

AU FIL DE L'ÉPÉE! - NA OSTRZE MIECZA!

Gra Frederica Bey'a – wersja 2014

Czym zasłużyli się w historii świata Francuzi? Według mnie nie była to rewolucja 1789 roku, tylko duch rycerski.” - Dai Sijie

Au fil de l'épée! – Na ostrze miecza! to system zasad rozgrywania bitew klasycznego okresu Średniowiecza w skali taktycznej. Jest on używany w 39 bitwach z serii: Poitiers 1356 i Formigny 1450 (*Vae Victis nr 26*), Muret 1213, Bouvines 1214, Jezioro Pejus 1242 i Benewent 1266 (*Vae Victis nr 45*), Cocherel 1364, Auray 1364, Patay 1429, Castillon 1453 (*Miecze Francji – Canons en Carton*), Las Navas de Tolosa 1212 (*Krzyż i miecz, Vae Victis nr 62*), Brémule 1119, Taillebourg 1242, Mons-en-Pévèle 1304 i Cassel 1328 (*Królewskie miecze, Canons en Carton*), Anthon 1430 (*Vae Victis Hors Série #6*), Varey 1325, Bague 1421, Verneuil 1424 i Monthléry 1465 (*Miecze i korona, Canons en Carton*), Otterburn 1388 (*Vae Victis #78*), Morgarten 1315, Sempach 1386 i Grandson 1476 (*Miecze i halabardy, Vae Victis #81*), Neville's Cross 1346 (*Vae Victis Hors Série #10*), Doryleum 1097 i Askalon 1099 (*Miecze i krucjata, Canons en Carton*), Val ès dunes 1047, Varraville 1057 i Hastings 1066 (*Normańskie miecze, Canons en Carton*), Tremitzja i Arsuf 1191 (*Lew i Miecz, Vae Victis Collection Jeux d'Histoire*), Bouvines 1214 i Worrigen 1288 (*Miecze suwerenów, Ludifolie Editions*), Zdobycie fortecy Dieppe 1443, Saint-Jacques-sur-la-Birse 1444 i Monthléry 1465 (*Delfin i miecz - Ludwik XI vol. 1, Ludifolie Editions*) i teraz Bród Blanquetaque 1475 i Guinegatte 1479 (*Rozejm czy miecz, Ludwik XI vol. 2, Ludifolie Editions*)

Zasady – Frederic Bey,

Tłumaczenie na język polski na podstawie tłumaczenia na język angielski Stephen'a Neville'a, konsultowanego z oryginałem – Michał Wasil.

0 Zasady ogólne

Gra ta jest przeznaczona jest dla dwu osób, z których każda kontroluje jedną ze stojących przeciwko sobie armii. Możliwa jest wszakże gra samotnicza, albo większą ilością graczy, przez rozdzielenie hufców każdej z wojujących stron pomiędzy nich.

0.1 Skróty

Heks = Heksagon, PS = Punkty siły
PR = Punkty ruchu LW = Linia widoczności

0.2 Skala gry

Etap gry odpowiada 1/2 godziny czasu rzeczywistego. Heks mapy odpowiada około 200 metrom. Punkt siły to około setki zbrojnych.

Skala gry może zmieniać się zależnie od scenariusza, tak aby zaadaptować ją do poszczególnej sytuacji.

0.3 Kostka

W grze używane są dwie kostki sześciennie (określane jako k6) i jedna dziesięciościenna (określana jako k10). W przypadku tej ostatniej "0" znaczy zero, a nie 10. Kostka dziesięciościenna służy do rozgrywania ostrzału i walki oraz do testów na zbieranie i porządkowanie oddziałów. Kostki sześciennie używane są do rzutów na inicjatywę.

1 Wodzowie armii i dowódcy

1.1 Charakterystyka dowódców i wodzów armii

Żeton dowódcy posiada:

- **kolor tła** (strona wojująca),
- **tarczę herbową** (chorągiew albo herb) pozwalającą na identyfikację jednostek należących do jego hufca - w *prawym górnym rogu*,
- **bonus** (modyfikator do rzutu kostką) - z *lewej strony żetonu*,
- **współczynnik dowodzenia** (zdolność dowodzenia) - w *lewym dolnym rogu*,
- **promień dowodzenia** – u *dołu żetonu, w centrum*
- **ruchliwość** – w *prawym dolnym rogu*.

Wodzowie naczelnicy armii posiadają taką samą charakterystykę i są identyfikowani przez specyficzne tło lub większą tarczę herbową.

2 Jednostki bojowe

2.1 Opis jednostki

Żeton każdej jednostki bojowej jest identyfikowany przez:

- **kolor tła** (strona wojująca),
- **tarczę herbową** (chorągiew albo herb), która pozwala na identyfikację jej dowódcy,
- **typ** (klasa uzbrojenia),
- **siła bojowa wyrażana w PS** (liczebność),
- **jakość** (wyszkolenie bojowe zbrojnych należących do jednostki),
- **ruchliwość wyrażana w PR**.

Niektóre jednostki posiadają symbol (gwiazdka lub kółko przy sile bojowej, albo inny kolor czcionki liczby, którą jest ona wyrażana) wskazujący na jej zdolność do ostrzału (*zasięg i skuteczność ostrzału zawiera Tabela Ostrzału*).

2.2 Typy jednostek

Każdy typ jednostki ma wpływ na to, jak może być ona efektywnie wykorzystana (*patrz Tabela Walki*).

W grze występują następujące typy jednostek:

- rycerze (*Ch*)
- ciężkozbrojni (*Ha*)
- lekka kawaleria (*Cl*)
- Szwajcarzy (*Su*)
- pikinierzy (*Pi*)
- lekka piechota (*Il*)
- milicje miejskie lub ludowe (*Mi*)
- łucznicy (*Ar*)
- kusznicy (*Ab*)
- arkebuzerzy (*Aq*)
- artyleria (*At*)

Jednostki *Ar*, *Ab*, *Aq* i *At* mają zdolność ostrzału. Niektóre jednostki *Cl*, *Il* i *Mi* również mogą strzelać. Wyjątki te odnotowane są w opisach poszczególnych scenariuszy. Postać na żetonie wskazuje na to, czy jednostka jest piesza czy konna. Oddziały piesze są nazywane jednostkami piechoty, oddziały konne – jednostkami kawalerii (artyleria nie należy do żadnego z obu typów). Gra posiada odpowiednie żetony pokazujące zmianę ze stanu pieszego na konny i odwrotnie. Znacznik "remonte" (konny), na przykład, jest kładziony na jednostce pieszej, by wskazać, że wsiadła ona na konie. Szczegóły dotyczące tych zmian podane są w części 8.4.

Opis żetonów		
<p>Jednostki bojowe</p> <p>Herb (oznaczenie hufca) —  — Typ jednostki (klasa uzbrojenia)</p> <p>Sila Bojowa —  — Punkty Ruchu</p> <p>Współczynnik jakości — </p> <p>Jednostka zmęczona —  — * wskazuje na zdolność ostrzału</p>	<p>Wodzowie armii</p> <p>Herb (oznaczenie hufca) —  — Punkty Ruchu</p> <p>Współczynnik dowodzenia —  — Zasięg dowodzenia</p> <p>Wódz armii</p>	<p>Dowódcy</p> <p>Herb (oznaczenie hufca) —  — Punkty Ruchu</p> <p>Zastępca dowódcy (Patrz 7.6) — </p> <p>Dowódca ranny (Patrz 7.5.2) — </p>

2.3 Poziomy zmęczenia i dezorganizacji

Rezultatem walki albo ostrzału może być zmęczenie jednostki. By wskazać na ten stan używamy odwrotnej strony żetonu (z białym pasem pośrodku). W wyniku walki lub ostrzału jednostka może też mieszać swe szyki lub uciec. Dla oznaczenia obu tych stanów używamy znaczników.

2.3.1 Poziomy zmęczenia

Tak więc jednostka może być:

- świeża (przód żetonu);
- zmęczona (tył żetonu).

2.3.2 Poziomy organizacji (morale)

Niezależnie od tego, czy zmęczona, czy też świeża, jednostka może znajdować się w jednym z trzech następujących stanów:

- zwarta (bez znacznika);
- zmieszana (znacznik "decourage");
- w ucieczce (znacznik "deroute");

3 Ustawienie

Wszystkie jednostki, poza uciekającymi, muszą spełniać reguły ustawienia (wskazujące, w którym kierunku zwrócona jest jednostka), co wpływa na ruch, ostrzał i walkę. Jednostka musi być zwrócona frontem do jednego z boków heksu.

3.1 Piechota i kawaleria

Jednostki te posiadają trzy heksy przednie i trzy tylne

3.2 Artyleria

Jednostki te mają jeden heks przedni i pięć tylnych.

