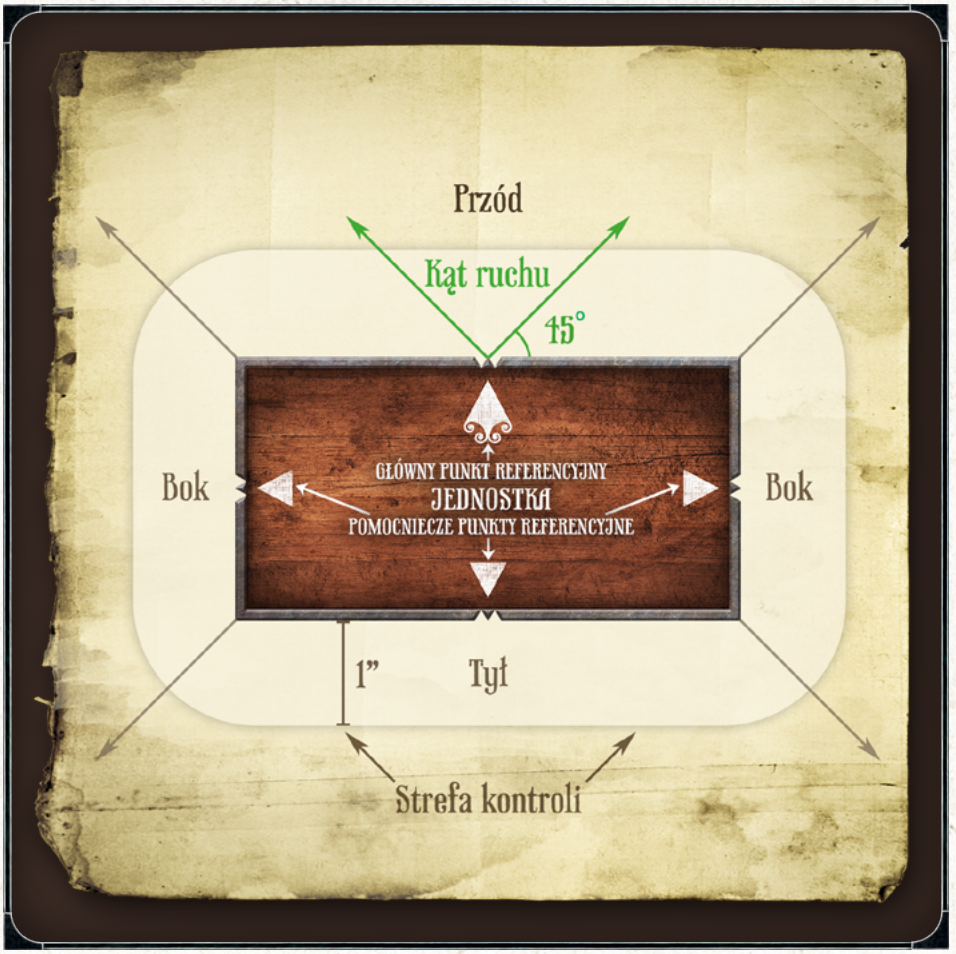
Jak również trzy rozmiary grup:

- G1
- G2
- G3

Każda Jednostka ma cztery strefy: przednią, dwie boczne i tylną. Na środku każdej krawędzi tacki znajduje się **punkt referencyjny (REF)**. Punkt na środku przedniej krawędzi tacki to **główny punkt referencyjny (REF-1)**, do którego odnosi się wiele zasad. Gra zakłada, że pole widzenia jednostki rozciąga się na 360 stopni.

1.1.2 Grupy

Grupy reprezentują wszystko, co nie stanowi głównych formacji bojowych. Umieszczane są na okrągłych lub owalnych tackach. Wszystkie informacje na temat grup znajdują się w rozdziale 9. Grupy.


Przód
Kąt ruchu
45°
Bok
GŁÓWNY PUNKT REFERENCYJNY
JEDNOSTKA
POMOCNICZE PUNKTY REFERENCYJNE
Bok
1"
Tył
Strefa kontroli

Kąt ruchu 360°
Przód
Przód
GRUPA
Przód
Przód

1.1.3 Karty jednostki

Karta Jednostki

Karta Grupy

1. **Nazwa** - oprócz nazwy Jednostki/Grupy czasami jest tutaj też podana rola danego Elementu, np. Głównodowodzący.

2. **Rozmiar** - określa, jakiej tacki używa Element Armii.

3. **Symbol frakcji** - określa, do jakiej frakcji należy Element.

4. **Typ** - niektóre zasady odnoszą się do konkretnego typu:

Jednostka - Piechota

Jednostka - Jazda

Jednostka - Artyleria

Grupa

5. **Wartość Jednostki / Grupy** - w wypadku Jednostki, kolor monet określa, jak wpływa ona na (Motywację armii, patrz *11. Motywacja armii*), liczba monet określa koszt wykupienia dla niej ulepszeń. W wypadku grupy, kolor sztandaru określa, jak wpływa ona na armii.

6. **Podstawowe statystyki:**

Szybkość Odporność Morale Wyszkolenie

7. **Stan** - wartości na polach w kolorach Stanów określają, w jakim Stanie jest Element Armii w zależności od posiadanych Punktów Dezorganizacji. Oznacza próg złamania.

8. **Zasady specjalne** - w tym miejscu wymieniane są zasady specjalne. Kolory z prawej strony określają w jakim Stanie musi być Element, żeby zasada działała.

9. **Profil Ataku w Walce Wręcz** - posiadają go tylko Jednostki. Liczby na kolorowych polach określają odpowiednio iloma kośćmi rzuca się wykonując Atak. oznacza modyfikator za Impet. Z prawej strony umieszczone są symbole specjalnych zasad ataku (patrz *12.2 Zasady specjalne profilów broni*).

10. **Profil Ostrzału** - liczby na kolorowych polach określają, iloma kośćmi rzuca się wykonując Ostrzał, w zależności od Stanu, w jakim znajduje się Jednostka.

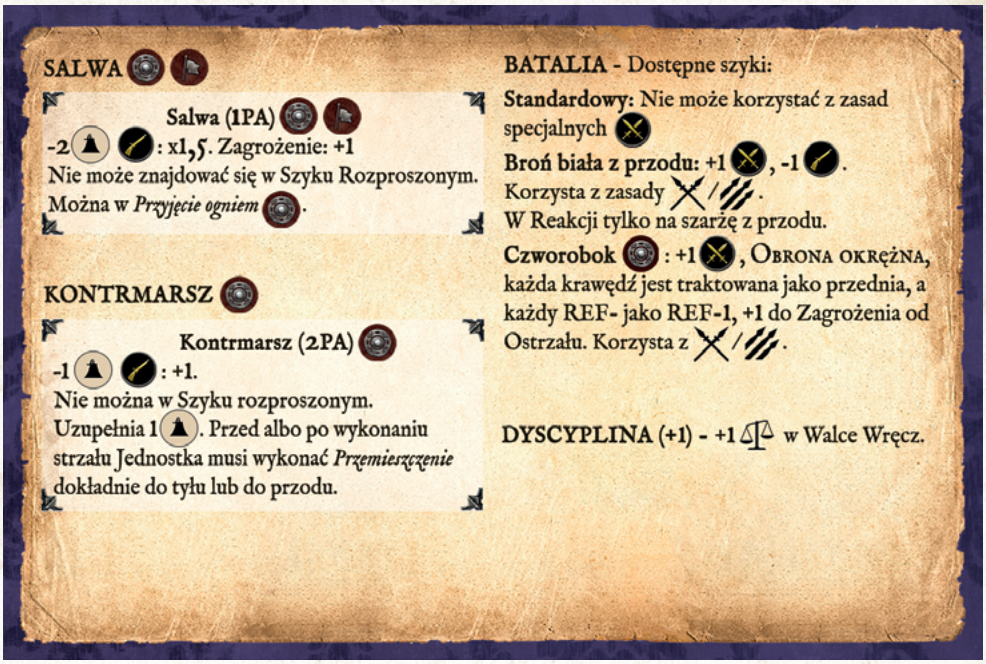
Ostrzał w Ruchu. Liczba przy tym symbolu określa iloma mniej kośćmi Jednostka rzuca w Ostrzale jeżeli ma .

Skuteczność.

Liczba Ładunków Amunicji, jaką posiada Element.

Zasięg Ostrzału w calach.

11. **Akcje Grup** (patrz *9. Grupy*).



Na rewersie karty znajduje się skrót zasad specjalnych dotyczących danego Elementu Armii. Pełna treść zasad znajduje się w rozdziale *12.1 Zasady specjalne Elementów Armii*.

1.2 Znaczniki i Żetony

Znaczniki to z reguły figurki pełniące funkcję dekoracyjno-informacyjną. Służą wyłącznie oznaczeniu, że dany Element armii czy inny obiekt na stole posiada ulepszenia, zasady specjalne, obiekty towarzyszące itp. W odróżnieniu od Jednostek i Grup, nie są umieszczane na tackach.

Podobną funkcję pełnią różne żetony. Nie wpływają one bezpośrednio na grę, tylko na Element, do którego są dołączone. Nie wpływają np. na ruch innych elementów swoją fizyczną obecnością na stole. Jeżeli jakiś Element miałby zakończyć ruch na znaczniku czy żetonie, należy te przesunąć lub całkiem zdjąć z pola bitwy i umieścić przy Karcie Jednostki. Znaczniki i żetony umieszcza się na stole razem z Elementem, do którego są dołączone. Jeżeli Element, do którego dołączone są znaczniki, zostaje usunięty ze stołu, usuwa się dołączone do niego znaczniki i żetony.

Znacznik oznaczający Działa regimentowe dołączone do Jednostki Piechoty Cesarskiej.

Żeton Rozkazu przy Jednostce.

- **Żetony Rozkazów:**
  - Rozkaz Reorganizacja
  - Rozkaz Manewr
  - Rozkaz Obrona
  - Rozkaz Natarcie
- **Żetony Stanów:**
  - Chwiejny
  - Załamany
- **Żetony Dezorganizacji:**
  - 1 3 5 10
- **Żetony zasobów:**
  - Ładunki Amunicji do Ostrzału
  - Ładunki Amunicji do Ostrzału w Walce Wręcz
  - Niewykorzystane Kopie
  - Punkt Rozkazów
- **Żetony szyku:**
  - Czworobok
  - Szyk rozproszony
  - Broń biała z przodu
- **Żetony do scenariuszy:**
  - Znacznik celu
  - Żeton kontroli Czerwonego Gracza
  - Żeton kontroli Niebieskiego Gracza
- **Pozostałe:**
  - Żeton Strat
  - Żetony uniwersalne

1.3 Stany i Dezorganizacja

Na historycznych polach bitwy wybicie oddziałów do nogi było raczej rzadkością. Największe straty wojska zwykle ponosiły, kiedy oddziały się załamywały, traciły szyk i rzucały do ucieczki. Straty w trakcie samego starcia dwóch oddziałów były często relatywnie nieduże, a to, co decydowało o wydajności bojowej formacji, to jej poziom zorganizowania, morale, utrzymanie szyku, bądź jego brak. Oddział, mimo wciąż wysokiego stanu osobowego, mógł stracić wartość podczas bitwy przez spadek zapału i chaos w szykach. Sprawna kadra oficerska, czy moment wytchnienia, potrafiły jednak nieraz dać szansę takim sypiącym się jednostkom na uporządkowanie się i powrót do aktywnych działań bojowych, a widok cofającego się przeciwnika – tchnąć nowego ducha w zmęczonych żołnierzy.

W Ogniem i Mieczem – żeby oddać te realia i z uwagi na skalę starć, w jakich gra operuje – zamiast skupiać się na stratach w oddziałach, śledzimy przede wszystkim ich poziom zdezorganizowania. Presja ostrzału, walki i ciężkich manewrów będzie powodowała stopniowy wzrost dezorganizacji, spadek wartości bojowej, aż wreszcie – rozsypanie się. Jednostka usunięta ze stołu niekoniecznie została wybita do nogi. Raczej nieodwracalnie, z perspektywy rozgrywanej bitwy, straciła zdolność bojową i pierzchła z pola. Z kolei sukcesy w walce, czas na wytchnienie i aktywne działania dowódców, pozwolą na utrzymanie dobrej formy formacji, bądź przegrupowanie i powrót do walki wcześniej nadwyrężonych wojsk.

Jedynie w szczególnych okolicznościach powodujących znaczny spadek osobowy o nieodwracalnych skutkach, jak liczne dezercje przed bitwą, straty będą oznaczane w oddziale osobnymi żetonami.

Jednostki i Grupy posiadają Stany określające ich obecną zdolność bojową. Występują trzy stany Jednostek:

Pewny Chwiejny Załamany

Jadnostki mają zwykle trzy stany, a Grupy jeden . Istnieją jednak wyjątki i np. artyleria zwykle posiada tylko stan i . Stan, w jakim jest Jednostka, wpływa na inne jej statystyki (przede wszystkim na Strzelanie i Walkę Wręcz) oraz działanie zasad specjalnych czy nawet zdolność do wykonywania niektórych Akcji. Np. Jednostka w stanie nie może wykonać Akcji Szarża. Pod wpływem różnych czynników podczas gry, takich jak ostrzał, walka wręcz, nieudane testy czy , Jednostka może otrzymywać Punkty Dezorganizacji (dalej określane też jako), które wpływają na spadek zdolności bojowych Jednostki, co wyrażane jest poprzez zmianę Stanu. Im więcej Dezorganizacji, tym niższy Stan. Każdy Stan u każdego elementu armii ma określony próg. Jeżeli element otrzyma więcej niż próg Stanu, przechodzi w niższy Stan. Jeżeli osiągnie Próg ucieczki .

Jednostki mogą w różnych okolicznościach (przede wszystkim w wyniku *Przegrupowania* lub *Zbierania przez Dowódcę*) usuwać . W ten sposób mogą wrócić do wcześniejszego, lepszego Stanu.

Dezorganizację oznacza się żetonami lub kostką umieszczanymi na stole stole obok Jednostki lub na jej karcie. Stany oznaczone są na karcie i dodatkowo można oznaczyć je kolorowym Żetonem Stanu obok Jednostki.

1.4 Mierzenie odległości i kontakt

Gracze mogą mierzyć wszelkie odległości w dowolnym momencie gry.

Kiedy mowa o znajdowaniu się w zasięgu X od danej Jednostki, Grupy, elementu terenu, żetonu itp. oznacza to, że wystarczy przebywać dowolnym elementem tacki w tym zasięgu, chyba że zasada wprost stanowi inaczej.

Kiedy w zasadach jest mowa o pozostawaniu w kontakcie (Jednostek, struktur itp.) należy przez to rozumieć dowolny kontakt krawędziami, chyba że zasady wprost mówią inaczej (np. *kontakt REF*).

1.5 Kości, rzuty i testy

1.5.1 Kości

Gra korzysta z kości dziesięciościennych, dalej zwanych k10 lub kośćmi. Ścianki kości mają wartości od 1 do 10 (w każdej sytuacji "0" na kości oznacza "10").

Na specjalnych kostkach frakcyjnych najbardziej pożądany podczas gry wynik 1, zastąpiony jest godłem frakcji.

1.5.2 Testy

W *Ogniem i Mieczem* wyróżniamy dwa rodzaje testów: Standardowy oraz Przeciwstawny.

1.5.2.1 Testy standardowe

Test standardowy to określona liczba (1 lub więcej) rzutów kostką k10, w którym wyniki równe lub mniejsze od wartości Poziomu Trudności testu (zazwyczaj jest to wartość testowanej cechy) oznaczają sukcesy a wyższe – porażki. Test jest zatem zbiorem (1 lub więcej) rzutów.

W przypadku testów składających się z kilku rzutów, należy wykonać je równocześnie, tzn. rzucić określoną liczbą kostek jednocześnie.

Test zawsze wykonuje się przynajmniej jedną kostką. Żadne modyfikatory nie mogą zmniejszyć liczby kostek poniżej 1.

W przypadku jeśli jeden test jest wykonywany z dwoma modyfikatorami: jednym takim, który dodaje/odejmuje kości oraz takim, który mnoży/dzieli liczbę kości, to najpierw wykonuje się dodawanie/odejmowanie, a następnie mnożenie/dzielenie.

Wszystkie niepełne wyniki zaokrąglamy w górę.

Test Walki Wręcz lub Strzelania to jeden lub więcej rzutów kostką. Liczba rzutów zależy od wartości cechy Walka Wręcz/Strzelanie. Aby rzut zakończył się Sukcesem, trzeba wyrzucić wartość równą/mniejszą *, pozostałe wyniki oznaczają Porażki.*

1.5.2.2 Testy Przeciwstawne

Część testów w grze (np. Inicjatywy albo Zwiadu) to Testy Przeciwstawne. Testy takie wykonuje się jedną lub więcej kostkami. Wszelkie modyfikatory dodające kostki do testu należy zadeklarować przed wykonaniem rzutu.

Zamiast Poziomu Trudności testu, sprawdza się, który z graczy uzyskał najniższy wynik. W przypadku jeśli osiągnęli go obaj gracze, sprawdza się, który z nich ma więcej takich wyników.

