

WARMASTER: ANCIENTS

Tłumaczenie zasad podstawowych

PRZEBIEG GRY

1. *Przygotowanie do gry*

Ten etap polega na ustaleniu przez graczy wielkości punktowej armii, wybór rozgrywanego scenariusza, rozstawienie terenów oraz jednostek na polu bitwy.

Każda z jednostek dostępnych w armiach w systemie Warmaster: Ancients ma podany koszt punktowy, ponadto w strukturze armii jest wymieniona maksymalna/minimalna liczba oddziałów, jakie można lub należy wystawić na każde pełne 1000 pkt. wartości całkowitej armii. Z zasady walczą ze sobą armie o takiej samej (lub bardzo zbliżonej wartości punktowej), chyba że zasady szczegółowe scenariusza podają inaczej.

Wybór scenariusza jest istotnym punktem przygotowania do gry, bowiem w zależności od stopnia dokładności i szczegółowości jego opracowania mogą w nim być zawarte informacje określające zarówno rodzaje terenu (las, budynki, wzgórza, przeszkody wodne itp.), jak również obszary wystawienia wojsk oraz wielkości poszczególnych armii. Każdy ze scenariuszy ma zwykle indywidualnie ustalane warunki zwycięstwa oraz punktację dodatnią za uzyskane zdobycze oraz ujemną za poniesione straty. Czasem scenariusze są opracowywane pod konkretne bitwy historyczne i starcie wyłącznie ściśle określonych armii (np. bitwę po Kannami czy Kynoskefalai) lub są uniwersalne, dostępne dla wszystkich występujących w Warmasterze armii i dla wszystkich okresów historycznych obejmowanych przez zasady systemu.

2. Rozgrywka

Gracze naprzemiennie wykonują te same, powtarzające się czynności we własnej turze, która odpowiednio podzielona jest na fazy:

- fazę inicjatywy,
- fazę manewrów,
- fazę strzelecką,
- fazę walki wręcz.

3. Koniec gry –

Zakończenie rozgrywki następuje w momencie spełnienia warunków scenariusza lub gdy jedna z armii zostanie zmuszona do wycofania się w wyniku poniesionych strat. Czynności końcowe - polegają na ustaleniu zwycięzcy zgodnie z ustaleniami rozgrywanego scenariusza - najczęściej poprzez punktowe ustalenie poniesionych strat przez uczestniczące w bitwie

armie.

ZASADY ZWIĄZANE Z DOWODZENIEM ARMIA I WYDAWANIEM JEDNOSTKOM ROZKAZÓW

1. Rozkazy

Jednostki poruszają się wykorzystując Inicjatywę lub w wyniku otrzymania rozkazu. Jednostki wykorzystujące Inicjatywę poruszają się jako pierwsze. Inne jednostki potrzebują rozkazów by mogły się poruszać. Gracz musi zakończyć wydawanie rozkazów jednym dowódcą, zanim zacznie wydawać rozkazy innym pozostałymi. Oddział może otrzymać do 3 rozkazów w trakcie fazy dowodzenia, ale wyłącznie od jednego dowódcy. Gracz musi zakończyć wydawanie rozkazów danej jednostce, zanim zacznie wydawać rozkazy następnej. Jednostka wprowadzona do walki wręcz z przeciwnikiem nie może otrzymywać dalszych rozkazów.

2. Dowodzenie

Rozkaz może być wydany, gdy powiedzie się test na dowodzenie. W tym celu gracz musi wyrzucić na 2k6 wynik mniejszy lub równy parametrowi Dowodzenia wybranej przez siebie postaci. Jeżeli test się nie powiedzie dla danej postaci nie może ona wydawać już więcej rozkazów w danej turze. Jeżeli nieudany test dotyczy generała armii, wtedy automatycznie dobiega końca faza dowodzenia. Gracz nie może wydawać więcej rozkazów ani generałem ani innymi dowódcami.

3. Modyfikatory ujemne

Dla testu na dowodzenie stosuje się następujące ujemne modyfikatory do wyniku rzutu 2k6:

- 1 za każde pełne 20cm odległości jednostki od dowódcy wydającego rozkaz,
- 1 za każdy następny rozkaz dla jednostki,
- 1 dla jednostki znajdującej się w promieniu 20cm od wroga,
- 1 dla jednostki znajdującej się w terenie trudnym,
- 1 za każdą utraconą podstawkę w oddziale.

ZASADY ZWIĄZANE Z PROWADZENIEM OSTRZAŁU PRZEZ JEDNOSTKI STRZELECKIE

1. Cele ostrzału

Oddział może strzelać jeden raz w fazie strzeleckiej, do najbliższej wrogiej jednostki znajdującej się w polu widzenia. Każda podstawka z oddziału musi widzieć cel by strzelać do niego. Jednostka może podzielić swój ostrzał między różne cele, jeżeli najbliższy wrogi oddział nie jest widziany przez wszystkie podstawki.

2. Zasięg ostrzału

Cel może być ostrzelany tylko i wyłącznie przez te podstawki, które mają go w swoim zasięgu.

Zasięgi broni strzeleckich są podane przy statystykach poszczególnych jednostek.

3. Strzelanie

Gracz winien rzucić 1 kostką za każdą podstawkę prowadzącą atak strzelecki. Cel trafiony jest przy wyniku 4+; cel umocniony na pozycji obronnej (defended target – np. w lesie, na górze itp.) trafiony zostaje przy wyniku 5+; natomiast cel ufortyfikowany (fortified target – za murami lub innymi fortyfikacjami) trafiony zostaje przy wyniku 6+. Jeżeli cel ma pancerz należy rzucić kostką za każde uzyskane trafienie. Wynik równy lub większy wartości pancerza oznacza, że uzyskane trafienie należy zignorować. Każde nie obronione przez pancerz trafienie oznacza, że jednostka otrzymała straty. Jeżeli liczba strat jest równa lub większa od parametru obrażenia (Hits) danego oddziału to należy usunąć z oddziału odpowiednią liczbę podstawek jako straty poniesione w wyniku wrogiego ostrzału.