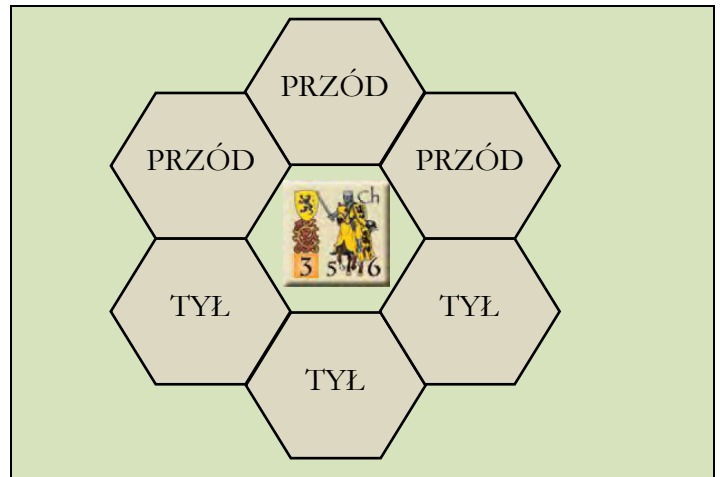
3.3 Dowódcy i wodzowie armii

Ustawienie nie wpływa na te jednostki.

3.4 Oddziały uciekające

Ustawienie nie wpływa na te jednostki.

**Ustawienie
(oprócz artylerii, patrz 3.2)**



4 Strefy kontroli

W grze tej nie istnieją strefy kontroli.

Jednostka nie musi się zatrzymywać, gdy wejdzie w styczność z jednostką wroga. Wymagana jest tylko zapłata dodatkowego kosztu ruchu, by dokonać zwrotu, lub wyjść z pola (patrz 8.2 i 8.3).

Zawsze możliwe jest, czy to podczas ruchu, czy w wyniku walki, wejście lub odwrót na pole strefy przedniej jednostki wroga (nawet gdy w wyniku tego ruchu opuszczane jest inne pole strefy przedniej wroga). Dodatkowy koszt takiego ruchu wynosi 1 PR (patrz 8.3).

5 Stosy

5.1 Tworzenie stosów w ogólności

Tworzenie stosów na jednym heksie jest ograniczone do jednej jednostki oraz dowolnej liczby dowódców.

Tworzenie stosów jest sprawdzane tylko pod koniec ruchu. Dlatego możliwe jest przechodzenie podczas ruchu przez własne jednostki.

Żeton dowódcy musi na koniec swego ruchu tworzyć stos z jednostką bojową. Wódz armii może tworzyć stos z każdą z jednostek bojowych swej armii, lecz inni dowódcy mogą tworzyć stosy jedynie z jednostkami własnego hufca.

5.2 Poszczególne przypadki

5.2.1 Artyleria a tworzenie stosów

Jeden żeton artylerii może tworzyć stos z jednym żetonem piechoty.

Gdy artyleria tworzy stos z piechotą, jej siła bojowa jest dodawana do siły bojowej piechoty podczas rozstrzygnięcia starć (jednak tylko w obronie). By ustalić modyfikator do rzutu kością, należy użyć jednostki o gorszej jakości z dwu broniących się w stosie, zaś podczas ataku stosu używamy jakości jednostki piechoty.

5.2.2 Reguły tworzenia stosów w przypadku poszczególnych bitew

Niektóre scenariusze pozwalają na umieszczanie na jednym heksie więcej niż jednego żetonu. Te specjalne przypadki są omawiane w szczególnych regułach dla tych scenariuszy.

Nota do wcześniejszych scenariuszy: Jako przypomnienie (ponieważ nie było to częścią informacji o scenariuszu, lecz było za to zawarte we wcześniejszej wersji reguł), jest możliwe tworzenie stosu przez dwie jednostki bojowe Milicji (Mi) tego samego hufca na heksie w Bouvines (wersja z Vae Victis nr 45) i dwie jednostki bojowe tego samego typu i hufca (niezależnie od ich typu) na heksie w Las Navas de Tolosa.

5.2.3 Tworzenie stosów i ustawienie

Gdy nieuciekająca jednostka chce utworzyć stos z inną jednostką, automatycznie przyjmuje ustawienie tej jednostki. Dwie jednostki w stosie zawsze muszą mieć to same ustawienie.

5.2.4 Tworzenie stosów i ruch

Jednostka chcąc utworzyć stos z inną jednostką (zarówno nad jak i pod nią, zależnie od wyboru gracza) albo jednostka opuszczająca stos dwu jednostek musi wydać dodatkowy punkt ruchu, by wykonać swój zamiar. Po utworzeniu stosu dwie jednostki mogą poruszać się razem bez tej restrykcji, tak jakby były jednym żetonem, tak długo, jak pozostają w stosie przez cały swój ruch (ten sam heks początkowy, ta sama ścieżka ruchu, ten sam heks końcowy). Mogą one podczas ruchu dowolnie zmieniać swoją kolejność w stosie, lecz nie mogą tego uczynić, jeśli się nie poruszają.

5.2.5 Wpływ stosów na ostrzał i walkę

Jeżeli dwie jednostki ze zdolnością ostrzału tworzą razem stos, strzelać może tylko jednostka górna. Jeśli jedna z nich to artyleria, to obie mogą strzelać.

W walce jednostki stosu dodają do siebie swoje PS i używają słabszej z ich dwu jakości. Podczas pozostawania w stosie jednostki są traktowane jako pojedynczy żeton dla określenia efektu walki, efektu szarży i wyniku ostrzału.

Jeżeli jednostka utworzy stos z inną jednostką w rezultacie walki i zostanie tam zaatakowana podczas tej samej fazy aktywacji, nie uczestniczy w tej nowej walce, ponosi jednak jej konsekwencje (patrz 10.). Gdy dwie jednostki tworzące stos w wyniku walki muszą wykonać odwrót albo ruch naprzód po walce, muszą wycofywać się lub postępować naprzód razem (chyba, że przekroczą limit stosu, w przypadku odwrotu).

Przykład: gracz może wycofać jedną lub dwie jednostki na heks już zajmowany przez inną jednostkę tego samego typu, pozwalając jej zostać w tym miejscu i przez to powodując utratę przez nią dodatkowego poziomu dezorganizacji.

5.2.6 Wpływ stosu na zmieszanie i ucieczkę

Jeżeli dwie jednostki w stosie uciekają, mogą to uczynić razem albo oddzielnie, w zależności od woli właściciela. Gdy tworzą stos, przy próbach porządkowania są traktowane jak jeden żeton (wykonywany jest jeden rzut kostką, używana jest przy tym jakość lepszej z dwu jednostek; patrz 12.3). Jednostka uciekająca może utworzyć stos z jednostką nieuciekającą, jeśli nie sprzeciwia się to regułom tworzenia stosu w scenariuszu.

W takim przypadku nie ma testu jakości dla jednostki stojącej w miejscu, takiego jaki jest wymagany przepisem 12.2.

6 Porządek gry

Bitwy w serii "**Na ostrze miecza!**" trwają przez liczbę etapów wskazaną w każdym ze scenariuszy. Każdy etap gry składa się z pięciu faz określanych jako fazy od A do E.

Każdy scenariusz określa, która strona jest *atakującym*, a która *obroniającą*. Te pojęcia są ważne jedynie dla aktywacji łuczników i artylerii (Faza B).

Nota do wcześniejszych scenariuszy: w Poitiers i Formigny gracz francuski jest atakującym. Dla innych bitew w serii strony: atakująca i broniąca się są nazwane w scenariuszach.

A. Sprawdzenie dowodzenia

Podczas sprawdzania dowodzenia *wodzowie armii* są traktowani jak zwykli dowódcy *hufców*. Decydują oni tylko o statusie jednostek swego własnego hufca.

Obaj gracze sprawdzają, czy jednostki każdego z hufców są w zasięgu promienia dowodzenia ich dowódcy. Jednostki, które są poza nim, są *niedowodzone* przez pozostałą część etapu. Położcie na nich znacznik "non commandé" ("*niedowodzony*"). Wszystkie inne jednostki są *dowodzone* przez pozostałą część etapu gry.

Każdy z graczy kładzie znacznik "*au repos*" na jednostkach, które mają wypoczywać podczas tego etapu (patrz 11.2).

B. Ostrzał łuczników i artylerii (patrz 9)

Gdy którykolwiek z graczy posiada jednostki łuczników lub artylerii, może je wybrać, by dokonały ostrzału (nie mogą się wtedy ruszać), *wtedy i tylko wtedy, gdy nie sąsiadują z jednostkami przeciwnika*.

Jeśli są obecne, mogą one strzelać w następującym porządku:

- *atakujący* wykonuje ostrzał artyleryjski i natychmiast wprowadza jego wyniki;
- *obronia* wykonuje ostrzał artyleryjski i natychmiast wprowadza jego wyniki;
- *obronia* wykonuje ostrzał z łuków i natychmiast wprowadza jego wyniki;
- *atakujący* wykonuje ostrzał z łuków i natychmiast wprowadza jego wyniki.

Uwaga: Jedynie artyleria i łucznicy mogą strzelać w tej fazie. Pozostałe jednostki ze zdolnością ostrzału bez względu na ich typ – nie mogą.

C. Inicjatywa i aktywacja dowódców (patrz 7)



Zasadniczo dowódcy obu stron są aktywowani naprzemiennie na podstawie swego *współczynnika dowodzenia*, począwszy od najniższego współczynnika dowodzenia w porządku rosnącym aż do najwyższego. Dowódcy wchodzący do gry jako posiłki w kolejnych etapach są włączeni w proces aktywacji danego etapu. Gracze aktywują swych dowódców na zmianę, gdy obie strony muszą aktywować dowódców o tym samym współczynniku (patrz przykład).