W przypadku remisu odrzuca się najniższe wyniki i porównuje następne w kolejności, powtarzając procedurę aż do uzyskania zwycięzcy. W bardzo rzadkim przypadku "absolutnego remisu" należy ponowić rzut.

Michał i Baśka wykonują Test Zwiadu. Michał rzuca dwoma kośćmi, a Baśka trzema. Michał uzyskuje wyniki 3 i 4. Baśka uzyskuje wyniki 3,4,7. Kolejno wyniki 3 i 4 remisują. Baśka wygrywa wynikiem 7 ponieważ Michał nie ma już kości.

Michał i Baśka wykonują Test Zwiadu. Michał rzuca czterema kośćmi, a Baśka pięcioma. Michał uzyskuje wyniki 2,3,3, a Baśka 2,3,5,5,7. Najniższym wynikiem obojga graczy jest 2 i każde z nich uzyskało po 1 takim rezultacie. Jako że oznacza to remis, Michał i Baśka odrzucają 2 i porównują kolejny wynik. Jest nim 3. Michał ma dwa takie wyniki, a Baśka jeden, więc Michał wygrywa Test Zwiadu.

1.5.3 Przerzuty

Gdy zasady mówią o przerzucie, oznacza to konieczność ponownego rzutu jedną lub kilkoma kostkami (nie więcej niż zostało użyte w teście). Wynik przerzutu jest wiążący (nawet jeżeli jest gorszy niż pierwszy rzut). Każdą kość można przerzucić tylko jeden raz. Przerzuty rzutów w ramach jednego testu mogą jednak się sumować.

Gracz wykonuje test 3 kostkami. Jedna z zasad nakazuje przerzucenie 1 sukcesu, inna również. Tym samym gracz musi przerzucić 2 sukcesy. Jeżeli jednak w teście odniesie tylko jeden sukces, to przerzuca go tylko raz.

Jeżeli jedna z zasad nakazuje wykonanie przerzutu sukcesów, a inna porażek, to rzuty te wzajemnie się znoszą.

Test składa się z trzech rzutów i jedna z zasad nakazuje przerzucenie każdego sukcesu, a druga umożliwia przerzucenie 1 porażki. Gracz uzyskuje 2 sukcesy i 1 porażkę. Zamiast wykonywać jeden przerzut porażki i 2 przerzuty sukcesów, wykonuje tylko 1 przerzut sukcesu.

1.5.4 Hierarchia zasad

W przypadku konfliktu zasady ogólnej i szczegółowej, pierwszeństwo ma zasada szczegółowa.

Jeśli dochodzi do konfliktu pomiędzy zasadami o tym samym poziomie szczegółowości (np. dwiema zasadami specjalnymi), to zasada mówiąca, że czegoś nie można zrobić ma pierwszeństwo nad zasadą mówiącą, że trzeba coś zrobić.

Zdajemy sobie sprawę, że podczas gier mogą zdarzyć się sytuacje nietypowe, które nie są ujęte w tych zasadach. W takiej sytuacji gracze powinni rozstrzygnąć je między sobą albo, jeżeli nie mogą dojść do porozumienia, rzucić kostką. Sytuacje te będziemy też opisywać w szczegółowych zasadach turniejowych na stronie gry.

Rozgrywka w *Ogniem i Mieczem* podzielona jest na **rundy**. Każda runda podzielona jest na cztery **fazy**. Przebieg rozgrywki pokazuje poniższy schemat.

Runda:

- Faza Początkowa
- Faza Inicjatywy
- Faza Działań
  - Tura gracza A
  - Tura gracza B
  - Tura gracza A
  - Tura gracza B
  - ...
- Faza Końcowa

2.1 Faza Początkowa

W Fazie Początkowej dowódcy odnawiają swoje Punkty Rozkazów ( ). Na początku rundy wszystkie odkryte rozkazy wydane Jednostkom zostają zakryte. Jeżeli Jednostka ma dwa rozkazy – jeden odkryty a drugi zakryty – to odrzuca się ten odkryty.

W pierwszej rundzie gry, w Fazie Początkowej, każda Jednostka musi otrzymać wybrany przez gracza zakryty Żeton Rozkazu.

2.2 Faza Inicjatywy

Określenie Inicjatywy to Test Przeciwstawny. Każdy z graczy rzuca standardowo 1 kostką. Liczba kostek może być modyfikowana przez Głównodowodzącego za pomocą Interwencji (patrz *10.3. Interwencja*) przez wydanie . Za każdy 1 Gracz rzuca jedną kostką więcej. Liczbę wydanych punktów należy zadeklarować przed wykonaniem Testu. Gracze w tajemnicy oznaczają, ile wydają na Test.

Można to zrobić poprzez wzięcie do ręki tylu kości, iloma planuje się zdać test, a po ujawnieniu liczby kości, zapłacić punktami Rozkazu.

Gracz, który wygra test, decyduje, kto ma Inicjatywę w danej rundzie gry. Posiadający Inicjatywę wykonuje wszystkie działania jako pierwszy.

2.3 Faza działań

W Fazie Działań, zaczynając od gracza posiadającego Inicjatywę, gracze naprzemiennie wykonują Tury Gracza. Gracz, który aktualnie wykonuje swoją turę nazywany jest Aktywnym Graczem, drugi gracz nazywany jest Nieaktywnym Graczem.

2.3.1 Tura Gracza

1. **Deklaracja działania**

   Gracz deklaruje aktywowanie Elementu swojej armii lub wykonanie aktywacji specjalnej (np. wykonanie jakiegoś działania zamiast aktywacji Jednostki, jak w wypadku scenariuszowej *Przewagi: Wyrachowanie*). Nie można zadeklarować aktywacji Elementu, który już posiada odsłonięty żeton rozkazu. Jeżeli gracz nie może zadeklarować już żadnej aktywacji, przechodzi od razu do pkt. 5, Koniec Tury.

2. **Rozpatrzenie efektów działających przed aktywacją**

   Niektóre zasady działają przed wykonaniem aktywacji. Należy rozpatrzyć je już po zadeklarowaniu aktywacji, ale przed jej wykonaniem. W tym momencie gracz odwraca Żeton Rozkazu.

3. **Aktywacja**

   Należy wykonać wcześniej zadeklarowaną aktywację elementu i wykonać przewidziane dla niego Akcje oraz ewentualne Reakcje przeciwnika, albo rozpatrzyć aktywację specjalną.

4. **Rozpatrzenie efektów działających po aktywacji**

   Niektóre zasady działają po wykonaniu aktywacji. Należy rozpatrzyć je w tym momencie.

5. **Koniec tury**

   Po wykonaniu działania Tura Gracza się kończy i zaczyna się Tura przeciwnika.

2.3.2 Aktywowanie kilku elementów

Czasami zasady pozwalają na aktywację kilku Elementów w jednej Turze. W takiej sytuacji aktywacje wykonuje się jedna po drugiej, a Tura kończy się po zakończeniu ostatniej aktywacji (np. zasada specjalna *Element pomocniczy*).

2.3.3 Aktywacja poza kolejnością

W szczególnych okolicznościach Element armii jednego gracza może zostać aktywowany podczas aktywacji innego Elementu lub w Turze drugiego gracza. Jeżeli dojdzie do takiej sytuacji, aktywowany element odwraca Żeton Rozkazu, a jeżeli jest on już odkryty, Element armii otrzymuje 1 przed aktywacją. Taka sytuacja najczęściej ma miejsce w wypadku Walki Wręcz, Reakcji lub niezdania testów w wyniku ostrzału. Nie można wtedy wykonywać Akcji Darmowych dostępnych w aktywacji Jednostki, chyba że zasada wprost na to pozwala.

2.4 Faza Końcowa

W Fazie Końcowej sprawdzane są warunki realizacji scenariusza oraz sprawdzana jest armii. W Fazie tej kończy się również działanie efektów trwających do końca rundy. W Fazie końcowej usuwa się też D z Grup.

3 ROZKAZY

Przed pojawieniem się nowoczesnych form komunikacji, pole bitwy cechowało się znaczną bezwładnością. Wymiana informacji była ograniczona głównie do krążących między pozycjami gońców, którzy nie zawsze byli w stanie na czas dotrzeć z raportem czy nowymi rozkazami. Oficerowie podejmowali decyzje na podstawie niepełnych i często nieaktualnych informacji, nieraz zdani bardziej na instynkt i doświadczenie lub ciągłe wykonywanie ostatniego otrzymanego rozkazu. Grupy wojsk stojące tuż obok miejsca zmagań potrafiły w ogóle nie wziąć w nich udziału tylko dlatego, że goniec nie dotarł na czas lub wcale. Brak pełnego obrazu u poszczególnych oficerów sprawiał, że nieraz doskonałe okazje przepadały niewykorzystane, a gdzie indziej dawano z siebie wszystko na próżno, nie wiedząc, że bitwa jest już przegrana.

W grach bitewnych z natury, gracz patrząc z góry na stół, ma lepszy obraz sytuacji niż kiedykolwiek, jakikolwiek siedemnastowieczny dowódca, otrzymując na bieżąco niemal wszystkie informacje na temat i pozycji skuteczności działań nie tylko swoich wojsk, ale i przeciwnika. Ogniem i Mieczem ogranicza tę wszechwiedzę gracza za pomocą systemu rozkazów. Rozkazy przydzielane Jednostkom określają postawę Jednostki i rodzaj działań, jakie będzie gotowa podejmować, przyjęte na podstawie ostatnich poleceń otrzymanych od dowództwa armii. Niektóre oddziały z uwagi na ich specyfikę lub talent oficerów mogą zachować większą elastyczność, co reprezentuje możliwość samodzielnej zmiany rozkazu, ale co do zasady, aby zmienić rozkaz potrzebne jest działanie dobrze umiejscowionego dowódcy. Przeciętny oddział po tym, jak dostanie rozkaz obrony określonej pozycji, pozostanie na niej, dopóki nie dostanie nowych rozkazów lub nie zostanie z niej wypchnięty. Dowódcy mogą też wydawać rozkazy w ograniczonym zasięgu, co reprezentuje ograniczenia logistyczne komunikacji za pomocą gońców, sygnałów dźwiękowych i sztandarów.

3.1 Działanie rozkazów

Jednostki potrzebują rozkazów, żeby działać. Rozkazy oznacza się, kładąc przy Jednostce Żeton Rozkazu. Rozkazy przydzielane są w tajemnicy przed przeciwnikiem i służą jednocześnie do wskazywania czy Jednostka była już aktywowana. Jeżeli zasady nie mówią inaczej, Żeton należy kłaść zakryty, czyli rewersem z godłem do góry. Rozkazy przydzielane są wszystkim Jednostkom w pierwszej Fazie Początkowej (patrz *2.1 Faza Początkowa*), a później mogą być zmieniane przez Dowódców (patrz *10.2 Nowe Rozkazy*).

Po wybraniu Jednostki, która ma zostać aktywowana, należy odkryć jej rozkaz. Rozkaz określa dostępne dla Jednostki Akcje oraz ile Punktów Akcji (dalej: PA) Jednostka ma do dyspozycji. Jednostka nie musi wykorzystać wszystkich punktów akcji. Odkryte rozkazy pokazują też, które Jednostki już się aktywowały w tej rundzie i nie mogą się ponownie aktywować.

Jeżeli przy jakiejś zasadzie znajduje się symbol danego Rozkazu, oznacza to, że ma ona zastosowanie tylko jeżeli jednostka posiada ten Rozkaz.

3.1.1 Wydanie rozkazu

Jeżeli Jednostka ma zakryty Żeton Rozkazu, zdejmij go i połóż nowy zakryty Żeton Rozkazu. Jednostka, nie aktywowała się jeszcze w tej Rundzie, i będzie mogła to zrobić z użyciem nowego Rozkazu.

Jeżeli Jednostka ma odkryty Żeton Rozkazu połóż nowy zakryty Żeton Rozkazu obok już odkrytego i pozostaw oba na stole. W tej sposób wiadomo, że Jednostka była już aktywowana w tej rudzie.

Jeżeli Jednostka zostanie aktywowana mając przydzielony odkryty i zakryty (np. w wyniku *Reakcji*) Żeton Rozkazu, należy zdjąć już odkryty Żeton i odkryć zakryty.

3.1.2 Rozkazy a Akcje

Każdy z rozkazów umożliwia wykonanie ograniczonej liczby i kombinacji Akcji w fazie działań. Jednostki pozostające w kontakcie z wrogimi Jednostkami wykonują inny zestaw Akcji. Niektóre zasady specjalne pozwalają na wykonanie innych Akcji niż tutaj wymienione, lub mogą tworzyć wyjątki od poniższych ograniczeń wynikających z Rozkazów.

3.2 Rodzaje Rozkazów

Wyróżniamy cztery rodzaje Rozkazów:

Natarcie

Manewr

Obrona

Reorganizacja

3.2.1 Rozkaz Reorganizacja (2PA)

Akcje:

- Akcje Standardowe.
- Akcja Specjalna Porządkowanie (maks. 1 na aktywację).

Jeden PA można przeznaczyć na dowolną Akcję Standardową. Jeden PA można przeznaczyć tylko na Akcję Specjalną Porządkowanie albo Akcję Wycofanie.

3.2.2 Rozkaz Manewr (2PA)

Akcje:

- Akcje Standardowe.
- Akcja Specjalna Marsz.
- Akcja Specjalna Ruch Podwójny.

Jeden PA można przeznaczyć tylko na jedną z następujących Akcji: Akcję Specjalną Marsz, albo Akcję Specjalną Ruch Podwójny, albo Akcję Ruch.

3.2.3 Rozkaz Obrona (2PA)

Akcje:

- Akcje Standardowe za wyjątkiem Akcji Ruch.

Jednostka może przeznaczyć maksymalnie jeden PA na jedną z następujących Akcji: Wycofanie, albo Przemieszczenie, albo Zwrot.

3.2.4 Rozkaz Natarcie (1PA)

Akcje:

- Akcja Specjalna Szarża.
- Akcja Ruch.
- Akcja Zwrot.

4.1 Rodzaje Akcji

To, jakie Akcje może wykonać Jednostka, określa przydzielony jej Rozkaz. Akcje dzielimy na Standardowe i Specjalne. Akcje Standardowe to Akcje, które Jednostki mogą wykonywać w większości wypadków. Akcje Specjalne to bardziej złożone działania. Jednostka może wykonać je, jeżeli pozwala na to Rozkaz lub zasada specjalna. Na wykonanie Akcji, Jednostka zużywa Punkty Akcji. Akcje Standardowe zawsze kosztują 1PA. Akcje specjalne mają koszt podany przy nazwie Akcji. Jednostka nie musi wykorzystać wszystkich punktów Akcji, ale nie przechodzą one na kolejne rundy. Poniżej wymienione są występujące w grze Akcje.

4.1.1 Akcje Standardowe (1PA)

- Ładowanie.
- Ostrzał Standardowy (Jednostka może wykonać tę Akcję tylko raz na turę)
- Przemieszczenie
- Ruch
- Wycofanie
- Zwrot
- Zmiana szyku*

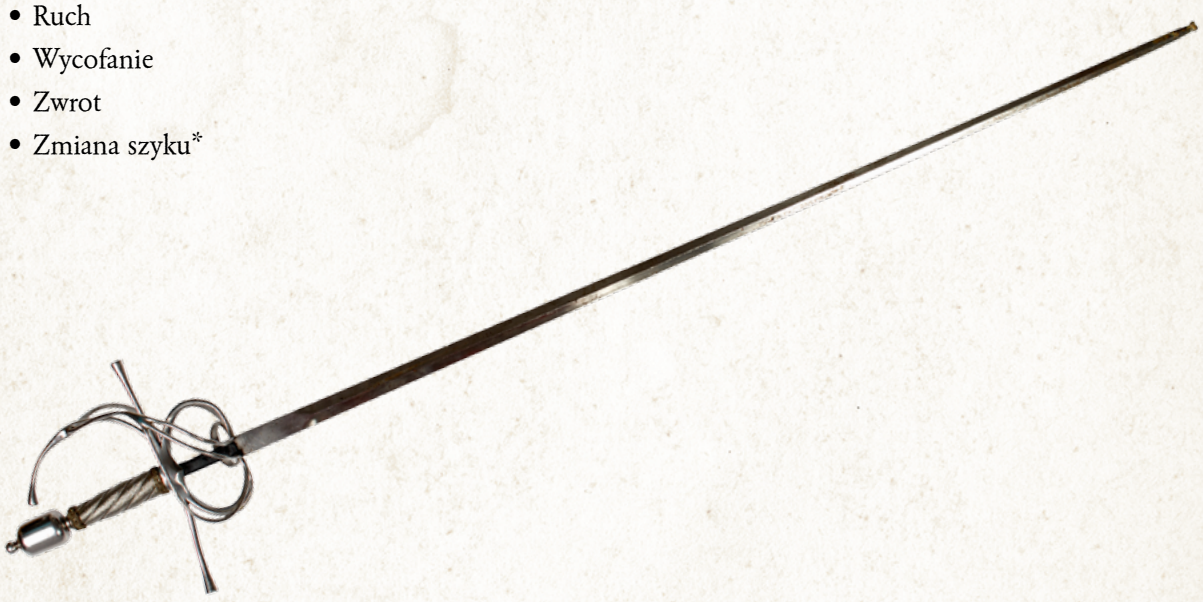
4.1.2 Akcje Specjalne

- Atak w Walce Wręcz (1PA)
- Ruch podwójny (2PA)
- Marsz (2PA)
- Oderwanie (2PA)
- Porządkowanie (1PA)
- Szarża (1PA)
- Ostrzał specjalny (XPA)**
- Zajęcie / Opuszczenie Struktury (1PA)

* Jednostka musi posiadać zasadę specjalną umożliwiającą wykonanie takiej Akcji (np. Batalia).