Poszczególne przypadki:

- Jeśli kilku dowódców tej samej armii ma ten sam współczynnik dowodzenia, gracz kontrolujący ją wybiera porządek ich aktywacji;

- Jeśli kilku dowódców z obu armii ma ten sam współczynnik dowodzenia, to należy aktywować ich rozpoczynając od tego, którego dowódca armii posiada mniejszy bonus (jeśli nadal jest remis, rozpocznij aktywację od dowódcy należącego do atakującego).

Jednakowoż porządek ten może być zmieniony przez zastosowanie doń inicjatywy. Obaj gracze rzucają 2k6 i dodają bonusy swych wodzów armii. Następnie porównują swe wyniki.

• **C.1. Jeśli wyniki są równe sobie:** żaden z graczy nie ma inicjatywy. Dowódcy obu armii są aktywowani w zwykłym porządku, zmieniając aktywacje według wzrastającego porządku swych współczynników dowodzenia;

• **C.2. Jeśli różnica wynosi od 1 do 3:** gracz z wyższym wynikiem posiada inicjatywę i od razu aktywuje dowolnego ze swych dowódców. Następnie wraca się do rosnącego porządku aktywacji według współczynnika dowodzenia. (Dowódca aktywowany jako pierwszy nie może być aktywowany po raz drugi);

• **C.3. Jeśli różnica wynosi od 4 do 7:** gracz z wyższym wynikiem uzyskuje inicjatywę i aktywuje dowolnego ze swych dowódców. Następnie wybiera dowolnego dowódcę wroga (nawet wodza armii), którego właściciel musi niezwłocznie aktywować. Potem powraca się do rosnącego porządku według współczynników dowodzenia. (Dowódca aktywowany jako pierwszy nie może być aktywowany po raz drugi);

• **C.4. Jeśli różnica wynosi 8 i więcej:** gracz z wyższym wynikiem uzyskuje inicjatywę i aktywuje dowolnego ze swych dowódców. Następnie wybiera dowolnego dowódcę wroga (nawet wodza armii), którego właściciel musi niezwłocznie aktywować, i innego wrogię dowódcę (nawet wodza armii), który w ogóle nie może się aktywować w tym etapie. Położ znacznik "inactif" ("nieaktywny") na tym dowódcy. Potem powraca się do rosnącego porządku według współczynników dowodzenia. (Dowódca aktywowany jako pierwszy nie może być aktywowany po raz drugi).

D. Ruch i walka (patrz 8., 9. i 10)

Gracz przystępuje do aktywacji swych dowódców po kolei w porządku ustalonym w Fazie C. Jednostki gracza aktywnego mogą się poruszyć i wszcząć walkę. Gdy wszyscy dowódcy zostali aktywowani, faza ruchu i walki się kończy. Dla każdego aktywowanego dowódcy jego właściciel (zwany *graczem aktywnym*, podczas gdy jego przeciwnik jest zwany *graczem nieaktywnym*) postępuje w następujący sposób:

• **D.1 Ruch dowódców i dowodzonych jednostek** zgodnie z zasięgiem ruchu i wskazanie szarż.

• **D.2 Ostrzał** wykonywany przez jednostki gracza *aktywnego*, które mają zdolność ostrzału i nie sąsiadują z jednostkami wroga.

• **D.3 Wskazanie walk** z sąsiednimi jednostkami wroga.

• **D.4 Rozstrzygnięcie walk** w porządku wskazanym przez gracza aktywnego. Szarże mają pierwszeństwo. Walkę należy rozstrzygnąć w następującym porządku (patrz szczegółowa sekwencja w 10.5):

1. Ogień defensywny jednostek gracza *pasywnego*, które mogą prowadzić ogień na jednostki atakujące je w walce.

2. Ogień ofensywny jednostek gracza *aktywnego*, które mogą prowadzić ogień na jednostki atakowane przez nie w walce.

3. Walka.

Efekty każdego z tych trzech kroków są wprowadzane od razu.

• **D.5 Ruch jednostek niedowodzonych**, dowolnie, nie więcej niż połowę swej możliwości ruchu (zaokrąglonej w górę) w kierunku swego dowódcy. Nie mogą one strzelać ani atakować (patrz 7.4).

PRZYKŁADY DLA FAZ C I D

Bitwa pod Bouvines, Etap 3.

Dowodzenie zostało sprawdzone podczas Fazy A. Następnie rzuca się kości dla rozstrzygnięcia inicjatywy. Gracz francuski rzuca 2k6 i osiąga 9, potem dodaje do tego 3 za bonus Filipa II. Razem wypada 12. Gracz koalicji rzuca 2k6 i osiąga 2, do tego dodaje 2 jako bonus Ottona IV, razem daje to 4. Różnica między dwoma rezultatami wynosi 8, co sprawia, że zachodzi przypadek C.4., i gracz francuski zdobywa inicjatywę. Dlatego też gracz francuski może aktywować od razu dowolnego swego dowódcę. Wybiera Pierre'a de Courtenay i może teraz poruszać się i atakować wszystkimi jednostkami hufca tego dowódcy stosownie do re-

guł (patrz możliwości jednostek dowodzonych i niedowodzonych w 7). Następnie gracz francuski wyznacza Ottona IV jako dowódcę, którego przeciwnik będzie musiał aktywować w kolejności i Hugona de Boves jako dowódcę, który nie może być aktywowany w tym etapie (położ znacznik "chef inactif" ["dowódca nieaktywny"] na żetonie Hugona de Boves). Dlatego też gracz dowodzący armią koalicji aktywuje Ottona IV, oraz może ruszać i atakować zgodnie z regułami wszystkimi jednostkami swego hufca i tymi ze swej armii (niezależnie od tego, czy należą do hufca Ottonowego), które znajdują się w zasięgu dowodzenia Ottona IV, czyli 5 heksów, ponieważ jest on dowódcą armii.

Następnie powracamy do zwykłego porządku aktywacji opartego na współczynnikach dowodzenia dowódców. Pozostało trzech dowódców o współczynniku dowodzenia 1: Robert II, Brat Guerin i Ferrand. Ponieważ są to dowódcy z obu stron, rozpoczyna strona, której wódz armii ma mniejszy bonus, czyli koalicja Ottona IV. Gracz kierujący koalicją aktywuje Ferranda. Potem gracz francuski aktywuje Roberta II i Brata Guerin'a w wybranej przez siebie kolejności. Następnie przechodzimy do trzech pozostałych dowódców ze współczynnikami dowodzenia 2: Eudes III, Renaud de Dammartin i William Długimiecz. Znowu mamy tu dowódców z obu stron i pierwsza aktywuje dowódcę strona z mniejszym bonusem wodza armii, czyli koalicja Ottona IV. Gracz koalicyjny może więc wybrać między Renaud a Williamem; na przykład zdecyduje się na aktywację Williama. Kolejno gracz francuski aktywuje Eudesa III, ponieważ dowódcy z obu stron są aktywowani naprzemiennie. Dalej gracz koalicyjny aktywuje Renaud. Etap kończy się po aktywowaniu jedyne dowódcy ze współczynnikiem dowodzenia 4 – Filipa II. Gracz francuski może wtedy poruszać się i atakować w zgodzie z regułami gry wszystkimi jednostkami jego hufca i również jego armii (niezależnie od tego czy należą, czy też nie do hufca Filipa II), które są w promieniu dowodzenia, wynoszącą cago dla Filipa II 5 heksów, gdyż Filip II jest wodzem armii.

E. Porządkowanie (patrz 11. i 12.)

Jednostki zmęczone, które nie poruszyły się, nie strzelały ani nie walczyły, mogą zostać obrócone na swą zwykłą stronę. Jednostki takie są rozpoznawane dzięki znacznikom "au repos" ("odpoczynek") które kładzie się nich podczas fazy A, i które mogą zostać z nich zdjęte podczas etapu, jeśli zdarzy się coś, co je unieważni (patrz 11.2).

Następnie:

- Zmieszane i uciekające jednostki wykonują próby porządkowania.
- Jednostki uciekające, którym nie udało się sformować, wykonują ruch w ucieczce;
- Po tym etap się kończy, a znacznik etapu przesuwa się na następną pole.

7 Dowodzenie

7.1 Dowodzenie w ogólności

Dowódca może się poruszyć tylko wtedy, gdy jest aktywowany. Musi on skończyć swój ruch na polu z jednostką swego hufca (lub swej armii, jeśli jest wodzem armii).

Jeśli wszystkie jednostki jego hufca zostały wyeliminowane, dowódca – z wyjątkiem wodza armii – jest usuwany z gry:

- Jeśli jego ostatnia jednostka została wyeliminowana w starciu, to dowódca jest wzięty do niewoli;

- Jeśli ostatnia jego jednostka została wyeliminowana przez ostrzał, to dowódca jest wzięty do niewoli, gdy jednostka jest otoczona. Jeśli nie jest otoczona, to dowódca jest zabity (patrz 7.5).

Jeśli opuści mapę z ostatnią jednostką swego hufca, jest uznawany za bezpiecznego (ani wziętego do niewoli, ani zabitego), nawet jeśli ta jednostka uciekała.

Wyjątek: gdy wódz armii aktywuje jednostkę, która nie należy do jego hufca i stoi na jednym polu z dowódcą, to ten dowódca musi towarzyszyć tej jednostce. W ten sposób dowódca może poruszyć się dwa razy na etap. Jednak gdy wódz armii stoi na jednym polu z jednostką hufca inne-

go dowódcy i ten dowódca aktywuje tą jednostkę do ostrzału, walki, formowania się, lub kładzie na niej znacznik "au repos", nie może on poruścić tej jednostki.

7.2 Dowodzenie jednostkami

Jednostka jest dowodzona przez cały etap, jeśli podczas sprawdzania dowodzenia w Fazie A jest w promieniu dowodzenia dowódcy swego hufca. Na przykład, promień dowodzenia pięciu heksów oznacza, że nie może być więcej niż cztery heksy między jednostką a jej dowódcą (nie liczymy heksu, który zajmuje dowódca). Ten promień nie jest nigdy zakłócony przez obecność jednostek wroga lub jakiegokolwiek typ terenu.

We wszystkich innych przypadkach jednostka jest uznawana za niedowodzoną.

Aktywacja:

- Gdy dowódca jest aktywowany (patrz 6.C), wszystkie jednostki jego hufca mogą podejmować akcje. Podejmują one różne rodzaje akcji zależnie od tego, czy są dowodzone, czy też nie (patrz 7.3 i 7.4);
- Gdy aktywowany jest wódz armii, wszystkie jednostki jego hufca i wszystkie jednostki jego armii, które są w promieniu jego dowodzenia, mogą podejmować akcje. Podejmują one różne akcje, zależnie od tego czy są dowodzone, czy też nie (patrz 7.3 i 7.4);
- Dlatego też jednostka bojowa ma możliwość podejmowania akcji dwukrotnie w ciągu etapu, raz aktywowana przez swego dowódcę i raz przez wodza swej armii;
- Jednostka, która jest niedowodzona, nie może podejmować akcji dozwolonych dla jednostki dowodzonej, nawet jeśli jest w promieniu dowodzenia wodza armii. Może ona wszakże w tym drugim przypadku podjąć akcje dozwolone dla jednostek niedowodzonych (patrz 7.4).

Wyjaśnienie: Podczas swej aktywacji dowódca może aktywować wszystkie jednostki w promieniu swego dowodzenia zanim sam wykona ruch.

7.3 Jednostki dowodzone

Podczas aktywacji swego dowódcy (albo wodza własnej armii, jeśli jednostka jest w promieniu jego dowodzenia), jednostka dowodzona może podczas Fazy D podejmować akcje w następującym porządku:

- poruszyć się do wyczerpania swej zdolności ruchu;
- wykonać ostrzał, jeśli posiada taką zdolność i nie sąsiaduje z wrogią jednostką;
- wykonać ostrzał ofensywny i rozpocząć walkę, jeśli sąsiaduje z wrogią jednostką.

Jednostki wchodzące do gry jako posiłki są zawsze dowodzone podczas swej pierwszej aktywacji.

7.4 Jednostki niedowodzone



Podczas aktywacji swego dowódcy jednostka niedowodzona może wykonać jedną z następujących czynności:

- poruszyć się co najwyżej połową swej zdolności ruchu (zaokrąglając w górę) w kierunku dowódcy swego hufca (nie w kierunku wodza swej armii, chyba że jednostka należy do jego hufca). Jednostka musi skończyć swój ruch bliżej swego dowódcy niż była na początku swego ruchu;
- nie ruszać się w ogóle.

Jednostka, która jest niedowodzona, nie może strzelać ani wszczynać walki (Fazy B. i D.). Może jednak wykonać ostrzał obronny, jeśli jest atakowana wręcz i może bronić się w sposób zwykły.

7.5 Dowódcy w niewoli, ranni i zabici

Wynikiem ostrzału lub walki może być wzięcie do niewoli, ranienie lub zabicie dowódcy (patrz wyniki w **Tabelach Ostrzału i Walki**).

Może mieć na to wpływ również stan jednostki, z którą przebywa dowódca:

- jeśli jednostka, z którą przebywa dowódca, jest zniszczona w wyniku walki, to dowódca zostaje od razu wzięty do niewoli przez jednostkę wroga, która ją wyeliminowała;

- jeśli jednostka, z którą przebywał dowódca, jest zniszczona w wyniku ostrzału, to dowódca jest od razu przenoszony do najbliższej jednostki swego hufca (albo najbliższej jednostki swej armii, jeśli jest wodzem armii). Jeśli jednostka, z którą przebywał, jest otoczona, to zostaje wzięty do niewoli. Jeśli w grze nie ma już jednostek jego hufca, to jest uznawany za zabitego (patrz 7.1);

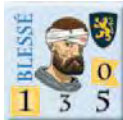
- jeśli jednostka, z którą przebywa dowódca, ucieka, to dowódca towarzyszy jej w ucieczce. Nie może on opuścić tej jednostki do swej następnej aktywacji;

- jeśli jednostka uciekająca wraz z towarzyszącym jej dowódcą jest wyeliminowana, ponieważ ucieczka jest niemożliwa, a jednostka jest zupełnie otoczona, to dowódca zostaje automatycznie wzięty do niewoli.

Wyjaśnienie: Gdy jednostka, z którą przebywa dowódca, ucieknie poza mapę i przez to jest wyeliminowana, to ten dowódca zostaje przeniesiony do najbliższej jednostki swego hufca (lub w przypadku wodza armii do najbliższej jednostki swej armii, jeśli jego hufiec został zupełnie zniszczony). Jeśli nie ma takiej jednostki, to dowódca jest usunięty z gry i uznany za bezpiecznego (ani wziętego do niewoli, ani zabitego). Taka sama procedura jest stosowana do dowódców, którzy towarzyszą jednostce, która została wyeliminowana, ponieważ nie mogła się wycofać, z wyjątkiem sytuacji kompletnego otoczenia. Jeśli dowódca wzięty do niewoli wyjdzie poza mapę, to uznawany jest on za bezpowrotnie wziętego do niewoli i nie wraca do gry. Na koniec, jeśli z jednostką przebywa kilku dowódców, gracz sprawdza ich stan indywidualnie.

7.5.1 Wzięcie do niewoli

Dowódca wzięty do niewoli jest umieszczony pod jednostką, która wzięła go do niewoli. Nie może on jej opuścić. Dowódca może być uwolniony tylko wtedy, gdy owa jednostka zostanie wyeliminowana później przez własną jednostkę (odwrotny proces). Jeśli dowódca (inny niż wódz armii) jest uwolniony po tym, jak jego hufiec został zupełnie zniszczony, jest usunięty z gry i uznany za bezpiecznego (ani zabitego, ani wziętego do niewoli).



7.5.2 Zranienie

Polóż znacznik "chef blessé" ("ranny dowódca") na żetonie. Nowe zdolności dowódcy są wymienione na znaczniku i od razu stosowane. Następna rana spowoduje śmierć tego dowódcy.

7.5.3 Śmierć

Bezwzględnie usuń żeton dowódcy z gry.

7.6 Zastępcy dowódców i wodza armii

Zastępstwo dowódcy następuje niezwłocznie po jego utracie.

Postępuj następująco:

- gdy dowódca jest ranny, połóż znacznik "chef blessé" ("ranny dowódca") (z możliwością ruchu mniejszą i mniejszym promieniem dowodzenia niż na początku gry) na jego żetonie;



- gdy dowódca jest zabity, użyj odwrotnej strony żetonu jako zastępcę dowódcy. Zastępca dowódcy jest od razu położony na dowolnej jednostce swego hufca. Jeśli wszystkie jednostki hufca zostały wyeliminowane, zastępca dowódcy nie wchodzi do gry;

- gdy dowódca został wzięty do niewoli, użyj wziętego z żetonów rezerwowych znacznika zwykłego zastępcy dowódcy z tą samą ruchliwością i krótszym promieniem dowodzenia niż wzięty do niewoli dowódca (pierwotny i wzięty do niewoli dowódca jest położony pod jednostką wroga, która wzięła go do niewoli) i połóż od razu na jednej z jednostek hufca;

- gdy zastępca dowódcy jest zabity lub wzięty do niewoli, to zastępuje go identyczny żeton (po prostu odnotuj punkty zwycięstwa i użyj ponownie tego samego żetonu);

- gdy zabity lub wzięty do niewoli jest wódz armii, postępuj jak powyżej,



zastępując go jednak tylko jako dowódcę własnego hufca. Własny dowódca z najwyższym współczynnikiem dowodzenia zajmuje jego miejsce jako wodza armii (by wskazać na jego nowy status, połóż na jego żetonie znacznik zastępcy wodza armii). Od tej chwili nowy wódz armii posiada wszystkie zdolności wodza armii, które dotyczą dowodzenia jednostkami bojowymi.

Wyjaśnienie: Gdy zastępca dowódcy wejdzie do gry po śmierci lub schwytaniu dowódcy, nie będzie miał tego samego współczynnika dowodzenia, co pierwotny dowódca. Musi on być aktywowany zaraz po tym jak aktywny dowódca zakończył swą Fazę D. Oczywiście z wyjątkiem sytuacji, gdy dowódca, którego zastąpił, był już aktywowany.