** Istnieją różne rodzaje Ostrzałów specjalnych. Wynikają one z zasad specjalnych lub ulepszeń Jednostek i są przy nich opisane. Jednostka musi posiadać na Karcie odpowiednią zasadę i spełniać warunki, żeby wykonać ostrzał specjalny.

Specjalne zasady Jednostki lub scenariusza mogą dawać dostęp do innych Akcji Specjalnych lub Standardowych niż te wymienione wyżej.



4.1.3 Akcje Przymusowe

Czasami element armii musi wykonać określoną Akcję niezależnie od posiadanego rozkazu lub pozostawania w Walce Wręcz. Nazywamy ją wtedy Akcją Przymusową. Akcja wykonywana jako Przymusowa może mieć dodatkowe ograniczenia, jak ją wykonać.

Jednostka nie zdała dwóch testów w wyniku ostrzału. Zostaje aktywowana i wykonuje Akcję Przymusową Wycofanie, co narzuca jej m.in. to, że musi się wycofać o pełną wartość .

4.1.4 Akcje Darmowe

W wyniku zasad specjalnych elementy armii mogą wykonywać Darmowe Akcje. Zasada wskazuje wtedy w jakich okolicznościach i jaka Akcję może wykonać. Wykonanie jej nie kosztuje PA. Jeśli zasady umożliwiają Elementowi wykonanie więcej niż jednej Darmowej Akcji w Aktywacji, to Gracz wybiera i wykonuje tylko jedną z nich.

4.2 Akcje a Walka Wręcz

Związanie Walką Wręcz (patrz *7.4. Rozpatrywanie Walki Wręcz*) to sytuacja, w której wrogie Jednostki są w bezpośrednim kontakcie krawędziami tacek. Powoduje to zmianę, jakie akcje są dopuszczalne dla związanych Walką Jednostek. Aktywowana Jednostka związana Walką Wręcz, zamiast Akcji wynikających z Rozkazów Jednostki, może zawsze wykonać tylko Akcje Przymusowe i jedną z poniższych Akcji (chyba, że zasady specjalne Jednostki stanowią inaczej):

- Atak w Walce Wręcz (Akcja specjalna).
- Oderwanie (Akcja specjalna).
- Zwrot (Akcja standardowa).
- Zmiana szyku (Akcja standardowa).
- Ostrzał specjalny (Akcja specjalna) – tylko jeżeli dany ostrzał specjalny wprost mówi, że może zostać użyty, będąc w kontakcie z wrogą Jednostką.

4.3 Akcje standardowe

4.3.1 Akcja Ładowanie

Każda akcja Ładowanie przywraca 1 albo 1 (patrz *6.6. Amunicja*).

4.3.2 Akcja Ostrzał standardowy

Jednostka wykonuje ostrzał z użyciem profilu broni strzeleckiej na Karcie Jednostki (patrz *6. Ostrzał*).

4.3.3 Akcja Przemieszczenie

Jednostka przesuwa się o maksymalnie 2” w dowolną stronę (do przodu, do tyłu, w bok lub na ukos). Kierunek, w którym zwrócona jest Jednostka, pozostaje niezmieniony.

Jednostka wykonuje przemieszczenie o 2” tak, by ominąć inny oddział.

4.3.4 Akcja Ruch

Jednostka porusza się do przodu (z REF-1) w Kącie Ruchu maksymalnie o wartość .

4.3.5 Akcja Wycofanie

Jednostka porusza się do tyłu (z REF na tylnej krawędzi) w Kącie Ruchu maksymalnie o wartość . Jeżeli Jednostka wykonuje *Wycofanie* jako *Akcję przymusową*, to musi poruszyć się o całą wartość . Jeżeli nie jest to możliwe, następuje *Ścisk* (patrz *5.4. Ścisk*). Pozostałe zasady mogą nakazać *Wycofanie* w innym kierunku – należy wtedy zastosować odpowiedni REF.

4.3.6 Akcja Zwrot

Jednostka może wykonać zwrot do 45 stopni, albo o dokładnie 90 albo 180 stopni w dowolną stronę. Nie może przy tym wejść w **Strefę kontroli** wrogiej Jednostki, chyba że już była z nią w kontakcie. Zwrot do 45 stopni wykonuje się, przykładając punkt miarki oznaczony 45 stopni do REF-1 i obracając front Jednostki tak, by nie przekroczyć oznaczonego na miarce kąta. Zwrot o 180 stopni wykonuje się przez obrócenie Jednostki w miejscu o 180 stopni. Zwrot o 90 stopni wykonuje się poprzez przyłożenie miarki do dowolnego narożnika i obrócenie tacki o 90 stopni (patrz przykład na sąsiedniej stronie).

Akcję można wykonać także, będąc w trakcie walki wręcz. W takiej sytuacji Jednostka może wykonać zwrot o 90 albo 180 stopni, o ile pozostanie w kontakcie ze wszystkimi Jednostkami wroga, z którymi się stykała i nie ulegną zmianie krawędzie Jednostek wroga, z którymi także się stykała.

4.3.7 Akcja Zmiana szyku

Zmiana ta wymaga posiadania zasady specjalnej, umożliwiającej wykonanie takiego rozkazu (np. *Batalia*, *Rozproszenie*). Jednostka może zmienić szyk, w jakim obecnie się znajduje na inny, dopuszczony przez jej zasady specjalne.

Piechota Najemna z zasadą Batalia, będąc w Szyku Standardowym z muszkieterami z przodu, może wykonać Akcję Zmiana Szyku i ustawić się w Czworobok.

Jeżeli Jednostka jest w Stanie, w którym nie może korzystać z odpowiedniej zasady specjalnej, nie może zmienić szyku. W takim wypadku pozostanie w szyku, jaki ostatnio przyjęła, do czasu aż odzyska dostęp do odpowiedniej zasady specjalnej.

4.3.7.1 Szyki Jednostek

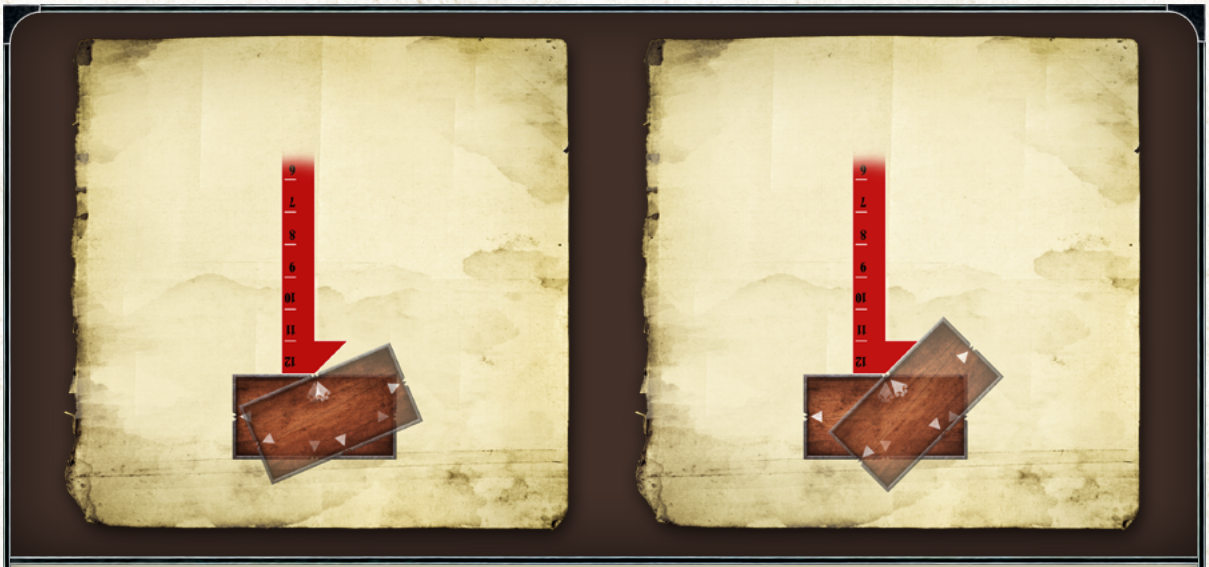
Jednostki mogą być ustawione w różne szyki, które wpływają ich statystyki i sposób działania. Reprezentowane są one poprzez ustawienie podstawek na tacce. Domyślnie Jednostki są ustawione i pozostają w **Szyku Standardowym** – jest to ustawienie, jakie pokazane jest przy profilu Jednostki i nie wpływa na statystyki, choć niektóre zasady specjalne mogą mieć zastosowanie tylko w innym szyku (np. *Pika u Jednostek z zasadą Batalia*). Jednostki posiadające zasady specjalne: **Batalia**, **Wymiana szeregów**, **Wyborni jeźdźcy** lub **Rozproszenie** mogą zmienić **Szyk standardowy** na inny, dopuszczony przez zasady specjalne. Zmianę wykonują poprzez Akcję **Zmiana szyku**. Tak długo, jak Jednostka pozostaje w takim szyku, stosuje wynikające z tego modyfikatory. Niektóre Jednostki zawsze ustawione są i pozostają w szyku innym niż **Standardowy**. Wskazane jest to w zasadach specjalnych Jednostki. Modyfikatory w takiej sytuacji są już uwzględnione na Karcie Jednostki i nie należy ich ponownie liczyć.

W grze występują następujące typy szyków:

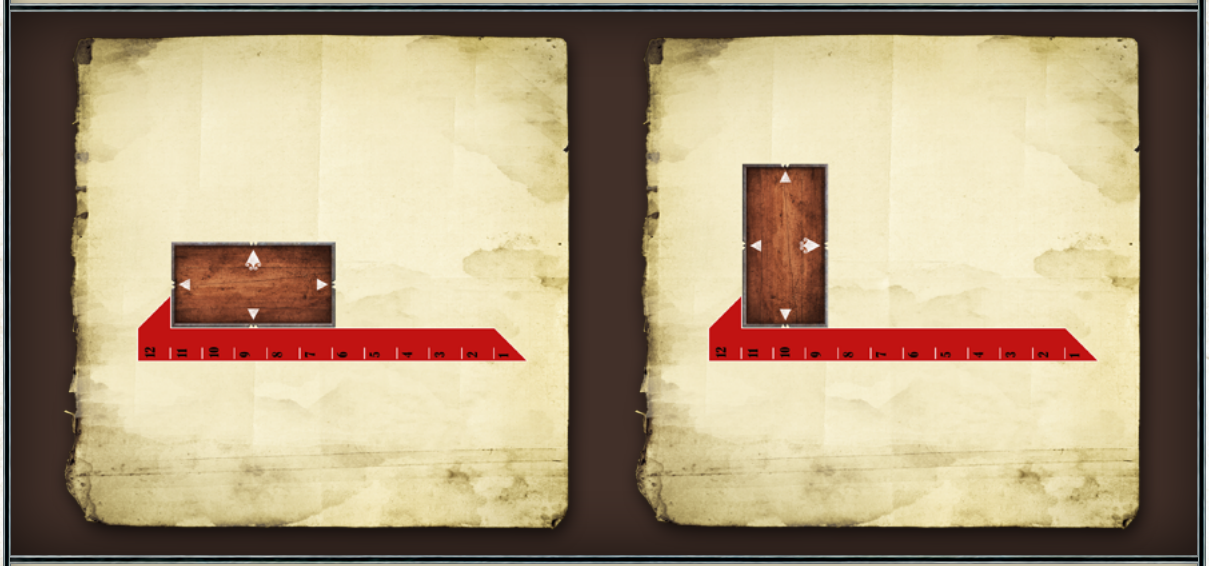
- **Standardowy** - Jednostka używa wyjściowego profilu z karty.
- **Rozproszony** - Jednostka otrzymuje: -1 do wyniku Walki Wręcz, każdy teren (także otwarty), który nie ma zasady **Osłona**, dla tej Jednostki ma zasadę **Osłona (1)**.
- **Broń biała z przodu** - Jednostka otrzymuje: +1 , -1
- **Czworobok** - Jednostka otrzymuje zasadę: +1 , **Obrona okrężna**, każda jej krawędź jest traktowana jako przednia, a każdy REF, jako REF-1, +1 do Zagrożenia, kiedy jest celem ostrzału. Może przyjąć ten szyk tylko jeśli ma . Jeżeli straci natychmiast zmienia szyk na Standardowy.

Jeżeli Jednostka straci możliwość wykonywania Akcji *Zmiana Szyku* pozostaje w szyku, który ostatnio przyjęła. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy utraci będąc w Czworoboku, wtedy nadal przejdzie w szyk Standardowy.

Oddziały w szyku Rozproszonym w otwartym terenie otrzymają korzyści zasady Osłona (1), tak jakby znajdowały się w obszarze terenu dającym taką zasadę. Pamiętaj, że korzyści te nie kumulują się! Po prostu wybierz lepszy wariant.



Jednostka wykonuje zwrot do 45 stopni.



Jednostka wykonuje zwrot o 90 stopni w lewo.

Jednostka wykonuje zwrot o 180 stopni.

1.1 Akcje specjalne

1.1.1 Atak w Walce Wręcz

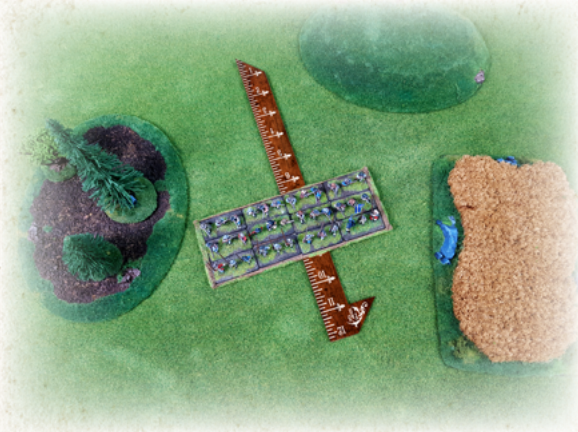
Tę Akcję specjalną można wykonać zawsze, niezależnie od przydzielonego Jednostce rozkazu, ale tylko i wyłącznie, jeżeli jest ona związana Walką Wręcz z wrogą Jednostką. Powoduje ona aktywację Jednostek związanych Walką Wręcz (patrz *2.3.3. Aktywacja poza kolejnością*) z aktywną Jednostką i przeprowadzenie Rozpatrzenia Walki Wręcz (patrz *6.4. Rozpatrywanie Walki Wręcz*).

1.1.2 Akcja Ruch Podwójny (2PA)

Jednostka porusza się do przodu, mierząc z REF-1 w Kącie Ruchu maksymalnie o wartość x2.

1.1.3 Akcja Marsz (2PA)

Jednostka porusza się do przodu, mierząc z REF-1 w Kącie Ruchu maksymalnie o wartość x3. W żadnym momencie Marszu Jednostka nie może się znaleźć krawędzią bliżej niż 8" od wrogiego Elementu armii. Żaden fragment Jednostki nie może przy tym przejść przez Obszar terenu. Jednostki w stanie nie mogą maszerować.



1.1.4 Akcja Oderwanie (2PA)

Tę Akcję specjalną może wykonać Jednostka posiadająca dowolny rozkaz, za wyjątkiem , o ile znajduje się w kontakcie z wrogą Jednostką. Jednostka musi wykonać test . Liczba kostek, którą wykonuje się test, zależy od rozmiaru wroga (1 za S, 2 za M, 3 za L i 4 za XL). Jeżeli Jednostek wroga jest kilka, należy zsumować wszystkie kostki. Każdy nieudany rzut oznacza 1 dla Odrywającego się.

Jeżeli Jednostka nie przekroczyła Progu Ucieczki, może poruszyć się, mierząc z dowolnego REF maksymalnie o wartość x2.

1.1.5 Akcja Porządkowanie (1PA)

Usuń z Jednostki 2. Nie można wykonać tej Akcji, jeżeli Jednostka znajduje się w zasięgu 4" od wrogiej Jednostki.

1.1.6 Akcja Szarża (1PA)

Szarża polega na przemieszczeniu Jednostki wykonującej Akcję tak, żeby dostawić ją w kontakcie krawędziami z elementem armii przeciwnika i następnie wykonać Walkę Wręcz. Cel szarży musi znajdować się w przedniej strefie szarżującego ORAZ odległość od REF-1 do wybranego punktu na krawędzi przeciwnika nie może przekraczać dwukrotności wartości szarżującego. Jednostka zaszarżowana może podjąć próbę wykonania Reakcji. Przeprowadzanie szarży opisane jest szczegółowo w rozdziale o Walce Wręcz (patrz *7.2 Szarża*) Jednostka w stanie nie może wykonać tej Akcji.