8 Ruch

8.1 Ruch w ogólności

Aktywny dowódca i jednostki bojowe, którymi dowodzi, mogą się poruszyć do granicy swej możliwości ruchu. Wejście na heks kosztuje właściwą dla niego liczbę punktów ruchu (PR). Koszt poruszania się po danym terenie jest dany w **Karcie Terenu**. Punkty ruchu nie mogą przechodzić z etapu na etap. Ruch jednej jednostki musi być ukończony zanim rozpocznie się ruch następnej. Ruch może następować tylko przez jeden z trzech heksów przednich jednostki (artyleria posiada tylko jeden heks przedni i może poruszać się tylko przez niego).

Wyjątek: To ograniczenie nie dotyczy żetonów dowódców i jednostek uciekających.

Jednostki powinny przestrzegać zasad tworzenia stosów tylko po zakończeniu swego ruchu (nie wolno łamać tej zasady na koniec ruchu). Tak długo jak jest ona przestrzegana, jednostka może zawsze poruszyć się o jeden heks bez zmiany ustawienia bez względu na koszt terenu, oprócz wypadku, gdy wejście na dany teren jest dla jednostki tego typu zabronione (tzn. gdy **Karta Terenu** pokazuje "NM").

8.2 Zmiana ustawienia

Jednostka może zmienić swe ustawienie na początku, podczas i na zakończenie ruchu kosztem jednego Punktu Ruchu za jeden bok heksu. Zmiana ustawienia na heksie jest uznawana przez reguły gry za ruch (szczególnie w związku z regułami ostrzału).

Zmiana ustawienia w strefie przedniej wrogiej jednostki bojowej kosztuje dwa punkty ruchu za bok heksu.

Przypomnienie: Dowódcy i jednostki uciekające nie mają ustawienia.

8.3 Wycofanie i oderwanie się od wroga

Jednostka lub dowódca stojący na jednym z przednich heksów jednostki wroga musi wydać dodatkowy punkt ruchu by opuścić heks, niezależnie od kosztu zmiany ustawienia na heksie, jeśli to konieczne.

Jednostka może zawsze, niezależnie od tego czy sąsiaduje z wrogią jednostką, czy też nie, wycofać się o jeden heks (tzn. przejść na jeden ze swych tylnych heksów), zachowując swe ustawienie. Musi przestrzegać reguł tworzenia stosów, lecz może zlekceważyć koszt terenu, chyba że teren ten jest niedostępny dla jednostki tego typu (tzn. chyba że na karcie terenu figuruje jako "N"). Taki ruch kosztuje całą zdolność ruchu jednostki.

8.4 Wsiadanie na koń i spieszanie

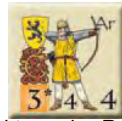
Przed ruchem gracz może zamienić swą piechotę w kawalerię ("posadzić na konie") lub kawalerię w piechotę ("spieszyć") używając przeznaczonych do tego znaczników "remonte" i "démonte". W każdej z bitew gracze mają sztywny limit liczby znaczników, których mogą użyć dla wsiadania na koń i spieszania. Wsiadanie na koń i spieszanie kosztuje dwa punkty ruchu. Jednostki świeżo posadzone na koń lub spieszone mogą następnie wydać punkty ruchu pozostałe ze swego nowego zasięgu ruchu.

Zmieszane jednostki mogą wsiadać na koń i spieszać się, natomiast jednostki uciekające nie mają takiej możliwości.

Wyjaśnienie: Wsiadanie na koń i spieszanie nie są możliwe dla jednostki sąsiadującej z wrogiem.

9 Ostrzał

9.1 Ostrzał w ogólności



Ostrzał nie jest nigdy obowiązkowy.

Tylko jednostki ze zdolnością ostrzału i nieuciekające mogą strzelać na swe heksy przednie.

Jednostka może być celem tylko jednego ostrzału na aktywację. Różne typy jednostek nie mogą łączyć swego ostrzału przeciwko temu samemu celowi.

Jeżeli dwie jednostki ze zdolnością ostrzału tworzą stos (patrz 5.2), tylko górna z nich może strzelać.

Ostrzał ma swój czas w **Fazie B. (Ostrzał artylerii i łuczników)** i w **Fazie D. (Ruch i walka)**. Dlatego też niektóre jednostki mogą prowadzić ostrzał kilka razy w etapie

Ostrzał w Fazach B. i D.2:

Ostrzał nie jest dozwolony gdy strzelający sąsiaduje z celem lub inną jednostką wroga.

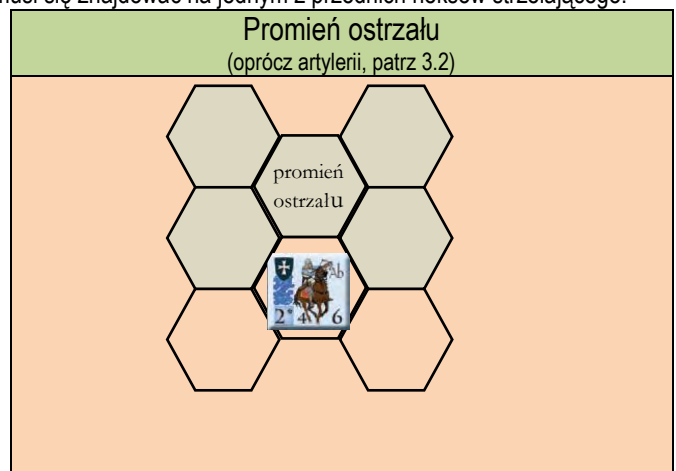
Wyjątek: Jednostka może strzelać do sąsiedniej jednostki wroga na jednym ze swych przednich heksów, jeżeli walka między nimi nie jest możliwa, tzn. przez bok heksu, który nie pozwala na walkę (rzekę, mur lub bramę), lub gdy specjalna zasada zabrania walki przeciwko jednostkom wroga zajmującym przednie heksy strzelającego (Przykład: Hufiec Al-Nasir'a pod Las Navas de Tolosa).

Ostrzał w Fazie D.4 (Ostrzał ofensywny i defensywny):

Ostrzał nie jest dozwolony dopóki strzelający nie sąsiaduje z celem.

Ostrzał ofensywny jest zarezerwowany dla jednostek, które będą inicjowały walkę, lub tworzą stos z jednostkami, które będą inicjowały walkę, a ostrzał defensywny jest zarezerwowany dla jednostek będących celem wrogiego ataku. Stąd jednostka artylerii, która nie może inicjować walki, może rozpocząć ostrzał ofensywny, tylko jeśli tworzy stos z jednostką piechoty, która zainicjuje walkę.

Ostrzał defensywny prowadzony przez jednostkę może dotyczyć tylko jednostki wroga, która będzie inicjowała walkę przeciwko niej samej. Cel musi się znajdować na jednym z przednich heksów strzelającego.



9.2 Linia widoczności

Ostrzał wymaga istnienia linii widoczności (LW) między strzelającym a celem. Linia widoczności jest sprawdzana od środka heksu strzelającego do środka heksu celu. Może być ona blokowana przez niektóre typy terenu (patrz **Karta Terenu**) albo przez inne jednostki (własne lub wrogie). Bok heksu zawierającego teren blokujący lub jednostkę sam w sobie nie blokuje linii widoczności. Zawsze można strzelać do heksu zawierającego teren blokujący, lecz nie przez taki heks.

Zignoruj przeszkody przy ustalaniu LW, gdy:

- strzelający i cel stoją obaj wyżej niż przeszkoda;

- strzelający stoi wyżej niż cel i przeszkoda, a przeszkoda jest w połowie drogi między strzelającym a celem, lub bliżej strzelającego;
- cel stoi wyżej niż strzelający i przeszkoda, a przeszkoda jest w połowie drogi między strzelającym a celem lub bliżej celu.

Specjalny przypadek: Łucznicy mogą strzelać przez inne jednostki (własne lub wroga). Stąd tylko teren może blokować ostrzał z luków.

9.3 Procedura ostrzału

Ostrzał, w którejkolwiek fazie, jest wykonywany następująco:

- wybierz jednostkę będącą celem;
- wybierz jednostkę, która będzie strzelała do tego celu (możliwe jest łączenie ostrzału przez jednostki tego samego typu (patrz 9.1), aktywowanie równocześnie. Użyj odległości od celu jednostki najdalszej od celu);
- sprawdź linię widoczności;
- rzuć 1k10 i sprawdź wynik ostrzału używając **Tabeli Ostrzału**, i stosując odpowiednie modyfikatory (dla wszystkich jednostek, jeśli kilka strzela równocześnie – na przykład, jeśli trzy jednostki strzelają do tego samego celu, a jedna z nich poruszyła się, to ruch jednostki wystarcza by spowodować modyfikację rzutu o -1);
- zastosuj wyniki ostrzału do jednostki będącej celem.

Maksymalne zasięgi ostrzału są pokazane w **Tabeli Ostrzału**.