Jednostka wykonująca Szarżę otrzymuje modyfikator Impetu do .

1.1.7 Ostrzał specjalny (XPA)

Ostrzał wymaga posiadania zasady specjalnej lub ulepszenia umożliwiającego wykonanie takiego rozkazu (np. *Kontrmarsz*). Jednostka wykonuje jeden wybrany Ostrzał specjalny spośród tych, do których ma dostęp. Koszt PA wykonania tej Akcji określony jest przez konkretny Ostrzał specjalny. **Nigdy nie można wykonać tej Akcji i Akcji Ostrzał standardowy w jednej aktywacji.**

1.1.8 Zajęcie / Opuszczenie Struktury (1PA)

Jednostka może zająć lub opuścić strukturę. Następnie zmienia Rozkaż na odkryty i kończy turę (patrz. *13.3.1 Jednostki w Strukturach*).

5.1 Podstawy poruszania

Poruszanie Jednostki polega na wyznaczeniu punktu na stole znajdującego się w kącie ruchu z odpowiedniego REF i przesunięcie Jednostki wzdłuż powstałej w ten sposób linii. Linię tę nazywamy **Linią Ruchu**. Krawędź, na której znajdował się REF, od którego wyznaczany był kąt ruchu, musi zakończyć ruch prostopadle do **Linii Ruchu**. To, który REF jest właściwy do poruszenia Jednostki określa Akcja powodująca poruszenie (np. *Akcja Ruch, Akcja Wycofanie*) lub inne zasady wpływające na Akcję, bądź Jednostkę (np. nie zdanie testu).

Gdy mowa jest o ruchu **dokładnie** w jakimś kierunku, oznacza to ruch, gdzie przed poruszeniem Jednostki **Linia Ruchu** jest prostopadła do krawędzi Jednostki, na której znajduje się odpowiedni REF.

Oryginalna miarka do Ogniem i Mieczem pozwala na łatwe wyznaczenie punktu w kącie ruchu i docelowej pozycji Jednostki, dzięki ścięciu pod kątem 45 stopni.

5.2 Przechodzenie przez obiekty na stole

Linia Ruchu może przebiegać przez Sojusznicze Elementy. Jednostka może przechodzić przez dowolną liczbę Jednostek Sojuszniczych, dopóki nie zakończy na nich ruchu. Przejście przez jednostki nie wpływa na . Linia Ruchu nie może przebiegać przez Struktury, ale Jednostka może przejść przez dowolną liczbą Struktur, podobnie jak przy Jednostkach Sojuszniczych, dopóki nie zakończy na nich ruchu. Jednostka, która przeszła przez inną Jednostkę lub Strukturę musi wykonać test rzucając jedną kością za każdą Jednostkę i Strukturę przez którą przeszła. Każda Jednostka, przez którą przeszła inna, również musi wykonać test jedną kością. Za każdą porażkę należy przydzielić odpowiedniej Jednostce 1.

Linia Ruchu nie może przebiegać przez Wrogie Jednostki. Jednostka nie może zakończyć ruchu w Strefie kontroli wrogiej Jednostki, podczas poruszania się żaden jej element nie może przejść przez wrogą Jednostkę.

5.3 Poruszanie a granice pola walki

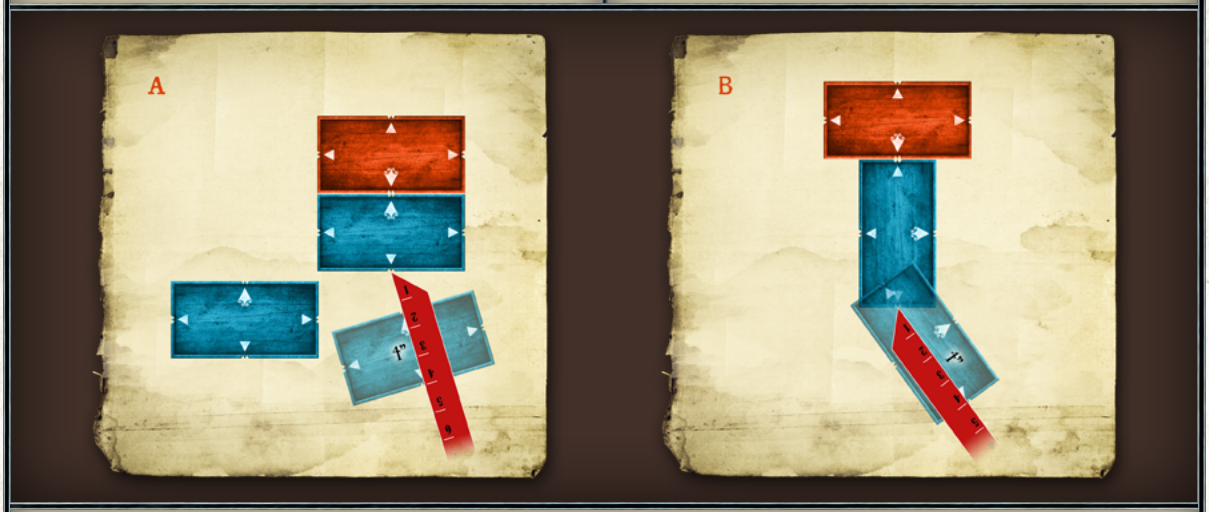
Jednostka nigdy nie może poruszyć się tak, aby jakikolwiek jej element wyszedł poza wyznaczony obszar do gry. Jeżeli miałoby do tego dojść w wyniku obowiązkowego poruszenia, krawędź stołu należy traktować jako nieprzekraczalną i w razie potrzeby zastosować zasadę Ścisk.

5.4 Ścisk

Jeżeli Jednostka musi poruszyć się o całą wartość i nie może tego zrobić z uwagi na obecność innych Jednostek, teren lub krawędź stołu, może nastąpić **Ścisk**. Jednostka musi poruszyć się tyle, ile może, zgodnie zasadami poruszania (pamiętając o strefach kontroli). Jeżeli w efekcie poruszyła się mniej niż 2" lub nie mogła poruszyć się wcale następuje **Ścisk** - Jednostka otrzymuje 3.

Jednostka z :8 wykonuje Akcję Ruch. Przyłóż miarkę do REF-1. Możesz ją obracać, dopóki nie przekroczysz kąta 45 stopni wyznaczonego przez ściętą krawędź (kąt ruchu Jednostki).

Jednostka wykonuje Akcję Ruch w kącie ruchu nie przekraczając przy tym krawędzi stołu.



Na rys. A niebieski wykonuje przymusowe Wycofanie do tyłu o 4". Jako że zakończyłby ruch na swojej Jednostce, porusza się lekko na ukos. Na rys. B niebieski został zaatakowany w bok. Wycofuje się zatem w bok o 4".

Niebieski ma wykonać przymusowe Wycofanie do tyłu o 4". Jeśli poruszy się więcej niż 1" znajdzie się w strefie kontroli przeciwnika. Jednostka porusza się więc o 1", po czym następuje Ścisk i otrzymuje .

Każdy Element armii, który na karcie posiada wartość Strzelanie, może wykonać jeden ostrzał w turze, albo w postaci Ostrzału Standardowego, albo wybranego Ostrzału Specjalnego, jeżeli ma do niego dostęp. Element może wystrzelić kilka razy w rundzie, np. w swojej turze a później w Reakcji (oczywiście, o ile ma amunicję). Element może prowadzić ogień tylko do jednego celu, chyba że zasady specjalne (np. Obrona okrężna) nakazują lub pozwalają jej dzielić ostrzał.

6.1 Wybranie celu

Po zadeklarowaniu Akcji ostrzału należy wybrać cel. Celem może być dowolny Element armii wroga, chyba że zasady specjalne stanowią inaczej. Jeżeli zasady specjalne nie stanowią inaczej (np. *Obrona okrężna*) można wybrać tylko jeden cel ostrzału – wszystkie kości automatycznie przydziela się do niego. Jeżeli zasady specjalne pozwalają (lub wymagają) na strzelanie do więcej niż jednego celu, należy zadeklarować od razu, ile kostek przydziela się w który cel. Aby móc wybrać Element jako cel, muszą być spełnione następujące warunki:

- Element musi znajdować się w tej samej strefie strzelającego, co punkt referencyjny, z którego prowadzony jest ostrzał (zazwyczaj REF-1).
- Musi być możliwe wyznaczenie **linii strzału** nie dłuższej niż **zasięg** danej Akcji ostrzału.
- Musi być możliwe utworzenie **korytarza ogniowego**.

6.1.1 Linia strzału

To prosta linia wyznaczona między REF strzelającego, a dowolnym punktem na krawędzi celu ostrzału. Linia Strzału nie może przebiegać przez inne Jednostki, ani inne elementy gry, których zasady nie pozwalają na poprowadzenie przez nie Linii Strza-

łu. Jeżeli REF, z którego prowadzony jest ostrzał, znajduje się w innej strefie Celu niż krawędź, do której prowadzi Linia Strzału, to przydzieloną na cel liczbę kostek należy podzielić przez dwa (do min. 1). Nie mają wtedy zastosowania modyfikatory za ogień flankowy (patrz *8. Morale*).

Możesz wyznaczyć flankę jako cel nawet, gdy REF, z którego prowadzisz ostrzał, znajduje się w przedniej strefie, ale nie będziesz otrzymywał korzyści za strzał na flankę/tył i będziesz rzucać połową kostek.

6.1.2 Korytarz ogniowy

Korytarz ogniowy to strefa o szerokości 1", której jedna krawędź pokrywa się z Linią Strzału. W tej strefie nie mogą znajdować się żadne Jednostki, ani inne elementy gry, których zasady nie pozwalają na utworzenie korytarza ogniowego. Żeby utworzyć Korytarz ogniowy, strefa musi nachodzić całą szerokością na Jednostkę będącą celem, jak na ilustracji poniżej.

Korytarz ogniowy łatwo odmierzyć za pomocą oryginalnej miarki do Ogniem i Mieczem.

Jednostka może utworzyć korytarz ogniowy.

Jednostka nie może utworzyć korytarza ogniowego, gdyż blokuje go las.

6.2 Test Trafienia

Test trafienia jest testem , wykonuje się go rzucając tyloma kośćmi, ile wynosi Każdy sukces oznacza trafienie w cel, na który był skierowany ostrzał.

6.3 Test Odporności

Cel wykonuje test , rzucając tyloma kośćmi, ile trafień uzyskał przeciwnik. Każda porażka oznacza otrzymanie . Należy przerzucić tyle sukcesów w teście ile wynosi ostrzału przeciwnika.

Następnie, w razie potrzeby, przeprowadza się test (patrz *8.1 Morale*).

Jeżeli doszło do zniszczenia celu ostrzału, należy sprawdzić armii.

6.4 Strzelanie do Jednostek związanych walką

Jednostka pozostająca w kontakcie z wrogimi Jednostkami może być celem ostrzału. W takim wypadku, po wykonaniu przez Cel testów i przydzieleniu , każda Jednostka będąca w kontakcie z Celem musi wykonać test . Zagrożenie testu jest równe liczbie porażek w teście Trafienia i nie stosuje się do niego żadnych innych modyfikatorów Zagrożenia. Jeżeli Zagrożenie wynosi 0, testu nie wykonuje się (patrz *8. Morale*).

6.5 Zasięgi broni

Broń strzelecka ma podany na karcie zasięg broni w calach. Oznacza ona *Zasięg Skuteczny* broni. Ostrzał prowadzi się na nim wg ogólnych zasad.

Jednostka strzelająca na 4" lub mniej ma większe szanse na trafienie. Mówimy wtedy o *Zasięgu Bezpośrednim*. W zasięgu tym przerzuca się wszystkie porażki w teście trafienia.

Niektóre zasady specjalne i Ostrzały Specjalne (patrz. *Artyleria 12.1.*) mogą wprowadzać inne zasięgi ostrzału. Należy wtedy odnieść się do odpowiedniej zasady specjalnej.

6.6 Amunicja

Jednostki, żeby móc wykonać ostrzał, muszą posiadać Ładunki Amunicji , nawet jeżeli dana Akcja Ostrzału nie zużywa . Jeżeli dana Akcja Ostrzału zużywa więcej niż jeden Ładunek , Jednostka musi posiadać odpowiednią liczbę Ładunków. Liczba posiadanych Ładunków oznaczona jest na karcie Jednostki. można odzyskiwać, wykonując Akcję Ładowanie (patrz *4.3.1 Akcja Ładowanie*). W wyniku Ładowania nie można uzyskać więcej Ładunków niż wynosi wartość na Karcie Jednostki, chyba że zasady specjalne na to pozwalają.

6.7 Ostrzał w Walce Wręcz w Strzelaniu

Niektóre rodzaje broni dystansowej miały głównie zastosowanie pomocnicze w zwarciu. Jednak część formacji potrafiła wykorzystywać je do prowadzenia ostrzału. W doświadczeniu Wojny Trzydziestoletniej rajtarzy zaczęli praktykować ostrzały pistoletowe formacji pikinierskich, a Tatarzy potrafili zrobić dobry użytek z broni miotanej nie tylko dla zwiększenia skuteczności szarży, ale też do nękania wrogich oddziałów.

Niektóre Elementy posiadają profil Broni Strzeleckiej nieposiadający a zamiast tego dzielący z profilem Broni do Walki Wręcz. Wykonując jakikolwiek Ostrzał z tego profilu, zamiast zużyty zostaje . Nie ma też zastosowania Zasięg Bezpośredni, zawsze stosuje się Zasięg Skuteczny.

Oznaczenie Ostrzału w Walce Wręcz używanego w strzelaniu.

7 SZARŻA I WALKA WRĘCZ

7.1 Elementy armii w Walce Wręcz

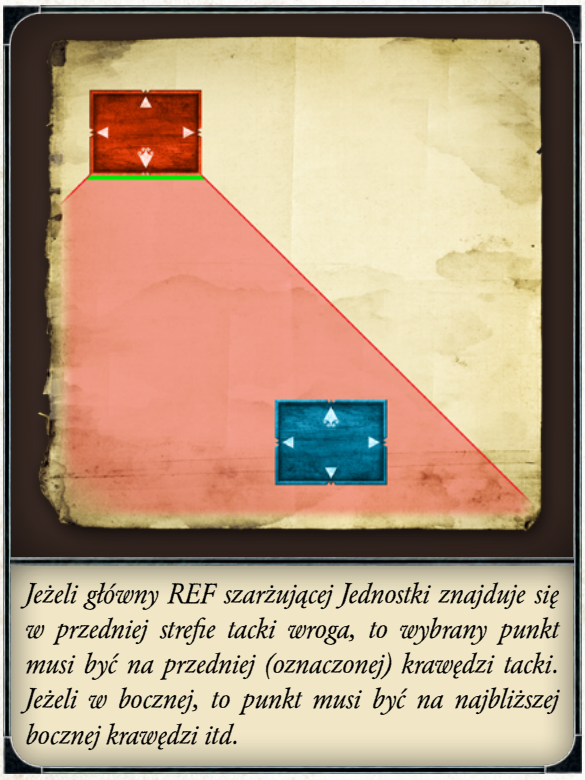
Jeżeli wrogie wobec siebie Jednostki są w bezpośrednim kontakcie krawędziami podstawek, to są związane Walką Wręcz. Do takiej sytuacji może dojść przede wszystkim w wyniku Akcji Szarża, która pozwala na wejście w Strefę Kontroli Jednostki, będącej celem szarży. Jednostki znajdujące się w Walce Wręcz nie mogą wykonywać Akcji, za wyjątkiem tych Akcji, których zasady wprost dopuszczają ich użycie w Walce Wręcz. Część takich Akcji można wykonać niezależnie od tego, jaki Rozkaz został przydzielony Jednostce.

7.2 Szarża

Szarża ma miejsce, jeżeli Jednostka z wykona Akcję Szarża. Należy pamiętać, że Jednostka w stanie nie może wykonywać Akcji Szarża.

7.2.1 Przeprowadzanie szarży

1. Gracz wykonujący szarżę:
   a. wskazuje cel szarży,
   b. sprawdza, czy może poprowadzić Linię szarży (patrz *Linia szarży 7.2.2*),
   c. sprawdza, czy cel znajduje się w zasięgu szarży,
   d. sprawdza, czy możliwe jest dostawienie szarżującej jednostki do celu (np. czy nie będzie nachodzić na tackę innej Jednostki albo Strukturę).



Jeżeli główny REF szarżującej Jednostki znajduje się w przedniej strefie tacki wroga, to wybrany punkt musi być na przedniej (oznaczonej) krawędzi tacki. Jeżeli w bocznej, to punkt musi być na najbliższej bocznej krawędzi itd.

Niebieski znajduje się na flance czerwonego, musi zatem wybrać jako cel szarży punkt na bocznej (oznaczonej) krawędzi tacki.

Jeżeli wszystkie powyższe warunki są spełnione należy poruszyć szarżującą Jednostkę. W innym wypadku Gracz musi wskazać inny cel szarży albo wykonać inną Akcję.