Specjalne przypadki:

- *Jednostka artylerii cierpi na skutek wyników wrogiego ostrzału tylko wtedy, gdy stoi samotnie na heksie. W innym przypadku wyniki ostrzału odnoszą się tylko do jednostki, z którą tworzy stos;*
- *Jednostka artylerii tworząca stos z inną jednostką odczuwa wyniki ostrzału, gdy jest on prowadzony przez jednostkę artylerii;*
- *Jednostka artylerii, do której odnosi się wynik "Ucieczka", jest od razu wyeliminowana z gry;*
- *Konni łucznicy i kusznicy mogą strzelać. Odnosi się do nich malus do ostrzału (tzn. kara), tak jak przedstawiono w **Tabeli Ostrzału**. Jeśli scenariusz pozwala im na spieszenie, to gdy są spieszeni, ten malus do nich się nie odnosi.*

10 Walka

10.1 Walka w ogólności

Walka nigdy nie jest obowiązkowa.

Walka może się zdarzyć wtedy, gdy przeciwne jednostki są z sobą w kontakcie. Tylko jednostki uciekające, jednostki niedowodzone i artyleria nie mogą rozpocząć walki (mogą jednak się bronić, gdy są atakowane). Jednostka może być atakowana wręcz tylko raz podczas aktywacji wrogiego dowódcy (Faza D), lecz pościgi (patrz 10.9) nie podlegają temu ograniczeniu.

Uwaga: W przypadku skutecznej obrony jednostka uciekająca może nawet wziąć do niewoli wrogiego dowódcę.

10.2 Szarże

Szarża jest specjalnym rodzajem walki prowadzonym tylko przez jednostki konne typów Ch i Ha, pod warunkiem że są dowodzone i nie uciekają.

Wyjaśnienie: Ch i Ha spieszone nie mogą szarżować, tak samo jak Ci czy konni Ab lub Ar.

Jednostka szarżująca musi poruszyć się co najmniej o jeden heks i nie może wydać więcej niż cztery punkty ruchu. Cel szarży musi być wskazany podczas fazy D.1 (ruch). By to pokazać należy położyć znaczniki "Charge" na jednostce szarżującej i szarżowanej.

Jeżeli jednostka kawalerii jest już w styczności z wrogiem, to nie może szarżować, lecz ciągle może rozpocząć zwykłą walkę.

Jeżeli jednostka przechodzi przez własną jednostkę podczas swej szarży, to ta ostanía musi od razu uciekać (patrz 12.2).

Jednostka musi szarżować w prostej linii.

Wroga jednostka musi być dokładnie naprzeciwko jej środkowego heksu przedniego na początku jej ruchu (tzn., nie może ona dokonać zwrotu

przed szarżą), a cel jej szarży musi być na jej środkowym heksie przednim, kiedy dochodzi do walki. Podczas szarży jednostka nie musi (inaczej niż pozostałe własne jednostki) atakować jednostek wroga na swych pozostałych heksach przednich.

Szarże rozstrzygane są indywidualnie i żadna inna atakująca jednostka nie może uczestniczyć w tej samej walce co jednostka szarżująca, oprócz takiej, która szarżuje na tego samego obrońcę.

Szarże dają specjalny modyfikator do rzutu kostką w walce (patrz **Tabela Walki**).

Jednostka kawalerii, która nie szarżuje, może ciągle rozpocząć normalnie walkę, lecz bez korzystania z modyfikatorów związanych z szarżą.

10.3 Reakcja szarżą

Niezależnie od tego czy jest dowodzona, czy też nie, nieuciekająca jednostka kawalerii typu Ch lub Ha, która jest celem szarży (nawet podczas Impetu czy Rozproszenia - patrz 10.9), może próbować reakcji szarżą tuż przed rozstrzygnięciem szarży (Faza D.4). Reakcja szarżą jest dozwolona tylko wtedy, gdy jednostka jest szarżowana przez jeden ze swych heksów przednich.

By wykonać reakcję szarżą gracz rzuca 1k10: jeżeli wynik jest mniejszy lub równy jakości jednostki, reakcja szarżą udaje się i wszystkie modyfikatory za szarżę są przy rozstrzygnięciu szarży znoszone. Obrońca musi zrobić zwrot tak, żeby jego środkowy heks przedni był tym, na którym znajduje się cel jego reakcji szarżą. Atakujący nie może przerwać swej szarży gdy stoi w obliczu udanej reakcji szarżą obrońcy.

Wyjaśnienie: W sytuacji gdy kilka jednostek wroga szarżuje jedną jednostkę, musi ona wybrać jedną z nich jako cel swej reakcji szarżą. Jeśli ta ostanía jest udana, to unieważnione są tylko te modyfikatory, które są związane z szarżą tej właśnie jednostki wroga.

10.4 Wyznaczenie walk

Podczas fazy aktywacji każdego z dowódców (Faza D) gracz aktywny, po ruchu, wyznaczeniu celów szarż i po ostrzale długodystansowym (tzn. ostrzale celów nieprzyległych) decyduje o walkach, które chce przeprowadzić. Gracz aktywny zwany jest tu atakującym, a gracz nieaktywny – obrońcą. Jednostka atakująca może rozpocząć walkę tylko przez jeden ze swych przednich heksów. Jeśli zamierza ona rozpocząć walkę, musi zaatakować wszystkie jednostki wroga zajmujące jej przednie heksy z wyjątkiem tych, które już są atakowane przez inne własne jednostki w tej samej aktywacji Fazy D. Kilka jednostek może zaatakować jedną jednostkę wroga, jak też jedna jednostka może zaatakować kilka jednostek wroga.

Atakujący musi zadeklarować wszystkie walki przed ich rozstrzygnięciem:

- kładzie on znacznik "Mêlée" na każdej jednostce wroga, którą musi zaatakować w bieżącej aktywacji, z wyjątkiem tych, które mają na sobie znacznik "Charge".

- po zadeklarowaniu każde ze starć musi zostać rozstrzygnięte. Walka nie może zostać odwołana z powodu wyników innych starć w tej samej aktywacji Fazy D. Przypadek specjalny: w przypadku szarż, po zakończeniu sekwencji Pościgu-Impetu-Rozproszenia (patrz 10.9) może się zdarzyć, że wyznaczony atakujący nie ma na swych przednich heksach żadnego obrońcy. W takim przypadku atak jest odwołany.

Atakujący może jednak modyfikować cele dla jednostek uczestniczących w starciu w każdej chwili pod warunkiem, że wszyscy obrońcy oznaczeni znacznikiem "Mêlée" będą zaatakowani podczas bieżącej aktywacji Fazy D.

10.5 Kolejność kroków w walce

Każda walka jest rozstrzygana, a jej wyniki wprowadzane w porządku wyznaczonym przez atakującego, lecz wszystkie szarże muszą być rozstrzygnięte przed innymi walkami. Po każdym starciu usuwa on znaczniki "Charge" lub "Mêlée" z broniącej się jednostki.

Walka rozstrzygana jest następująco:

- wyznacz jednostki atakującą i broniącą się;

- każda z broniących się jednostek ze zdolnością ostrzału ostrzeliwuje jedną z jednostek atakujących w tym starciu;
- każda jednostka atakująca ze zdolnością ostrzału może ostrzelać ofensywnie (nie jest to obowiązkowe) jedną z jednostek, którą atakuje wręcz;
- określ modyfikator do rzutu kostką związany z terenem (patrz **Tabela Terenu**) pokrywającym heks, na którym znajduje się obrońca. Gdy jest kilku atakujących i jeden obrońca, albo kilku obrońców i jeden atakujący, przyjmij kombinację najbardziej korzystną dla obrońcy;
- określ modyfikator do rzutu kostką związany ze stosunkiem sił (stosunek wielkości). Zawsze zaokrąglaj stosunek sił na korzyść obrońcy (patrz **Tabela Walki**);
- określ modyfikator do rzutu kostką związany z typami jednostek zaangażowanych w walkę (patrz **Tabela Walki**);
- określ modyfikator do rzutu kostką związany z jakością jednostek zaangażowanych w walkę (patrz **Tabela Walki**);
- określ pozostałe modyfikatory do rzutu kostką (patrz lista w **Tabeli Walki**).

10.6 Wyniki Walki

Wyniki są wymienione w Tabeli Walki.

Wyniki są przyjmowane bezpośrednio po każdej walce i w porządku efektów wymienionych w Tabeli Walki. Wyniki uzyskiwane są przez rzut 1k10, do którego dodaje się i od którego odejmuje modyfikatory wymienione w Tabelach.

Przypadek specjalny: jednostka artylerii dotknięta rezultatem "Odwrót" lub "Ucieczka" jest od razu eliminowana.

10.7 Wycofanie się po walce

Wynik walki może wymagać od obrońcy lub atakującego wycofania się o jeden heks (Wynik R w Tabeli Walki). Podczas takiego odwrótu przejście przez własne jednostki jest niedozwolone. Kiedy więc odwrót nie jest możliwy (np. z powodu limitu stosu czy krawędzi mapy) obrońca może pozostać w miejscu i zamiast odwrótu ponieść stratę poziomu organizacji.

Przykłady: jeśli jednostka była z warta, staje się zmieszana. Jeśli była już zmieszana, wtedy ucieka. Jeśli ucieka, jest eliminowana.

Podczas odwrótu jednostka może zmienić swoje ustawienie o jeden bok heksu. W chaosie bitewnym nie ma wymaganego kierunku odwrótu i dlatego jednostka może się wycofać na każdy z możliwych heksów (może to być nawet jeden z heksów przednich). Gdy wycofa się jednak na jeden ze swych heksów przednich, to traci, jako karę, dodatkowy poziom organizacji.