2. Poruszanie szarżującego
   - Aktywny gracz porusza szarżującą Jednostkę po linii szarży. Po zetknięciu z przeciwnikiem należy wyrównać Jednostkę szarżującą z krawędzią wroga, na którą szarżował tak, żeby REF-1 szarżującego zetknął się z punktem, do którego prowadziła Linia Szarży.
   - Nieaktywny gracz decyduje czy chce wykonać reakcję i w razie potrzeby wykonuje test .
3. Po wyrównaniu Jednostek i rozpatrzeniu ewentualnych Reakcji następuje aktywowanie pozostałych Jednostek związanych Walką Wręcz i Rozpatrzenie Walki Wręcz (patrz *7.4. Rozpatrzenie Walki Wręcz*). Jednostka, która wykonała Reakcję nie musi być ponownie aktywowana, żeby uczestniczyć w Walce Wręcz.

7.2.2 Linia Szarży i Zasięg Szarży

Linia Szarży to linia prosta łącząca własny REF-1 z wybranym w niżej określony sposób punktem na tacce wroga. Tak wyznaczona linia nie może przechodzić przez Jednostki ani Struktury. Linia szarży nie może przekraczać dwukrotności wartości szarżującej Jednostki z uwzględnieniem wszystkich modyfikatorów (np. wynikających z terenu). Wykonując Akcję Szarża, Jednostka porusza się do celu wzdłuż Linii Szarży (stykając się z nią głównym punktem referencyjnym) a frontem tacki prostopadle do tej linii. Szarża nie jest ograniczona kątem ruchu.

Punkt, do którego mierzona jest Linia Szarży musi spełniać poniższe warunki:

- znajduje się w przedniej strefie szarżującej Jednostki,
- jest na tej samej krawędzi tacki, w której strefie znajduje się główny REF szarżującej Jednostki.

Z uwagi na wpływ terenu, do określenia zasięgu szarży można użyć pustych tacek. Pozwalają one łatwo określić, które elementy terenu i Jednostki będą miały wpływ na szarżę.

7.2.3 Szarża a Strefa Kontroli

Co do zasady, Elementy Armii nie mogą zakończyć ruchu w Strefie kontroli wrogich Jednostek. Akcja Szarża pozwala zakończyć poruszenie Jednostki w Strefie kontroli tylko Jednostki, która została wybrana jako cel szarży. Szarżująca Jednostka nie może zakończyć szarży w strefach kontroli innych wrogich Jednostek. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy kilka Jednostek stoi tak, że niemożliwe jest uniknięcie kontaktu z nimi w wyniku dostawienia lub wyrównania frontów Jednostek. W takiej sytuacji przeciwnik może zadecydować, że jego Jednostki niebędące celem szarży, pozostają w strefie kontroli szarżującej, albo przesunąć je o maksymalnie 1" tak, żeby znalazły się poza strefą kontroli szarżującej. Nie stanowi to aktywacji tych Jednostek.

7.3 Reakcje na szarżę

W obliczu nadciągającej szarży żołnierze nie pozostają bierni. Reakcje reprezentują działania podejmowane, żeby powstrzymać nacierających: od przyjęcia odpowiednich formacji, przez próby przepędzenia ich ostrzałem, po wyjście wrogowi naprzeciw. Nie każda formacja jest jednak zdolna zawsze zareagować dość szybko i zachować zimną krew w obliczu takiego zagrożenia. To wszystko reprezentuje mechanika Reakcji.

7.3.1 Wykonywanie Reakcji

Jednostka wskazana jako cel szarży może zadeklarować Reakcję. Następuje wtedy Aktywacja Poza Kolejnością (patrz *2.3.3. Aktywacja poza kolejnością*) i Jednostka chcąca wykonać Reakcję musi wykonać test . Sukces oznacza, że Jednostka wykonuje Reakcję, porażka kończy tę aktywację. Jeżeli Jednostka podejmująca próbę Reakcji nie była jeszcze aktywowana w tej Rundzie, a Jednostka szarżująca zaczyna Akcję Szarży w jej przedniej strefie test jest automatycznym sukcesem (nie trzeba rzucać).

Nie można zadeklarować Reakcji, jeżeli:

- Jednostka będąca celem szarży jest w Stanie ,
- w wyniku Aktywacji poza kolejnością Jednostka będąca celem szarży osiągnęłaby Stan ,
- Jednostka będąca celem szarży jest w Walce Wręcz z inną Jednostką niż Szarżująca,
- REF-1 szarżującej Jednostki znajduje się w tylnej strefie Jednostki będącej celem szarży.

Nie ma ograniczeń liczby Reakcji w rundzie (ale na jedną szarżę można przeprowadzić tylko jedną reakcję). Tak długo, jak Jednostka spełnia wymogi, może wykonywać Reakcję. Jednak ze względu np. na część Reakcji może stać się w pewnym momencie niewykonalna. Rodzaj możliwych Reakcji zależy od Rozkazu, jaki ma zaszarżowana Jednostka. Reakcję wykonuje się po dostawieniu szarżującego, a przed rozpatrzeniem Walki Wręcz.

Jeżeli zaszarżowana Jednostka w Reakcji wykonuje Przyjęcie ogniem, to zawsze przyjmuje się zasięg Skuteczny. Szarżujący jednak dalej musi spełniać inne warunki legalnego celu ostrzału (np. prowadzi go z głównego punktu referencyjnego). Przyjęcie ogniem w Reakcji może spowodować Wycofanie się szarżującego (patrz *8. Morale*), w takim wypadku nie dochodzi do Walki Wręcz.

7.3.2 Rodzaje reakcji

7.3.2.1 Przyjęcie ogniem

Reakcja ta pozwala na ostrzelanie szarżującej Jednostki wroga. Zakłada się że wroga Jednostka zostaje zawsze ostrzelana na zasięgu Skutecznym i w przednią strefę. Aby ostrzał był możliwy wroga jednostka musi spełniać warunki legalnego celu ostrzału (np. musi być możliwość poprowadzenia do niej linii strzału i korytarza ogniowego). Przyjęcie ogniem może spowodować Wycofanie się szarżującej Jednostki (patrz *8. Morale*), w takim wypadku nie dochodzi do Walki Wręcz. Strzelając w Reakcji, Jednostka zawsze może wykonać Ostrzał standardowy. Ostrzał specjalny może wykonać tylko wtedy, jeżeli zasady takiego ostrzału wprost na to pozwalają. Celem ostrzału może być tylko Jednostka szarżująca.

7.3.2.2 Czołem ku szarży

Jednostka po dostawieniu szarżującego wykonuje Akcję Zwrot (patrz *4.3.6. Akcja Zwrot*) w taki sposób, aby przednia krawędź stykała się z przednią krawędzią szarżującego.

Jednostka z zasadą **Batalia** może zamiast tego zmienić szyk na **Broń biała z przodu** (tylko jeżeli szarżująca Jednostka dostawiła się do przedniej krawędzi) albo **Czworobok** (Niezależnie, gdzie dostawiła się szarżująca Jednostka).

Jednostka z zasadą Wymiana szeregów może zamiast tego zmienić szyk na **Broń biała z przodu**.

7.3.2.3 Kontrszarża

Kontrszarżę można wykonać, jeżeli szarżująca Jednostka dostawi się do przedniej krawędzi zaszarżowanej Jednostki. Jednostka wykonująca Kontrszarżę otrzymuje modyfikator Impetu do . Jeżeli Jednostka szarżująca wycofa się w następstwie przegranej Walki wręcz w tej turze, to Jednostka, która wykonała Kontrszarżę, zamiast Zadeklarowania Pościgu lub Powstrzymania się od Pościgu (patrz *7.4.5. Rozstrzygnięcie Walki Wręcz*) musi poruszyć się o swoją pełną w kierunku najbliższego REF Jednostki szarżującej. Może w efekcie wejść w kontakt z tą Jednostką. Jeżeli w wyniku tego ruchu nie wejdzie w kontakt z tą Jednostką, musi zatrzymać się poza jej Strefą Kontroli. Jeżeli po drodze jej przednia krawędź miałaby zahaczyć o inne wrogie jednostki musi zatrzymać się przed ich strefą kontroli.

7.4 Rozpatrywanie Walki Wręcz

Do rozpatrzenia Walki Wręcz dochodzi w dwóch sytuacjach. W wyniku Akcji Szarża, lub w wyniku Akcji Atak w Walce Wręcz. Walka jest symultaniczna, po aktywowaniu wszystkich zaangażowanych jednostek gracze rozpatrują walkę, wykonując ataki każdą aktywną Jednostką. Wykonując poniższą procedurę, gracze posługują się statystykami sprzed rozpoczęcia walki.

Czerwony atakuje dwie niebieskie Jednostki znajdujące się z przodu. Musi podzielić kostki po równo, czyli każdą zaatakuje dwiema. Jako że ma nieparzystą liczbę kostek, może zdecydować, w którego przeciwnika zaatakuje piątą kostką.

7.4.1 Obliczenie i rozdzielenie kości podczas ataku

Rozpatrując Walkę Wręcz, każda aktywna Jednostka rzuca tyloma kośćmi, ile wynosi jej wartość – zmieniona ewentualnie o modyfikatory wynikające z zasad specjalnych. Jeżeli Jednostka walczy z jednym przeciwnikiem, przydziela na niego wszystkie kości, chyba że zasady specjalne stanowią inaczej (np. *Obrona okrężna*). Jeżeli Jednostka walczy z kilkoma przeciwnikami, musi rozdzielić kości możliwie po równo.

Jednostka po wszystkich modyfikatorach generuje osiem kości podczas ataku i walczy z trzema Jednostkami przeciwnika. W takim wypadku na dwa cele musi przeznaczyć po trzy kości a na jeden dwie kości.

Ostrzał w Walce Wręcz

Jednostki posiadające przy rozpatrywaniu w walce wręcz **muszą** z niego skorzystać, o ile posiadają dość ładunków . Użycie daje +1 , można użyć jednego w jednej walce.

Najczęstsze modyfikatory do :

- Impet: zwiększa o wartość impetu na karcie Jednostki.
- Ostrzał w Walce: +1 .

7.4.2 Testy trafienia

Test trafienia jest testem , wykonuje się go rzucając tyloma kośćmi, ile wynosi Każdy sukces oznacza trafienie w cel, w który był skierowany. W wypadku wykonywania ataków w cel, z którym Jednostka styka się boczną lub tylną krawędzią, wszystkie sukcesy należy przerzucić.

7.4.3 Testy odporności

Cel wykonuje test , rzucając tyloma kośćmi, ile trafień uzyskał przeciwnik. Każda porażka oznacza, że otrzymuje 1. Należy przerzucić tyle sukcesów w teście ile wynosi ostrzału przeciwnika.

7.4.4 Określenie wyniku walki

Po wykonaniu wszystkich ataków przez walczące strony należy sprawdzić, kto wygrał walkę. Jednostki, które osiągnęły Próg Ucieczki w wyniku Walki Wręcz, pozostawia się na stole do czasu przeprowadzenia Rozstrzygnięcia Walki Wręcz. Zwycięzcą jest gracz, który zdobył więcej Punktów

przewagi (⚖). Gracz, który ma mniej ⚖ jest Przegranym. W przypadku remisu w ⚖ nie ma Zwycięzcy i Przegranego.

Punkty Przewagi otrzymuje się za:

- +1 ⚖ za każde D jakie otrzymały jednostki przeciwnika w wyniku Walki Wręcz w tej turze.
- Rozmiar Jednostek (należy zsumować wszystkie Jednostki biorące udział):
- S +1 ⚖, M +2 ⚖, L +3 ⚖.
- Za każdą boczną krawędź Jednostki przeciwnika w kontakcie z sojuszniczą Jednostką biorącą udział w walce: +1 ⚖.
- Za każdą tylną krawędź Jednostki przeciwnika w kontakcie z sojuszniczą Jednostką biorącą udział w walce: +2 ⚖.
- Zasady specjalne Jednostki (np. *Dyscyplina*): zgodnie z zasadą specjalną.
- Zasady specjalne terenu (np. Defensywny, Niekorzystny): zgodnie z zasadą specjalną.

7.4.5 Rozstrzygnięcie Walki Wręcz

1. Gracze zamieniają wszystkie Rozkazy walczących Jednostek na . Jednostkom posiadającym można nie zmieniać rozkazu.
2. W przypadku Remisu należy przejść do punktu 5.
3. Przegrany rzuca test (osobno dla każdej Jednostki, która walczyła). Zagrożenie jest równe różnicy punktów zdobytych w określaniu wyniku walki.
4. Jeżeli doszło do Wycofania się lub osiągnięcia Progu Ucieczki przez co najmniej jedną Jednostkę Przegranego, wszystkie Jednostki armii Zwycięzcy biorące udział w tej Walce Wręcz usuwają 1.
5. Jednostki nienależące do Przegranego, które osiągnęły Próg Ucieczki, pozostają na stole. Należy usunąć z nich tyle , o ile przekraczają Próg Ucieczki. Przegrany gracz usuwa wszystkie swoje Jednostki, które osiągnęły Próg Ucieczki.
6. Każda Jednostka Zwycięzcy, która przestała stykać się z wrogiem może:
   a. Zadeklarować Pościg: zamienia posiadany Żeton Rozkazu na odkryty Żeton . Jeżeli Jednostka walczyła z przeciwnikiem inną krawędzią niż przednią, musi zrobić Zwrot o 90 albo 180 stopni w kierunku, w którym podczas walki znajdował się przeciwnik. W przypadku walki z kilkoma Jednostkami przeciwnika, Gracz wybiera, w stronę której z nich obraca Jednostkę.
   b. Powstrzymać się od Pościgu: zachowuje obecny rozkaz i wykonuje Zwrot w dowolnym kierunku. Jazda może powstrzymać się od Pościgu tylko, jeżeli Dowódca w wykona Interwencję za 1 .
7. Jednostki jazdy mogą wykonać Przegrupowanie (patrz *7.4.6. Przegrupowanie*), o ile spełniają konieczne warunki.
8. Wszystkie Jednostki, które dalej pozostają związane Walką Wręcz z przeciwnikiem kończą aktywację i nie mogą podjąć innych Akcji.

Jeżeli wszystkie Jednostki jednego Gracza związane Walką Wręcz przekroczyły próg ucieczki w wyniku Aktywacji poza kolejnością, Jednostki drugiego Gracza przechodzą od razu do ptk 6 i należy zdecydować czy deklarują Pościg, czy powstrzymują się.

7.4.6 Przegrupowanie

Jednostka jazdy, która Szarżowała i wygrała Walkę Wręcz, ale pozostaje związana Walką Wręcz, może wykonać **Przegrupowanie**. Pozwala to na wykonanie natychmiast darmowej Akcji Wycofanie oraz Jednostka może zamienić obecny Żeton Rozkazu na odkryty Żeton . Jeżeli Jednostka nie ma możliwości zakończyć Wycofania poza Strefą Kontroli Elementów armii przeciwnika, nie może wykonać Przegrupowania.

Jednostka jazdy z zasadą **Szyk rozproszony** lub **Wyborni jeźdźcy** może przeprowadzić Przegrupowanie po każdej Walce Wręcz, po zakończeniu której dalej pozostaje w kontakcie z wrogiem (nawet jeśli nie szarżowała i nie wygrała walki). Jeśli dochodzi do walki, w której po obu stronach biorą udział Jednostki z taką zasadą, jako pierwszy decyzję o ewentualnym Przegrupowaniu podejmuje gracz, który Wygrał Walkę Wręcz, a w razie remisu gracz, którego jest tura.

Jednostka, która wygrała Walkę Wręcz, wykonała Przegrupowanie i nie zmieniła Żetonu Rozkazu na (szarża) może usunąć 1.

8.1 Test Morale

Jeżeli Element Armii był celem ostrzału, przegrał Walkę Wręcz, lub inna zasada specjalna tego wymaga, należy wykonać Test . Test wykonuje się, rzucając tyloma kośćmi, ile wynosi Zagrożenie (patrz *8.2 Zagrożenie*). Jeżeli Zagrożenie po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów (np. od terenu) wyniesie 0, testu nie wykonuje się.

Jeżeli w teście będzie przynajmniej jedna porażka, Element otrzymuje 1 . W wypadku Jednostek, jeżeli w teście wystąpią przynajmniej dwie porażki, to oprócz otrzymania 1 należy aktywować tę Jednostkę, zmienić jej Żeton Rozkazu na odkryty Żeton , a Jednostka musi wykonać Akcję Przymusową Wycofanie. Takie Wycofanie przeprowadza się, mierząc od REF znajdującego się po przeciwnej stronie niż strefa Jednostki, w której znajduje się źródło Zagrożenia, albo (w wypadku braku źródła Zagrożenia) najbliższa Jednostka przeciwnika. Jeżeli Jednostka wykonuje przymusowe Wycofanie z Walki Wręcz, może wystąpić sytuacja, w której Jednostki przeciwnika biorące udział w tej Walce Wręcz znajdują się w więcej niż jednej jej strefie. W takim wypadku wycofanie należy przeprowadzić z REF na krawędzi niebędącej w bezpośrednim kontakcie z Jednostkami przeciwnika. Jeżeli nie ma REF spełniającego tego wymogu lub nie jest możliwe wykonanie z niego Akcji Wycofanie, następuje **Ścisk** (patrz *4.3.5. Wycofanie*). Nie dotyczy to Grup.

8.2 Zagrożenie

Sposób określenie poziomu Zagrożenia zależy od tego, co powoduje Test .

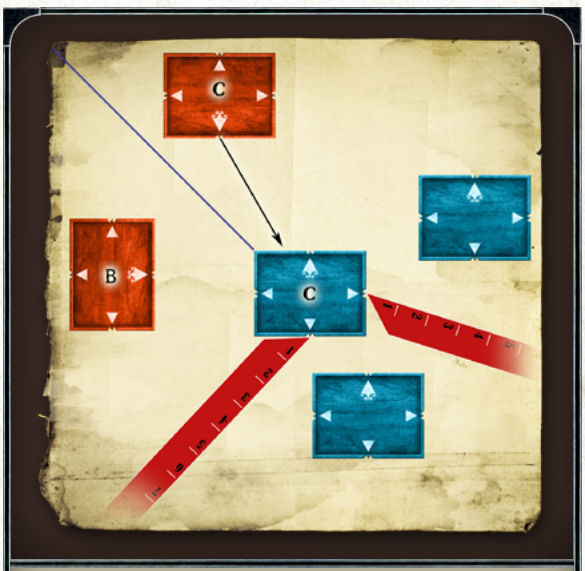
8.2.1 Przegrana w Walce wręcz

W wypadku Testu w wyniku przegranej w Walce Wręcz Zagrożenie równe jest różnicy punktów zdobytych w określaniu wyniku walki.

8.2.2 Ostrzał

W wypadku Testu spowodowanego ostrzelaniem Jednostki Zagrożenie jest równe liczbie otrzymanych D w wyniku ostrzału, powiększone o poniższe modyfikatory. Test wykonuje się, nawet jeżeli ostrzał nie zada strat, o ile Zagrożenie będzie 1 lub większe.

- Zagrożenie +1 jeżeli Jednostka (ale nie Grupa) ostrzelała Jednostkę przeciwnika znajdującą się w zasięgu Skutecznym lub Bezpośrednim i główny punkt referencyjny strzelającego znajduje się w bocznej albo tylnej strefie celu.
- Modyfikatory z zasad terenu.
- Modyfikatory z zasad specjalnych Jednostek i Ostrzałów specjalnych.



Jednostka C została ostrzelana z przodu przez Jednostkę A i musi się Wycofać. Używa zatem tylnego punktu referencyjnego i wykonuje ruch w kącie Ruchu, tak by ominąć przyjazną Jednostkę. Gdyby została ostrzelana z lewej flanki przez Jednostkę B, wycofywałaby się, traktując prawą flankę jak przód.

Grupy reprezentują wszystko, co nie stanowi głównych formacji bojowych. Od dowódców z osobistymi sztabami polowymi, przez wozy z zaopatrzeniem, niewielkie formacje pomocnicze, po konwoje jeńców. W efekcie mogą reprezentować od kilkunastu osób, w wypadku dowódców ze świtą, do nawet setek z wozami i sprzętami.

9.1 Aktywacja i Akcje Grup

Grupy to aktywnie uczestniczące w rozgrywce Elementy armii niebędące Jednostkami. Funkcjonują podobnie z tą różnicą, że nie przydziela się im rozkazów a dopuszczalne Akcje oraz ich liczbę podczas aktywacji na stałe określa ich karta. Aby zaznaczyć, czy Grupa już się aktywowała, połóż przy niej dowolny Żeton Rozkazu. (Przykładami Grup będą: *Dowódcy*, *Jasyr* czy *Plastuni*).

Po aktywacji Grupa może wykonać wszystkie Akcje wymienione na karcie. Jeżeli symbol Akcji występuje na karcie kilka razy, to tyle razy Grupa może wykonać daną Akcję.

Grupy umieszczane są na okrągłych lub owalnych tackach. Cały obwód tacki Grupy jest krawędzią przednią i analogicznie przednia strefa Grupy rozciąga się przed całym obwodem Grupy. Nie posiada ona innych stref. Kiedy trzeba odnieść się do REF lub REF-1, należy wskazać dowolny punkt na obwodzie tacki Grupy.

Grup nie można Porządkować. Zamiast tego, na koniec rundy, każda Grupa, która nie została zniszczona, automatycznie usuwa wszystkie otrzymane D.

Akcje Grup:

1. **Ruch** – Grupa może poruszyć się maksymalnie o swoją wartość J.
2. **Ruch ½** - Grupa może poruszyć się maksymalnie o połowę swojej wartości J.
3. **Dowodzenie** – tylko Grupy będące Dowódcą (patrz *10.2 Dowodzenie*).
4. **Ostrzał** – Grupa może wykonać Ostrzał Standardowy zgodnie ze swoim profilem.
5. **Akcja Unikalna** – Grupa może wykonać jedną Akcję wynikającą z jej zasady specjalnej.

Grupa porusza się pomiędzy dwiema tackami.

9.2 Poruszanie Grup

Poruszając Grupę, należy zmierzyć odległość od dowolnego punktu na podstawce i przemieścić Grupę w wybraną stronę. Żaden z punktów na obwodzie Grupy nie może poruszyć się dalej niż jej wartość . Można dowolnie często zmieniać kierunek przemieszczania Grupy, tak długo jak nie zostanie przekroczona wartość .

9.3 Grupy a inne Elementy armii

Grupy mogą być celem ostrzału, tylko, gdy są najbliższym widocznym celem i tylko, gdy znajdują się w 12"od strzelającego.

Grupa nie może przechodzić przez wrogie Jednostki lub Grupy ani zakończyć ruchu w ich Strefie kontroli. Grupy mogą przechodzić przez Sojusznicze Grupy i Jednostki, ale nie mogą skończyć na nich ruchu. Nie powoduje przy tym testów , jak ma to miejsce w wypadku, kiedy Jednostka przechodzi przez inną Jednostkę.

Grupy nie blokują ruchu Jednostek. Jednostki mogą przechodzić przez Grupy. Jeżeli Jednostka zakończy ruch na Grupie, Grupę tę zdejmuje się ze stołu, a następnie Gracz, który nie kontroluje tej Jednostki, ustawia Grupę w 1 calu od tej Jednostki.

Rozjechanie:

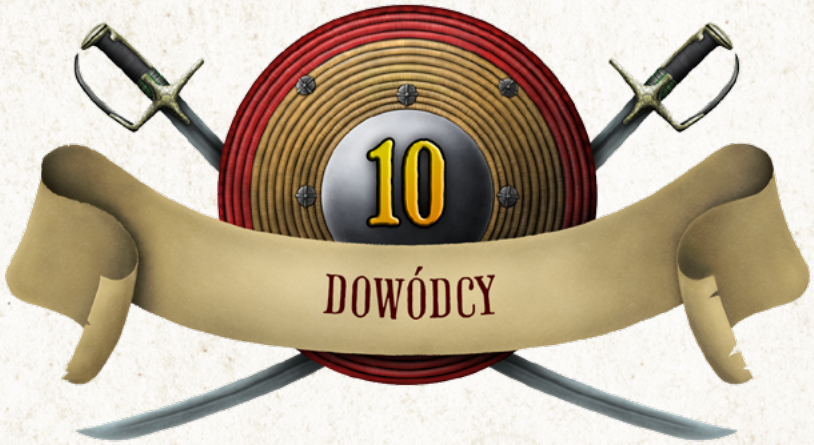
Kiedy Jednostka w trakcie ruchu (niezależnie od tego czy wykonała go dobrowolnie, czy przymusowo) zetknie się z wrogą Grupą to **po zakończeniu aktywacji tej Jednostki**, Grupa ta aktywuje się poza kolejnością i może dojść do **Rozjechania**.

Jeżeli Grupa znajduje się 4" od przynajmniej jednej sojuszniczej Jednostki, **Rozjechanie nie następuje**. Grupę należy zdjąć i umieścić w kontakcie z sojuszniczą Jednostką będącą w zasięgu 4" od niej. Nowe położenie Grupy nie może spowodować przemieszczenia żadnego elementu obwodu tacki Grupy powyżej jej wartości . Jeżeli jest to niewykonalne, jednak **dochodzi do Rozjechania**.

Rozjechanie: Jednostka, która zetknęła się z wrogą Grupą wykonuje test na trafienie, jak podczas Walki Wręcz. Test wykonuje się raz, niezależnie od tego, ile razy doszło do kontaktu Jednostki z tą wrogą Grupą w tej Aktywacji. Ataki te nie są modyfikowane żadnymi zasadami specjalnymi Jednostki, jeżeli wprost nie mówią, że mają zastosowanie podczas **Rozjechania**. Nie występuje bonus za Impet, nie używa się Strzału w Walce Wręcz i przyjmuje się, że Skuteczność wynosi 0. Jednostka nie zużywa broni Jednorazowej lub amunicji, jeżeli zasady specjalne nie stanowią inaczej. Grupa normalnie wykonuje testy za każde trafienie, które otrzyma. Każdy niezdany rzut oznacza, że Grupa otrzymuje 1. Następnie Grupa wykonuje Test o Zagrożeniu równym liczbie otrzymanych D.

Rozjechanie nie jest Walką Wręcz.

Grupy nie posiadają Strefy kontroli, ale nie mogą zakończyć ruchu 1" od wrogiej Grupy lub Jednostki..



Dowódcy to specjalny typ Grup. Dotyczą ich wszystkie zasady Grup, ale posiadają dodatkowy zasób w postaci Punktów Rozkazów i specjalne Akcje z nimi związane.

10.1 Punkty Rozkazów

Dowódcy dysponują pulą Punktów Rozkazów ( ). Służą one przede wszystkim wykonywaniu przez Dowódcę unikalnej dla nich Akcji Dowodzenie. Ponadto czasami inne zasady wymagają zużycia przez dowódcę Punktu Rozkazu, żeby osiągnąć jakiś efekt, czasem nawet nie w swojej Aktywacji (np. *modyfikacja Testu na Inicjatywę, powstrzymanie Pościgu u Jednostki jazdy*). Punkty Rozkazów uzupełniane są do wartości Rozkazów na karcie Dowódcy w każdej Fazie Początkowej.

10.2 Dowodzenie

Dowódcy mają dostęp do Akcji Dowodzenie specyficznej tylko dla nich. W ramach tej Akcji mogą wydać dowolną liczbę na wykonanie poniższych czynności. Zasięg, w jakim może wykonać Akcję Dowodzenie określony jest na Karcie Jednostki przy zasadzie specjalnej Dowodzenie.

10.2.1 Nowe Rozkazy

Gracz wybiera sojuszniczą Jednostkę w zasięgu Dowodzenia od tego Dowódcy i zmienia jej Rozkaz.

Można położyć nowy zakryty Żeton z takim samym rozkazem jaki był poprzednio np. w celu zmylenia przeciwnika.

10.2.2 Zbieranie

Należy wybrać sojuszniczą Jednostkę w zasięgu Dowodzenia od tego Dowódcy, która nie znajduje się w Zasięgu Bezpośrednim (4") od Jednostki wroga i zdjąć z niej 1. Ten sam Dowódca może w turze zbierać jedną Jednostkę maksymalnie raz. Dowódca może zbierać kilka różnych Jednostek, wydając odpowiednią liczbę .

10.3 Interwencja

Interwencja polega na wydaniu przez Dowódcę, poza jego aktywacją, na uzyskanie jakiegoś efektu. Zasięg, w jakim Dowódca może wykonać Interwencję określony jest na Karcie Jednostki przy zasadzie specjalnej Interwencja. Za pomocą Interwencji można:

- Zmodyfikować liczbę kości w rzucie na Inicjatywę (tylko Głównodowodzący, patrz *2.2 Faza Inicjatywy*).
- Umożliwić przerzut, kiedy sojuszniczy Element armii wykonuje test lub test niebędący testem na trafienie. Na wykonanie Interwencji Dowódca przeznacza 1 lub więcej . W tym teście można przerzucić tyle kostek, ile kosztowała Interwencja.
- Powstrzymać Jednostkę od Pościgu (patrz *7.4.5. Rozstrzygnięcie Walki Wręcz*).
- Interakcja z zasadami specjalnymi (np. Element pomocniczy).

10.1 Głównodowodzący

Głównodowodzący to szczególny typ Dowódcy. W armii nigdy nie ma więcej niż jednego Głównodowodzącego. Niektóre zasady odnoszą się specyficznie do Głównodowodzącego i korzystają wyłącznie z jego puli Rozkazów (np. *modyfikowanie Testu na Inicjatywę* patrz *2.2 Faza Inicjatywy*).

Armia nie może pozostawać bez Głównodowodzącego. Jeżeli Głównodowodzący zostanie wyeliminowany, to w najbliższej Fazie Początkowej na jego miejsce zostaje mianowany nowy. Należy umieścić tackę Głównodowodzącego, do 4" od dowolnej przyjaznej Jednostki. Głównodowodzący nie może zostać wystawiony w strefie kontroli wrogiego Elementu armii. Jeżeli na stole brak miejsca, by wystawić Głównodowodzącego, należy ustawić go możliwie blisko sojuszniczej Jednostki poza strefami kontroli wrogich Elementów. Rzuć kostką, żeby określić mianowanego Głównodowodzącego: 1: 4 , 2-7: 3 , 8-10: 2 . Używa on tej samej karty jakiej używał oryginalny Głównodowodzący.

11 MOTYWACJA ARMII

Historyczne armie rzadko walczyły do ostatniego żołnierza. Zazwyczaj, gdy poniosły wystarczające straty, albo nawet zostały otoczone czy wymanewrowane, to żołnierze rzucali się do ucieczki, lub poddawali. Również, kiedy cel bitwy zaczynał wydawać się nieosiągalny, dowódcy sami zarządzali odwrót żeby nie tracić sił. W grze Ogniem i Mieczem oddaje to Motywacja Armii.

Każda armia posiada określony w Liście Armii poziom . Poziom armii może spadać w trakcie bitwy. Jeżeli w dowolnym momencie gry Armii spadnie do 0, dochodzi do Odwrotu jego armii i gra się kończy. spada w niżej wymienionych sytuacjach:

- Utrata Elementu armii:
  - brak wpływu
  - -1
  - -2
- Zakończenie Rundy z połową lub mniej Jednostek: -1
- Od drugiej Rundy zakończenie Rundy kontrolując mniej Terenów Kluczowych lub Znaczników Celu niż przeciwnik: -1
- Zakończenie Rundy, posiadając mniej Jednostek niż przeciwnik 12” od własnej krawędzi stołu: -1

12 ZASADY SPECJALNE

Jeżeli Element armii posiada zasadę, której poziom wskazany jest w nawiasie, z kilku różnych źródeł, to poziomy tej zasady się sumują. Przykładowo Jednostka posiadająca zasadę Parowanie (1), gdy otrzyma Kałkany – zapewniające Parowanie (1) – będzie miała Parowanie (2).

12.1 Zasady specjalne Elementów Armii

Artyleria

Elementu armii z tą zasadą dotyczą poniższe zasady:

- Nie może wykonywać Akcji: Marsz, Wycofanie i Ostrzał Standardowy.
- Jeżeli Jednostka z tą zasadą miałaby wykonać przymusowe Wycofanie, następuje *Ścisk*.
- Przez Jednostkę z tą zasadą można prowadzić Linię Strzału i Korytarz Ogniowy.
- Jednostki sojusznicze mogą prowadzić Linię Szarży przez Jednostkę z tą zasadą.
- Nie wykonuje się testów przy przechodzeniu przez tę Jednostkę.
- Ignoruje zasadę *Utrudnia strzelanie*.
- W terenie z zasadą *Utrudnia strzelanie* i w Strukturach otrzymuje -1.
- Nigdy nie otrzymuje zasady *Obrona okrężna*.
- Nie może wykonywać Akcji *Ostrzał Standardowy*.
- Wykonując Ostrzał, nie korzysta z zasad zasięgu Bezpośredniego.
- Posiada dwie wartości Zasięgu. Pierwsza to zasięg Skuteczny, druga to zasięg Maksymalny.
- Ma dostęp do dwóch Akcji Ostrzału specjalnego:

Ostrzał Artyleryjski Bliski (1PA)

–1 : X”

Zagrożenie +1. Każde trafienie oznacza D, nie wykonuje sie testów .

Ostrzał Artyleryjski Daleki (1PA)

–1 : Y”

Zagrożenie +1. Należy przerzucić wszystkie sukcesy w Teście na Trafienie. Każde trafienie oznacza D, nie wykonuje sie testów . Ostrzał Daleki można wykonać tylko, jeżeli nie ma celu w zasięgu ostrzału Bliskiego. Zagrożenie nie jest podnoszone za ostrzał z bocznej lub tylnej strefy celu.

Batalia

Jednostka może przyjmować szyki: **Broń biała z przodu** albo **Czworobok**. Nie może używać zasad specjalnych broni , jeśli jest w Szyku Standardowym.

Broń biała z przodu: +1 , -1 . Korzysta z zasady . W Reakcji może utworzyć ten szyk tylko na szarżę z przodu.

Czworobok: Tylko jeśli ma . +1 , Obrona okrężna, każda krawędź jest traktowana jako przednia, a każdy REF- jako REF-1, +1 do Zagrożenia, kiedy jest celem ostrzału. Korzysta z zasady .