Przypadek specjalny artylerii: jednostka artylerii nie może wycofać się po walce. Wynik R eliminuje ją automatycznie.

10.8 Pościg po walce

Tabela Walki zawiera wyniki walki wymagające od atakującego obowiązkowego i od obrońcy możliwego, lecz nie obowiązkowego pościgu po walce (wyjątki patrz 12.1). Jeśli w walce uczestniczy kilka jednostek, gracz wybiera, która z nich ściga.

Pościg po walce musi przestrzegać reguł tworzenia stosów.

Dowódca może awansować po walce tylko wtedy, gdy ścigała jednostka, z którą tworzy stos.

Jednostka ścigająca po walce dowolnie zmienia swe ustawienie.

Wyjątek: jednostka kawalerii, która szarżuje, może zmienić swe ustawienie podczas pościgu po walce tylko o jeden bok heksu.

10.9 Pościg, impet i rozproszenie

Po szarży pościg może prowadzić do dwu dodatkowych szarż.

- Jeśli jednostka szarżująca nie była na początku szarży zmęczona i wynik początkowej szarży wymaga awansowania po starciu bez "zmęczenia" dla jednostki atakującej, to ta ostatnia musi wykonać **Impet**: musi wejść na zwolniony heks zmieniając, jeśli chce, ustawienie o jeden bok

heksu i wykonać szarżę na jednostkę stojącą aktualnie na jej środkowym heksie przednim.

- Jeśli w wyniku Impetu nastąpi kolejny pościg po starciu bez "zmęczenia" dla jednostki atakującej, może ta ostatnia wybrać wykonanie **Rozproszenia**: musi ona wejść znów na opuszczony heks zmieniając, jeśli chce, swe ustawienie o jeden bok heksu i może wtedy wybrać wykonanie nowej szarży przeciwko jednostce zajmującej obecnie jej środkowy heks przedni. Niezależnie od wyniku tej szarży, jednostka atakująca, która wykonała Rozproszenie otrzymuje dodatkowo do wyników szarży wynik "zmęczenie" i kończy swój pościg.

Impet i Rozproszenie są całkowicie odrębnymi walkami wręcz z ich własnymi możliwymi fazami ostrzału ofensywnego i defensywnego (patrz 6. D.3 i D.4).

Przypadki specjalne:

- Impet i Rozproszenie nie mają miejsca, jeśli na środkowym heksie przednim szarżującej jednostki nie ma wrogiej jednostki;

- jeśli, w przypadku szarży, jednostka atakowana musi pozostać na miejscu i ponosi stratę dodatkowego poziomu organizacji (10.7), nie ma wtedy pościgu (albo nie ma Rozproszenia, jeśli zdarza się to po Impecie);

- jeśli jednostka broniąca się jest atakowana szarżą i jest ciągle w styczności z jednostką atakującą po tym, jak wprowadzono wyniki szarży i pościgu, może być znowu atakowana ponownie przez Impet lub Rozproszenie;

- jeśli jednostka broniąca się, która musi być zaatakowana, jest atakowana Impetem lub Rozproszeniem zanim zamierzony atak mógł mieć miejsce, to początkowo zamierzona walka nie zdarza się, zgodnie z 10.1.

Przykłady szarży, impetu i rozproszenia:

Bitwa pod Guinegatte (Rozejm czy miecz?), Etap 3.

Hufiec Filipa de Crevecoeur (francuski) jest aktywowany i atakuje jednostki z hufca Maksymiliana (burgundzkie).

- **Faza D1.** Gracz francuski wykonuje swe ruchy i decyduje o swych szarżach.

Jednostka Ch Crevecoeur (3 6 6) i Crevecoeur rusza się z 2020 na 2019, 2018 i 2017.

Jednostka Ha Du Bellay (3 6 6) szarżuje z 2120 przez 2119 i 2117, by zaatakować jednostkę wroga Ar Picard (5 4 4) na 2116 (położ znacznik Szarży okraciem na obu żetonach). Szarża jest możliwa, ponieważ jednostka poruszyła się co najmniej o jeden heks po linii prostej (na swój środkowy heks przedni) i nie wydała więcej niż 4 PR (patrz 10.2);

- **Faza D2.** Brak akcji. Jednostki gracza aktywnego nie mają zdolności ostrzału;

- **Faza D3.** Deklaracja walki będącego następstwem szarży;

- **Faza D4.**

Ostrzał defensywny. Jednostka Ar ma zdolność ostrzału i dlatego może wykonać ostrzał defensywny. Gracz burgundzki rzuca k10 i osiąga 4; musi dodać do rzutu 1 (jednostka ma więcej niż 4 punkty siły). Stąd końcowy wynik jest przesunięty o jedną kolumnę na prawo w Tabeli Ostrzału (szczególne zasady dla bitwy pod Guinegatte). Ostrzał nie przynosi efektu;

Ostrzał ofensywny. Brak akcji. Jednostki gracza aktywnego nie mają zdolności ostrzału;

Walka. Rozstrzygnięcie szarży. Uwaga: Wszystkie szarże muszą być rozstrzygnięte przed innymi walkami (patrz 10.5). Jednostka, która jest celem szarży, nie jest ani Ch ani Ha, tak więc nie może próbować reakcji szarżą (patrz 10.3). Gracz francuski rzuca k10 i osiąga 6, co musi skorygować o 0 (modyfikator za stosunek sił, w tym przypadku to 1 do 2), +1 (modyfikator za typ jednostki, Ha przeciw Ar), +1 (modyfikator za jakość jednostki) i +3 za szarżę przez przedni heks jednostki.

Końcowy wynik to 11, co przekłada się na D+R dla obrońcy (patrz Tabela Walki). Gracz burgundzki kładzie znacznik «découragé» na swej Ar, która wycofuje się na heks 2115. Jednostka Ha musi zająć heks 2116 i może zmienić, jeśli chce, swe ustawienie, lecz gracz francuski nie decy-

duje się na to pozostając przy swym początkowym ustawieniu (patrz 10.8);

Impet. Ponieważ początkowa szarża zakończyła się pościgiem po starciu bez zmęczenia gracz francuski musi wykonać Impet (patrz 10.9) przeciwko jednostce Ar, która znów znajduje się na środkowym heksie przednim zwycięskiej jednostki Ha. Ten Impet jest rozstrzygany niezwłocznie. Defensywny ostrzał jednostki Ar znów nie przynosi skutku. Grający Koalicją rzuca k10 z wynikiem 7, który musi być zmieniony o 0 (modyfikator za stosunek sił, który wynosi teraz 1 do 2), +1 (modyfikator za typ jednostki, Ha przeciw Ar), +1 (modyfikator za jakość jednostki), +2 ponieważ obrońca jest zmieszany i +3 za szarżę na przedni heks jednostki. Końcowy wynik to 14 (modyfikatory są ograniczone do granicy + lub -7), co przekłada się na Dr+R dla obrońcy (patrz Tabela Walki). Jednostka Ar ucieka (gracz francuski kładzie na niej znacznik "dérouté") i wycofuje się dwa heksy na heksy 2114 i 2113 (z powodu wyniku Dr), a następnie wycofuje się jeszcze o jeden heks na 2112 (z powodu wyniku R). Jednostka Ha musi awansować o jeden heks na heks 2115. Gracz

francuski wybiera zmianę ustawienia w kierunku 2214, tak by stanąć na przeciw jednostki Ch Gentilshommes stojącej na 2214, i skierowanej ku 2215;

Rozproszenie. Rozproszenie nie jest obowiązkowe (patrz 10.9), lecz gracz francuski wybiera jego wykonanie. Brak ostrzału defensywnego i ofensywnego. Burgundczycy są atakowani przez jeden ze swych trzech heksów przednich i nie mogą próbować reakcji szarżą, ponieważ jest to jednostka piesza Ch (patrz 10.3). Gracz francuski rzuca k10 z wynikiem 0, który musi zmienić o +1 (modyfikator za stosunek sił, który w tym wypadku wynosi 1 do 1), 0 (modyfikator za typ jednostki, Ha przeciwko Ch), 0 (modyfikator za jakość jednostki) i +3 za szarżę na przedni heks jednostki. Końcowy wynik to 4 i oznacza brak efektu (patrz Tabela Walki), obie jednostki pozostają na swych heksach. Faza pościgu się kończy. Jednostka Ha jest obracana na swą odwrotną stronę, ponieważ staje się automatycznie zmęczona (patrz 10.9)



11 Zmęczenie

Na skutek ostrzału lub walki jednostka może zmienić swój status z "świeżej" (przód żetonu) na "zmęczoną" (tył żetonu). Żeton jest odwracany, by pokazać tę zmianę stanu. Jednostka zmęczona, która otrzyma kolejny wynik "zmęczenia" pozostaje zmęczona bez dalszych dodatkowych skutków.

11.1 Skutki zmęczenia

Skutki zmęczenia są pokazane przez nowe charakterystyki liczbowe jednostki wydrukowane z tyłu żetonu.