Broń gwintowana

Jednostka może wykonać Ostrzał specjalny: **Daleki ostrzał**.

Daleki ostrzał (1PA)
–1 : 20” : 0
Nie można korzystać z zasady Strzelcy. Należy przerzucić wszystkie sukcesy w Teście na Trafienie.

Cywile

Jednostka lub Grupa z tą zasadą nie może podchodzić w zasięg 12” od Jednostek wroga (ale nie Grup). Jeżeli znajduje się w 12” od Jednostki wroga, nie może wykonywać Akcji poza Ruchem albo Wycofaniem. Musi wykonać Ruch/Wycofanie tak, by opuścić strefę 12” od wroga jak najkrótszą drogą.

Defensywne nastawienie

Kiedy Jednostka ma , może przerzucić 1 rzut w każdym teście .

Desant wodny

Element z tą zasadą można wystawić Podczas wystawienia armii, gracz zamiast w strefie rozstawienia może wystawić Element z tą zasadą w kontakcie z dowolną krawędzią pola bitwy, nie będącą krawędzią przeciwnika, nie bliżej niż 12” od dowolnej wrogiej Jednostki.

Do ostatniego żołnierza

Jeżeli Jednostka z tą zasadą jest w stanie albo , to Zagrożenie jej Testów jest zmniejszone o 1. Dodatkowo, jeżeli obsadza Strukturę, może nie wykonywać przymusowej Akcji Wycofanie, a zamiast tego otrzymać .

Dragoni

Jednostka z tą zasadą jest jazdą, która może zmienić swój typ na piechotę. Jednostka może zacząć jako piechota albo jako jazda. Jednostka z tą zasadą może za pomocą Akcji *Zmiana Szyku* zmienić swój typ z jazdy na piechotę i odwrotnie.
Jednostka z tą zasadą ma dwie wartości , pierwsza ma zastosowanie, gdy jest jazdą, a druga gdy jest piechotą. Część zasad i broni Jednostki działa tylko, gdy jest jazdą, część tylko, gdy jest piechotą. Przy takiej zasadzie znajduje się odpowiednia ikonka (piechoty lub jazdy).

Zmianę stanu Jednostki oznaczamy, zamieniając jej szeregi. Gdy w pierwszym szeregu znajdują się podstawki konne, Jednostka traktowana jest jak jazda, gdy piesze – jak piechota.

Dowodzenie (X”)

Dowódca z tą zasadą może wykonywać Akcję Dowodzenie maksymalnie w zasięgu X” (patrz *10.2 Dowodzenie*).

Dyscyplina (X)

+X do Rozstrzygnięcia Walki Wręcz z udziałem tej Jednostki. Jeżeli kilka Jednostek z tą zasadą bierze udział w walce, modyfikatory należy zsumować. *UWAGA: modyfikator może mieć wartość ujemną.*

Element pomocniczy

Element armii z tą zasadą aktywowany jest razem z Dowódcą. Po rozpatrzeniu aktywacji Dowódcy, zanim Gracz zakończy turę, można za Pomocą Interwencji Dowódcy aktywować po kolei Elementy z tą zasadą, wydając za każdy. Trzeba dokończyć aktywację jednego Elementu, zanim rozpocznie się aktywację kolejnego.

Górale

Element armii z tą zasadą ignoruje Zasady Terenu: **Spowalniający (-1)** i **Pozbawia Impetu**, jeżeli Element Terenu nie posiada zasady **Niekorzystny**. Jeżeli zajmuje Obszar nieposiadający zasady **Niekorzystny**, otrzymuje zasadę **Parowanie (1)**.

Interwencja (X")

Dowódca z tą zasadą może wykonywać Interwencję maksymalnie w X" od niego (patrz *10.3. Interwencja*).

Karakol

Jednostka z tą zasadą może użyć Akcji Ostrzał specjalny: **Karakol**.

Karakol (2PA)

–1 : 0

Przed oddaniem strzału w ramach tej Akcji Jednostka natychmiast wykonuje Akcję Ruch. Następnie wykonuje Ostrzał. Następnie Jednostka wykonuje Akcję Wycofanie dokładnie do tyłu o taką samą odległość, o jaką wykonała Akcję Ruch. Jednostka uzupełnia 1 .

W żadnym momencie wykonywania tej Akcji Jednostka nie może znaleźć się w Terenie z zasadą **Utrudnia strzelanie**. Jeśli po wykonaniu Ruchu Jednostka nie ma w zasięgu żadnego celu, należy pominąć Ostrzał i przeprowadzić Wycofanie.

Kartacze (X)

Jednostka z tą zasadą posiada Ostrzał specjalny: **Ostrzał Kartaczami**.

Ostrzał Kartaczami (X) (1PA)

: X"

W Teście na Trafienie należy przerzucić wszystkie porażki. Zagrożenie +2. Można wykonać w Reakcji Przyjęcie ogniem.

Kontrmarsz

Jednostka z tą zasadą może wykonać Akcję Ostrzał specjalny: **Kontrmarsz**.

Kontrmarsz (2PA)

–1 : +1.

Nie może być w Szyku rozproszonym. Przed albo po wykonaniu strzału Jednostka musi przemieścić się do 2" dokładnie do tyłu lub do przodu. W trakcie tego przemieszczenia nie może w żadnym momencie znaleźć się w Obszarze z zasadą **Utrudnia Strzelanie**. Po wykonaniu ostrzału jednostka odzyskuje 1 .

Milicja

Jeżeli Jednostka z tą zasadą ma wykonać Akcję Szarża, należy wykonać test jedną kością. Jeżeli jest nieudany, należy wykonać inną Akcję. Jeżeli celem jest Jednostka o mniejszym rozmiarze, test zdany jest automatycznie. Jednostka z tą zasadą musi rzucić na Test wykonując Reakcję Kontrszarża, nawet jeśli normalnie powinna zdać ten test automatycznie.

Nękanie

Wroga Grupa z tą zasadą jest traktowana jak Jednostka na potrzeby Akcji specjalnej Porządkowanie oraz Zbierania Jednostek przez wroga (nie można przeprowadzać tych działań jeśli wroga Grupa z tą zasadą znajduje się w Zasięgu Bezpośrednim).

Niesubordynowani

Kiedy jednostce z tą zasadą w wyniku Akcji Dowodzenie zmienia się rozkaz musi ona wykonać test . W razie porażki koszt zmiany rozkazy wzrasta o 1PA lub Jednostka zmienia rozkaz na (zakryty).

Obrona okrężna

Jednostka z tą zasadą nie może wykonywać Akcji Ostrzał Standardowy. Może wykonywać Akcję Ostrzał specjalny: **Dzielony ogień**. Może wykonać Reakcję Przyjęcie ogniem także jeżeli jest w kontakcie z wrogą Jednostką.

Dzielony ogień (1PA)
-1 : -1.

Można wykonać w *Reakcji Przyjęcie ogniem*. Można wykonywać w terenie z zasadą Utrudniający ostrzał. Można wykonać, będąc w kontakcie z wrogą Jednostką. Jednostka na potrzeby tego ostrzału każdy REF traktuje jak REF-1. Jednostka może wykonać kolejno Ostrzał w różne cele pod warunkiem, że za każdym razem wykona go z innego REF. Jeżeli strzela tylko w jeden cel, wykonuje ostrzał, dzieląc wartość Strzelanie na pół zaokrąglając w górę. Jeżeli strzela w kilka różnych celów, to każdy ostrzał wykonywany jest z wartością Strzelanie dzieloną przez liczbę celi. Jeden raz może wartość zaokrąglić w górę, w pozostałych wypadkach w dół.

Odskok/Odskok z Ostrzałem

W Reakcji na szarżę Jednostka może wykonać Odskok, o ile ma . Po dostawieniu Jednostki wroga i zdaniu testu umożliwiającego Reakcję, wykonaj obowiązkowe Wycofanie. Nie przeprowadza się standardowej Walki Wręcz. Zamiast tego należy przeprowadzić następującą procedurę:

1. Atakujący: pozostaje z . Wykonuje test Walki Wręcz, żeby sprawdzić, ilu odskakujących udało się dogonić. W tym teście nie otrzymuje się kostek wynikających z Impetu, a wszystkie trafienia należy przerzucić. Atakujący musi użyć lub (jeżeli je posiada).
2. Odskakujący wykonuje testy dla otrzymanych trafień, a następnie test o Zagrożeniu równym liczbie otrzymanych D. Jeżeli Odskakujący zda test , lub nie zda tylko 1 rzutu, wykonuje obowiązkowe Wycofanie i zachowuje . Jeżeli nie zda 2 rzutów, zmienia rozkaz na i wykonuje obowiązkowe Wycofanie.

Jednostka z zasadą **Odskok z Ostrzałem** dodatkowo po zdaniu testu na Reakcję na Szarżę, ale przed wykonaniem Wycofania, może natychmiast wykonać darmową Akcję Ostrzał specjalny: **Ostrzał w ucieczce**.

Ostrzał w ucieczce
–1 ½ Zawsze przyjmuje się skuteczny. Jeżeli Jednostka ma zasadę specjalną **Łuk**, używa pełnej (podstawowej) wartości i nie zużywa .

Opancerzeni pikinierzy

Jednostka z tą zasadą i albo zamiast normalnych modyfikatorów za szyk stosuje następujące:

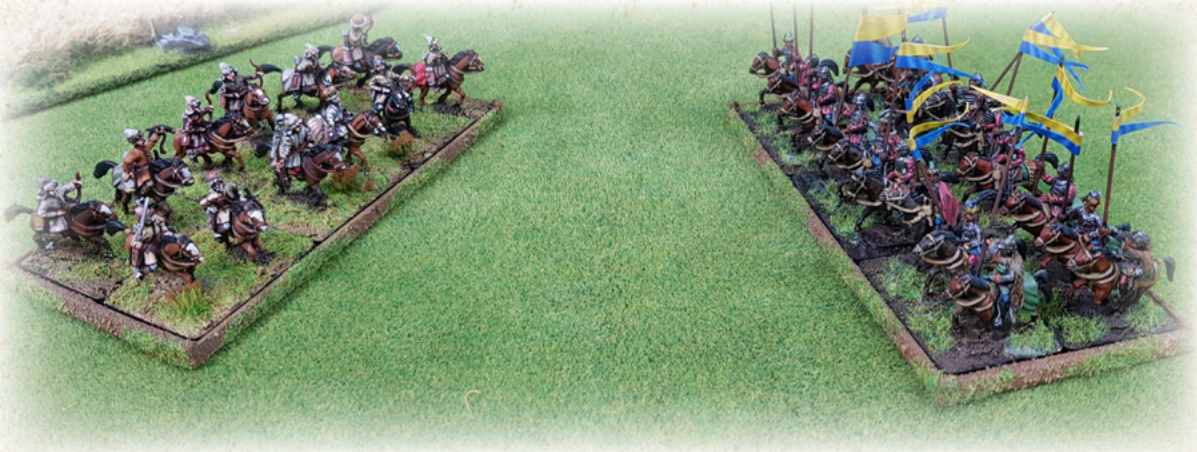
: +2 , -1 , +1 Impet, **Parowanie (2)** przeciw każdemu przeciwnikowi w kontakcie z przednią krawędzią. Korzysta z zasady . W Reakcji może utworzyć ten szyk tylko na szarżę z przodu.

: Tylko jeśli ma . +1 , **Parowanie (1)**, **Obrona okrężna**, każda krawędź jest traktowana jako przednia, a każdy REF- jako REF-1, +1 do Zagrożenia, kiedy jest celem ostrzału. Korzysta z zasady .

Ostrzał szeregami

Jeżeli Jednostka z tą zasadą nie znajduje się w Szyku rozproszonym, może użyć Akcji Ostrzał specjalny: **Ostrzał szeregami**.

Ostrzał szeregami (2 PA)
–1 : +1
Po wykonaniu Ostrzału odzyskuje 1 .



Parowanie (X)

Jednostka atakująca w walce wręcz Jednostkę z tą zasadą rzuca X kostkami mniej (ale minimalnie 1 kostką).

Partyzanci

Jeżeli Element armii z tą zasadą należy do Armii Niebieskiego Gracza (patrz *„Scenariusze”*) takiego Elementu można nie wystawiać podczas Wystawiania. Można go później rozstawić na początku dowolnej Tury Gracza, do którego należy. Jeżeli jest to Jednostka, to od razu należy przy niej położyć dowolny Żeton Rozkazu. Element należy umieścić w niezajętej Strukturze lub w całości, w obrębie niezajętego Obszaru, poza Zasięgiem Bezpośrednim (4”) od dowolnego wrogiego Elementu. Tak wystawiony zostaje natychmiast Aktywowany i może wykonać swoje Akcje.
Dodatkowo w każdej Fazie Początkowej, przy zakrywaniu rozkazów, Gracz może zamienić Żeton Rozkazu Jednostki z tą zasadą na dowolny zakryty Żeton Rozkazu.

Podragoniona piechota

Do końca swojej pierwszej aktywacji, kiedy Jednostka z tą zasadą wykonuje Akcję Ruch, Marsz lub Wycofanie, jest ona traktowana jako jazda i wartość tej Jednostki wynosi 6.

Przełamująca szarża

Gdy Jednostka z tą zasadą wykona Akcję Szarża lub Reakcję Kontrszarża, o ile mogła korzystać z Impetu, to jeżeli wygra Walkę, musi wykonać albo **Przegrupowanie**, albo **Przełamanie**. W wypadku **Przełamania** nie rozpatruje się trzeciego kroku Rozstrzygnięcia Walki Wręcz (patrz *7.4.5. Rozstrzygnięcie Walki Wręcz*). Zamiast tego należy Jednostkę z tą zasadą umieścić tak, aby jej tylna krawędź stykała się z przeciwną krawędzią celu niż ta, na którą odbyła się szarża. Następnie należy przesunąć Jednostkę szarżującą o 1” dokładnie do przodu tak, aby nie znajdowała się w Strefie Kontroli wrogich Jednostek i zmienić jej Żeton Rozkazu na odkryty Żeton . Jeżeli takie ustawienie jest niemożliwe, Jednostka musi wykonać **Przegrupowanie**. Cel szarży otrzymuje tyle , o ile została przegrana walka, ale nie więcej niż 3.

Rabusie

Rabusie nie usuwają 1 podczas kroku 4. Rozstrzygnięcia Walki Wręcz (patrz *7.4.5. Rozstrzygnięcie Walki Wręcz*). Jeżeli Element z tą zasadą ma dobrowolnie opuścić Strukturę, należy zdać Test jedną kością. Jeżeli test jest niezdany, Jednostka nie opuszcza Struktury i jej aktywacja natychmiast się kończy.

Rozproszenie

Jednostka może przyjmować szyki: Standardowy albo Rozproszony. Jeżeli jest w szyku rozproszonym, otrzymuje +1 .
Szyk Rozproszony: -1 , każdy teren (także otwarty), który nie ma zasady **Osłona** dla tej Jednostki ma zasadę **Osłona (1)**.

Salwa

Jednostka z tą zasadą może użyć Akcji Ostrzał specjalny: **Salwa**.

Salwa (1PA)
–2 : x1,5. Zagrożenie: +1
Nie może znajdować się w Szyku Rozproszonym. Można wykonać ten ostrzał w Reakcji Przyjęcie ogniem, jeżeli Jednostka ma rozkaz .

Samodzielność

W każdej Fazie Początkowej, przy zakrywaniu rozkazów Jednostek, można zamienić Żeton Rozkazu Jednostki z tą zasadą na dowolny zakryty Żeton Rozkazu (także taki sam, by blefować).

Słabi puszkarze

Jednostka z tą zasadą nie może wykonywać Reakcji.

Snajperzy

Grupa z tą zasadą może strzelać do Grup w odległości 8" od niej, nawet jeżeli nie są najbliższym celem. Przy ostrzale: Zagrożenie +1, ignoruje zasadę terenu: **Osłona**.

Strzelcy (X)

Jednostka z tą zasadą może przerzucić X porażek w teście na trafienie w .

Szermierze (X)

Jednostka z tą zasadą może przerzucić X porażek w teście na trafienie w .

Szyk: rozproszony

Jednostka zawsze pozostaje w szyku rozproszonym i nie może przejść w szyk Standardowy. Modyfikatory do statystyk są już uwzględnione na karcie. Dla Grupy z tą zasadą każdy teren (także otwarty), który nie ma zasady **Osłona**, dla tej Jednostki ma zasadę **Osłona (1)**.

Szyk Rozproszony: -1 , każdy teren (także otwarty), który nie ma zasady **Osłona**, dla tej Jednostki ma zasadę **Osłona (1)**.

Wyborni jeźdźcy

Jednostka może przyjmować szyki: Standardowy albo Rozproszony. W aktywacji może wykonać Darmową Akcję Zmiana szyku. Może wykonać tę Akcję, będąc w Walce Wręcz.

Szyk Rozproszony: -1 , każdy teren (także otwarty), który nie ma zasady **Osłona**, dla tej Jednostki ma zasadę **Osłona (1)**.