11.2 Odpoczynek jednostek

By wejść w stan "au repos" ("odpoczynek"), jednostka może być dowodzona lub niedowodzona (patrz 7.2). By odświeżyć jednostkę, gracz kładzie na niej znacznik "au repos" na początku etapu, podczas Fazy A. Gracz może kazać odpocząć podczas jednego etapu tak wielu jednostkom, ilu ma życzenie. Może on pozwolić na wypoczynek jednostkom zmieszonym, lecz nie uciekającym (muszą najpierw zostać uporządkowane). Aby odzyskać świeżość, muszą one odpoczywać przez cały etap gry. By tak się stało, nie może ona sąsiadować z wrogią jednostką zarówno na początku, jak i na końcu etapu. Jednostka wroga, która wejdzie jedynie chwilowo w kontakt z nią, nie wpływa na jej odpoczynek. Wyjaśnienie: gdy rozstrzygamy czy jednostka może wypocząć, to w przypadku gdy dwie jednostki przeciwnych stron są oddzielone

niedostępną krawędzią heksu, to są one wciąż uważane za sąsiadujące, tak więc nie mogą one odpocząć

- nie może być w czasie etapu celem żadnego ostrzału (nawet nieskutecznego), ani walki;
- nie może poruszać się podczas tego etapu.

Gdy warunki te są spełnione, to podczas Fazy E etapu zdejmuje się znacznik z tych jednostek i są one odwracane na swą "świeżą" stronę. Jednostka odzyskuje przez to swą pełną sprawność na następny etap.

W przeciwnym zaś wypadku, gdy podczas danego etapu jednostka porusza się lub jest celem ostrzału czy walki, znacznik "au repos" jest od razu usuwany. Dlatego też podczas Fazy E pozostanie ona na swej "zmęczonej" stronie. Powrót zmieszanych jednostek do stanu "świeżości" pozostawia je wciąż zmieszonymi.

12 Zmieszanie i uciezka

Poziom zmęczenia jednostki (świeża lub zmęczona) nie wpływa na jej poziom dezorganizacji (zwarta, zmieszana, czy uciekająca).

12.1 Zmieszanie



- jednostka może ulec zmieszaniu w wyniku ostrzału lub walki. Gdy się to zdarzy, gracz kładzie na jednostce znacznik "découragé" ("zmieszany");
- jednostka, która już jest zmieszana, lecz ciągle świeża, gdy otrzyma kolejny wynik zmieszania, pozostaje zmieszana, lecz dodatkowo staje się zmęczona;

- jednostka, która już jest zmieszana i zmęczona, będzie uciekać jeśli otrzyma kolejny wynik mieszania;
- jednostka, która jest już zmieszana, niezależnie od tego czy zmęczona czy też nie, ucieka (a nie jest eliminowana), jeśli otrzyma wynik ucieczki;
- jednostka zmieszana jest karana malusami w przypadku zaangażowania w ostrzał, czy walkę (patrz **Tabele Ostrzału i Walki**). Nie może również awansować po zwycięskim starciu (włączając w to szarżę).

12.2 Ucieczka

12.2.1 Wejście w stan ucieczki



Jednostka może zacząć uciekać w wyniku ostrzału, walki lub własnej szarży (wynik Dr w Tabeli Walki lub wynik "ucieczka" w Tabeli Ostrzału). Gracz kładzie na jednostce znacznik "déroute" ("ucieczka") i musi ona od razu wykonać 2-heksowy odwrót w linii prostej skierowany na wymienioną w scenariuszu krawędź planszy. Ten 2-heksowy odwrót jest wykonywany automatycznie bez konieczności płacenia punktami ruchu. Jednostka uciekająca nie może podczas swego 2-heksowego odwrotu przechodzić przez jednostkę wroga.

Jeśli jednostka uciekająca nie może z powodu ograniczeń stosu wykonać ruchu na drugi heks swego obowiązkowego odwrotu, to jest eliminowana.

Wyjaśnienie: dlatego też jednostka, która otrzyma wynik Dr + R jest eliminowana po zastosowaniu wyniku Dr, lecz przed zastosowaniem wyniku R, jeśli narusza to reguły tworzenia stosów.

12.2.2 Ucieczka podczas Fazy E

Podczas Fazy E, uciekająca jednostka musi wydać wszystkie swoje punkty ruchu po to, by znaleźć się jak najbliżej krawędzi mapy wskazanej jako kierunek ucieczki w danym scenariuszu.

Ten ruch przebiega najprostszą drogą, a każdy następny z jego heksów musi zbliżać jednostkę do krawędzi mapy odwrotu. Jeśli jakkolwiek przeszkoda, włączając w to jednostkę wroga, może wyeliminować lub zablokować jednostkę uciekającą, jednostka może jej uniknąć zbaczając, jeśli to możliwe, ku sąsiedniej kolumnie, by kontynuować swą ucieczkę.

12.2.3 Ograniczenia ucieczki

Jednostki, przez które przemieszczają się inne jednostki:

- jednostka, która ucieka, może przejść przez własną jednostkę podczas swego 2-heksowego odwrotu, lub podczas ucieczki w Fazy E. Za każdym razem, gdy się to zdarzy, gracz rzuca k10 i porównuje wynik do jakości jednostki, przez którą się przechodzi. Jeśli wynik jest wyższy od jej jakości, następuje jej ucieczka (patrz 12.2.1). Jeśli jednostka przez którą się przechodzi, była już w stanie ucieczki, to automatycznie wykonuje ucieczkę bez wykonywania próby k10;
- jednostka, przez którą się przechodzi, wykonuje swoją ucieczkę po tym, jak jednostka, która spowodowała jej ucieczkę, skończyła swój ruch w ucieczce. Jeśli ta druga uciekająca jednostka przejdzie teraz przez jednostkę, która właśnie przez nią przeszła, to ta ostatnia nie wykonuje próby zwartości kostką k10.

Pozostałe ograniczenia są następujące.

- jednostka uciekająca, niezależnie od tego czy świeża, czy zmęczona, jeśli otrzyma wynik "zmieszanie" musi wykonać dalszy 2-heksowy ruch w kierunku swej ucieczki i pozostaje w stanie ucieczki. Jeśli niemożliwe jest wykonanie takiego ruchu, traci kolejny poziom zwartości, a przez to jest wyeliminowana;
- jednostka uciekająca, zarówno świeża, jak i zmęczona, która otrzyma wynik R (Odwrót) musi wykonać 1-heksowy ruch w kierunku swej ucieczki. Jeśli nie jest to możliwe, traci kolejny poziom zwartości i jest przez to wyeliminowana;
- jednostka uciekająca, zarówno świeża, jak i zmęczona, która otrzyma kolejny wynik ucieczki, jest wyeliminowana;

- jednostka uciekająca nie może dłużej atakować ani strzelać i może poruszać się tylko w Fazy E;
- jednostka uciekająca, która opuszcza mapę, jest wyeliminowana.

12.3 Porządkowanie

- porządkowanie odbywa się w Fazy E, po tym jak zdjęte zostały z jednostek znaczniki "au repos" i odpoczywające jednostki powróciły do swej świeżej strony, a przed ruchem jednostek uciekających;
- porządkowanie jest możliwe tylko wtedy, gdy jednostka nie sąsiaduje z jednostką wroga.

Wyjaśnienie: gdy ustalimy, czy można porządkować jednostkę, należy uważać dwie jednostki oddzielone nieprzekraczalną krawędzią heksu za sąsiadujące, a przez to niemogące się porządkować;

- próba porządkowania jest wykonywana przez rzut k10 dla każdej jednostki, która potrzebuje uporządkowania;
- próba porządkowania udaje się, gdy zmodyfikowany wynik rzutu kostką jest mniejszy bądź równy jakości jednostki, w innym wypadku się nie udaje;
- niezmodyfikowany wynik rzutu "0" na k10 powoduje automatyczny sukces próby porządkowania.

Modyfikatory:

- jeśli jednostka jest zmęczona: użyj jakości z rewersu żetonu (patrz 2.3.1)
- jeśli jednostka ucieka: +1
- jeśli jednostka jest w stosie z lub sąsiaduje ze swym dowódcą hufca: odejmij bonus dowódcy;
- jeśli jednostka jest w stosie lub sąsiaduje ze swym wodzem armii: odejmij bonus wodza;
- jeśli jednostka może korzystać zarówno z bonusu dowódcy hufca jak i wodza armii, to tylko korzystniejszy z tych dwu jest brany pod uwagę (nie dodają się).

Efekty porządkowania:

- jednostka zmieszana po uporządkowaniu staje się znów zwarta i może zmienić dowolnie ustawienie (usuń znacznik "découragé").
- jednostka uciekająca po uporządkowaniu staje się zmieszana i może zmienić dowolnie ustawienie (obróć znacznik "déroute" na stronę "découragé").
- gdy wszystkie próby porządkowania zostały wykonane, jednostki wciąż uciekające wykonują ucieczkę (patrz 12.2.2).

Podziękowania dla: Angel'a Ballesteros'a, Amable du Corail'a, Jana Ludwika Fauchon, Wincentego Gérard, Pascala Henri, Michała Lepetit, Stefana Neuville, Dominiki Pitaud, Denisa Sauvage i Amaury'ego de Vandière'a za ich korektę i testowanie reguł serii Au fil de l'Épée !/Na ostrze miecza!