Wymiana szeregów

Jednostka może przyjmować szyki: **Standardowy** albo **Broń biała z przodu**. Nie może używać zasad specjalnych broni jeśli jest w Szyku Standardowym.

Broń biała z przodu: +1 , -1

Zwiadowcy (X)

Jednostka może przerzucić X rzutów podczas Testu Zwiadu.

Zwinność

W swojej aktywacji Jednostka może wykonać Darmową Akcję Zwrot.

12.2 Zasady specjalne profilów Broni

Burzący - uszkadza zabudowania i umocnienia (patrz *13.3.2 Niszczenie Struktur*).

Drzewcowa - działa inaczej dla Jednostek Jazdy i Piechoty.

W walce wręcz będącej wynikiem Akcji Szarża albo Reakcji Kontrszarża, jeżeli Jednostka jazdy korzysta z Impetu, otrzymuje : +1

Jeżeli Jednostka piechoty z tą zasadą posiada to przeciwnik w kontakcie z przednią krawędzią tej Jednostki nie może korzystać z Impetu.

Drzewcowa: Piki - dodatkowo Jednostka w szyku Broń biała z przodu z zasadą i albo zamiast normalnych modyfikatorów za Szyk korzysta z następujących: +2 , -1 , +1 Impet, **Parowanie (1)** przeciw każdemu przeciwnikowi w kontakcie z przednią krawędzią.

Kopie - to broń jednorazowa. Jednostka musi odrzucić kopie po każdej Walce Wręcz, nawet jeżeli nie może ich użyć. Jednostka może użyć kopii tylko, gdy Wykonuje Akcję Szarża albo Reakcję Kontrszarża i tylko przeciwko wrogowi z przodu. Jednostka używająca kopii otrzymuje dodatkowe +1 do Impetu i Skuteczność: 3 oraz zasadę Przełamująca szarża. Gdy straci Impet, Skuteczność spada do 1. Jednostka używająca kopii w walce nie używa pistoletów.

Kopie: husarskie -jednostka z zasadą dodatkowo ignoruje działanie zasad oraz .

Łuki - nie odzyskuje w wyniku Akcji Przeładowanie. Wykonywanie Ostrzału standardowego nie zużywa . Jednostka z tą zasadą posiada dwie wartości Strzelania. Przy **Ostrzale standardowym** używa pierwszej wartości. Jednostka może wykonać Akcję Ostrzał specjalny: **Grad Strzał.**

Grad strzał (1PA)

–1 : Używa drugiej wartości strzelania.

Teren dzielimy na Otwarty – czysty stół nie mający zazwyczaj specjalnych zasad – oraz Elementy Terenu, czyli układane na stole makiety reprezentujące specyficzny teren mający wpływ na grę. Elementy terenu mają swoje zasady specjalne.

13.1 Zasady Specjalne Terenu

Jeżeli w dowolnym momencie poruszania Jednostki (wliczając pozycję początkową i końcową) jakikolwiek element krawędzi z której się porusza miałby znaleźć się na terenie, którego zasady odnoszą się do poruszania Jednostki (np. wszedłby na Obszar z zasadą Spowalniający), należy zastosować tę zasadę i odpowiednio dostosować poruszanie do zmienionej wartości .

Jeżeli przy zasadzie nie ma symbolu typu Jednostki zasada dotyczy wszystkich typów, jeżeli jest umieszczony symbol typu Jednostki dotyczy tylko tych typów Jednostek.

Blokujący – przez Element Terenu z tą zasadą nie można prowadzić Linii Strzału ani Korytarza Ogniowego. Zasada ta nie działa gdy:

- linia prowadzona jest do, albo od, Jednostki zajmującej, albo obsadzającej ten Element Terenu,
- zarówno Cel, jak i Strzelający, znajdują się choćby częściowo w tym Obszarze.

Chroniący (X) – ostrzelane Jednostki zajmujące ten obszar, albo obsadzające Strukturę z tą zasadą, otrzymują modyfikator -X do Zagrożenia testu .

Defensywny (X) – Piechota z , zajmująca ten obszar, albo obsadzająca strukturę z tą zasadą, otrzymuje +X . Czasem z zasady tej mogą skorzystać inne typy Jednostek. Jest to zaznaczone w zasadach terenu. Każda Jednostka poza piechotą atakująca piechotę korzystającą z tej zasady rzuca -X kostek w .

Dezorganizujący – Jednostka lub Grupa, które znajdą się na tym obszarze rzucają test . Test wykonuje się 1 kostką dla Grup i Jednostek S, 2 dla M, 3 dla L i 4 dla XL. Każda porażka oznacza, że Jednostka/Grupa otrzymuje 1. Dodatkowo Jednostka znajdująca się w terenie Dezorganizującym nie może się Porządkować ani nie można jej Zbierać.

Test wykonuje się:

- po wykonaniu przez Jednostkę/Grupę dowolnej Akcji w tym terenie albo Akcji, w czasie której przeszła przez ten teren (choćby częściowo),
- gdy aktywowana jest w Walce Wręcz Jednostka znajdującą się w tym terenie. W takiej sytuacji test rzuca się przed wykonaniem testów w Walce Wręcz.

Niezależnie od powodów test wykonuje się raz na rundę gry.

Dodatkowa ochrona (X) – Piechota i artyleria zajmujące ten obszar albo obsadzające strukturę z tą zasadą zamieniają wartość swojej na X, o ile ich własna jest niższa.

Górujący – można poprowadzić Linię Strzału od i do Elementów Armii zajmujących albo obsadzających ten Element Terenu nad Jednostkami oraz Elementami terenu z zasadą Blokujący. Nie doty-

czy sytuacji, w których Jednostka znajduje się albo obsadza teren z zasadą Górujący oraz Elementów Terenu posiadających jednocześnie zasady Górujący i Blokujący.

Niedostępny – żaden fragment tacki elementu armii nie może znaleźć się w obrębie terenu z tą zasadą.

Niekorzystny – Jednostka, której przynajmniej 3 REF znajdują się w tym terenie otrzymuje karę w Walce Wręcz i wtedy, gdy jest ostrzelana. Gdy walczy wręcz otrzymuje -1 . Gdy jest ostrzelana, zagrożenie testu rośnie o 1.

Osłona (X) – gdy Jednostka zajmująca obszar albo obsadzająca Strukturę z tą zasadą jest celem ostrzału, Ostrzał wykonuje się rzucając X kostek mniej (ale minimalnie 1 kostką).

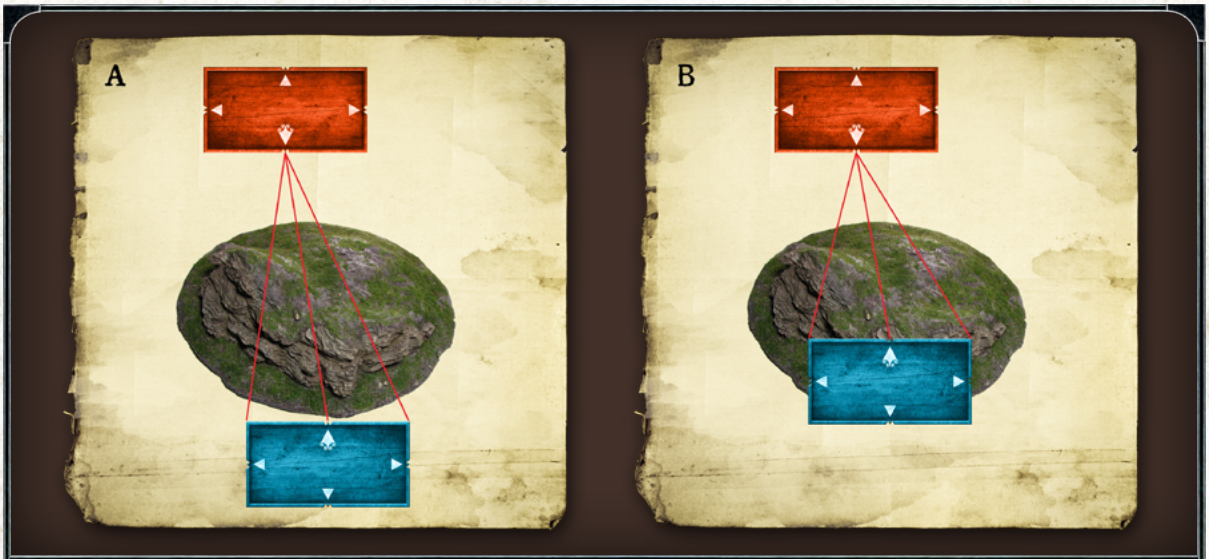
Pozbawia Impetu – Jednostka, która podczas wykonywania szarży w dowolnym momencie (w tym podczas poruszania) znajdzie się z jakimkolwiek elementem tacki w obszarze z tą zasadą, nie może podczas tej Akcji korzystać z Impetu.

Punkty Struktury – zabudowania posiadają punkty Struktury. Struktury posiadają Punkty Struktury. Każde dwa trafienia uzyskane w jednym ostrzale z zasadą w Strukturę lub w Jednostkę obsadzają Strukturę redukują Punkty Struktury o 1. Jeśli spadnie ona do zera, należy zastąpić tę Strukturę Ruinami, a obsadzająca Jednostka otrzymuje 3 i zamienia rozkaz na odkryty .

Spowalniający (-1 albo 1/2R) – wartość -1 oznacza, że Jednostki zostaje zredukowany o 1". Wartość ½R oznacza, że teren redukuje o połowę tzn., że każdy cal przebyty w tym terenie to 2" dla Jednostki. Akcję *Przemieszczenie* wykonuje się na maksymalnie 1".

Redukcja nie może być większa niż o połowę Jednostki. Jeżeli Jednostka w swojej Akcji miałaby przekraczać więcej niż 1 teren Spowalniający, to jej jest zawsze zredukowana o połowę – niezależnie od wartości redukcji z poszczególnych terenów.

Utrudnia strzelanie – elementy armii w tym obszarze nie mogą wykonywać Akcji Ostrzał specjalny, chyba że zasady specjalne na to pozwalają.



W sytuacji A czerwony nie widzi niebieskiego – wszystkie linie wzroku przechodzą przez wzgórze (posiada zasadę blokujący), a niebieski nie jest na wzgórzu. W sytuacji B czerwony widzi niebieskiego (i vice versa). Trzy punkty referencyjne niebieskiego znajdują się na wzgórzu, więc je zajmuje i zasada Blokujący jest ignorowana.

13.2 Obszary

13.2.1 Obszary a Elementy armii

Co do zasady, Elementy armii mogą poruszać się przez obszary, jak również kończyć ruch na nich. Na jednym obszarze może znajdować się wiele Jednostek. Zasady wpływające na ruch oraz na szarżę działają zawsze, jeżeli Element armii zahaczy o nie jakimkolwiek fragmentem przedniej krawędzi tacki. Natomiast wszystkie zasady działają zawsze, jeżeli Jednostka znajduje się przynajmniej 3 REF w obszarze, a w wypadku Grup, jeżeli znajdują się całą powierzchnią tacki.

13.2.2 Przykładowe obszary

- **Elementy dekoracyjne:** małe kapliczki, pojedyncze budyneczki, drzewa, małe skałki, snopki siana. Ten teren nie ma wpływu na grę, służy tylko do dekoracji pola walki. Jeżeli jakaś Jednostka wejdzie na ten teren, to przesuń go albo zdejmij ze stołu tak, żeby nie przeszkadzał.
- **Pola zboża:**
  Osłona (1)
  i Spowalniający (1)
- **Pola orne:** Spowalniający (1).
- **Rozmokły grunt:** Spowalniający (1), Pozbawia Impetu.
- **Strumień, Rów:** Spowalniający (1/2R), Niekorzystny, Pozbawia Impetu, Utrudnia strzelanie.
- **Wzgórze:** Blokujący, Defensywny (1), Górujący, Spowalniający (1), Pozbawia Impetu.
- **Las:** Blokujący, Chroniący (1), Spowalniający (1), Spowalniający (1/2), Osłona (1), Utrudnia strzelanie.
- **Ruiny:** Blokujący, Chroniący (1), Spowalniający (1), Utrudnia strzelanie, Spowalniający (1/2), Pozbawia Impetu.

13.3 Struktury

Struktury to różnego rodzaju zabudowania, fortyfikacje itp. występujące na polach bitew. Mogą mieć duże znaczenie taktyczne, jak również stanowić strategiczne cele i być kluczowe w scenariuszach.

13.3.1 Jednostki w Strukturach

Jednostka nie może zakończyć żadnej Akcji, w której się poruszyła na Strukturze. Jednostka w kontakcie dowolnym REF z nie zajętą Strukturą może w swojej Aktywacji wykonać Akcję Specjalną **Zajęcie Struktury**. Jeżeli jednostka znajduje się w strukturze może wykonać Akcję Specjalną **Opuszczenie Struktury**. Jeżeli jednostka znajduje się w strukturze i ma wykonać przymusową Akcję **Wycofanie**, zamiast tego wykonuje akcję **Opuszczenie** Struktury tak aby znaleźć się po przeciwnej stronie niż źródło Zagrożenia.

Zajęcie Struktury (1PA): Jednostkę należy ściągnąć z pola bitwy i oznaczyć, że dana struktura jest przez nią obsadzona. Jednostka natychmiast kończy aktywację i zmienia żeton rozkazu na odkryty żeton .

Opuszczenie struktury (1PA): Jednostkę należy umieścić na stole w kontakcie przednim lub tylnym REF ze strukturą. Jednostka natychmiast kończy aktywację i zmienia żeton rozkazu na odkryty żeton .

Jedną Strukturę może zajmować tylko jedna Jednostka. Na potrzeby ruchu innych Jednostek należy traktować Strukturę, tak jak Jednostkę należącą do obsadzającego. Jednostka zajmująca strukturę może być celem Akcji (np. Ostrzału).

Dopóki Jednostka zajmuje strukturę, krawędzie struktury są krawędziami Jednostki i każda jest traktowana jako przednia. Jednostka w strukturze nie posiada wyznaczonych REF. Za każdym razem, kiedy należy odnieść się do REF lub REF-1, Gracz wybiera dowolny punkt na krawędzi struktury i traktuje go jako REF-1. Jednostka zajmująca strukturę otrzymuje zasadę specjalną **Obrona okrężna**.

- Jeżeli w wyniku zajęcia Struktury wrogie Jednostki znalazły się w Strefie Kontroli, każdą z tych Jednostek należy:
- albo przesunąć maksymalnie o 1" tak, żeby opuściła Strefę Kontroli, albo jak najkrótszą drogą dosunąć do krawędzi Struktury tak, aby najbliższy REF był w kontakcie ze Strukturą (nie stanowi to aktywacji).

Jednostkę, która musi wykonać przymusową Akcję Wycofanie (np. w wyniku Ostrzału albo przegranej Walki Wręcz) należy ustawić w kontakcie przednim lub tylnym REF z krawędzią struktury tak, żeby nie znalazła się bliżej źródła zagrożenia. Następnie wykonuje przymusowe Wycofanie. Jeżeli nie jest to możliwe, następuje **Ścisk**.

Jednostka, która wygrała Walkę Wręcz z Jednostką zajmującą Strukturę może zamiast **Pościgu** natychmiast zająć tę Strukturę.

Grupy nie mogą zajmować struktur.

Dla oznaczenia, że jakaś Struktura jest zajęta przez Jednostkę można np. położyć tackę w obrębie struktury, ustawić podstawki z Jednostki jako znaczniki lub położyć kartę Jednostki obok struktury. Ważne jest tylko, żeby było to czytelne i dobrze widoczne dla wszystkich graczy.

13.3.2 Niszczenie struktur

Niezajęta Struktura, jak również Jednostka zajmująca Strukturę, mogą być celem ostrzału.

Struktury posiadają Punkty Struktury. Każde dwa trafienia uzyskane w jednym ostrzale z zasadą w Strukturę lub w Jednostkę obsadzają Strukturę redukują Punkty Struktury o 1. Gdy spadną one do 0 to Struktura ulega zniszczeniu – od tej pory staje się Obszarem: Ruiny.

13.3.3 Struktury wieloelementowe

Niektóre struktury składają się z kilku segmentów. Każdy działa jak osobna struktura, i każdy segment może być obsadzony tylko przez jedną Jednostkę. Jedna Jednostka może zajmować jeden segment naraz. Różne segmenty mogą być zajmowane przez wrogie sobie jednostki. Pozostają one ze sobą w kontakcie i mogą normalnie podejmować Walkę Wręcz i ostrzeliwać się na zasadach **Obrony okrężnej**.

Jednostka zajmująca segment Struktury może przemieścić się do innego niezajętego segmentu tej Struktury wykonując jego obsadzenie za 1PA. Jednostka, która wygrała Walkę Wręcz z Jednostką zajmującą inny segment może zamiast **Pościgu** natychmiast zająć opuszczony segment.

13.3.4 Przykładowe struktury

- **Lekka zabudowa:** *Blokujący, Chroniący (1), Defensywny (1), Osłona (1), Pozbawia Impetu, Punkty Struktury:3*
- **Solidna zabudowa:** *Blokujący, Chroniący (1), Defensywny (1), Osłona (2), Pozbawia Impetu, Punkty Struktury:3*