Uzyskane obrażenia, których liczba nie wystarczyła do usunięcia podstawki z oddziału należy zapisać lub oznaczyć za pomocą znaczników/kostek.

4. Odepchnięcie

Po ustaleniu ilości start i zdjęciu wyeliminowanych podstawek należy wykonać rzut kostką za każde punkt strat otrzymanych przez oddział w wyniku ostrzału. (należy odjąć jedną kostkę dla jednostki umocnionej lub dwie dla jednostki ufortyfikowanej). Suma wyników rzutu kośćmi określa dystans, na jaki należy wycofać jednostkę od najbliższego wrogiego oddziału, który do niej strzelał. W szeregach oddziału zapanuje zamieszanie (confusion), jeżeli na jednej z kostek określających dystans odepchnięcia wypadnie 6.

W szeregach oddziału zapanuje zamieszanie jeżeli odepchnięcie doprowadzi do wejścia we wrogi oddział lub oddziały związane walką wręcz albo we własny oddział, który nie chce ustąpić z drogi.

W szeregach jednostki może zapanować zamieszanie, jeżeli zmusi ona oddział z własnej armii do ustąpienia z drogi. Należy wykonać dodatkowy rzut kością, wynik 6 oznacza zamieszanie.

W szeregach jednostki ustępującej z drogi może zapanować zamieszanie. Należy wykonać dodatkowy rzut kością, wynik 6 oznacza zamieszanie. W szeregach jednostki może zapanować zamieszanie, jeżeli w wyniku odepchnięcia zmuszona zostaje do zatrzymania się na granicy niedostępnego dla niej terenu. Należy wykonać dodatkowy rzut kością, wynik 6 oznacza zamieszanie.

Jeżeli dystans odepchnięcia jest większy niż maksymalny zasięg ruchu jednostki, wtedy oddział jest automatycznie zniszczony.

5. Ostrzelanie szarżujących oddziałów

Ostrzał ten prowadzony jest w fazie ruchu podczas szarży wroga. Trafienia uzyskane w wyniku ostrzału przez będącą celem szarży jednostkę uwzględnia się w pierwszej turze walki wręcz. Jednakże, w razie gdy wskutek skutecznego ostrzału szarżujące podstawki zostały zniszczone - zdejmuje się je natychmiast. Ostrzelane szarżujące jednostki nie podlegają zasadom odepchnięcia.

6. Zakończenie fazy strzeleckiej

Po zakończeniu procedury wszystkich ataków strzeleckich wszystkie "nadliczbowe" trafienia, które nie przyczyniły się do usunięcia podstawek z oddziałów są anulowane.

ZASADY ZWIĄZANE Z PORUSZANIEM JEDNOSTEK

1. Zasięg ruchu

Jednostki mogą się poruszyć wykorzystując Inicjatywę lub otrzymując rozkaz. Jednostka otrzymując rozkaz za rozkazem może poruszyć się kilkakrotnie podczas fazy dowodzenia (ale maksymalnie 3 razy).

Rodzaj jednostki	Maksymalny zasięg ruchu
Piechota	20 cm
Kawaleria	30 cm
Rydwany	30 cm
Artyleria	10 cm
Słonie	20 cm
Dowódcy	60 cm

Jednostki szarżujące lub będące w odwrocie poruszają się do pełnego ruchu bez względu na formację. Jednostki nie ufortyfikowane i będące w regularnej formacji poruszają się do pełnego ruchu. Jednostki ufortyfikowane lub będące w formacji nieregularnej poruszają się maksymalnie z połową ruchu. Jeśli jednostka porusza się, może dowolnie zmienić swoją formację, lecz żadna z podstawek nie może poruszyć się dalej niż pozwala na to maksymalny zasięg ruchu. W trakcie ruchu oddziały nie mogą przechodzić przez inne oddziały. Mogą natomiast "przechodzić" przez dowódców.

2. Teren

Piechota może swobodnie poruszać się po każdym terenie, który nie został określony jako całkowicie nieprzekraczalny.

Kawaleria i słonie mogą pokonywać wzgórza, mosty, płytkie rzeki (brody) i niskie przeszkody (np. niskie ściany, żywopłoty). Nie mogą wkraczać do lasów, bagien, głębokich rzek, ruin, czy innych rodzajów trudnego terenu.

Rydwany i artyleria mogą wkraczać tylko na wzgórza i mosty, nie mogą natomiast przekraczać żadnych rzek, niskich przeszkód, wkraczać do lasów itd.

3. Inicjatywa

Jednostka znajdująca się w odległości 20cm od wroga może użyć Inicjatywy do wykonania ruchu.

Jednostka wykorzystująca Inicjatywę może zaszarżować przeciwnika lub wycofać się na bezpieczną odległość.

Jednostka nie może wykorzystać Inicjatywy i otrzymywać rozkazów w tej samej turze.

4. Generałowie i dowódcy

Postacie poruszają się po fazie dowodzenia. Postacie nie potrzebują rozkazów do wykonania ruchu. Postacie traktowane są na takich samych zasadach jak piechota (jeżeli chodzi o zasady ruchu). Jeżeli postać znajduje się na rydwanie lub słonię - wówczas stosuje się odpowiednie zasady takie jakie dotyczą poruszania rydwanów.

Zasięgi dowodzenia na jakie możliwie jest wydawanie rozkazów:

Generał - 100 cm

Dowódca – 60 cm

Oficer (np.: Cheftain, Bishop) – 20 cm

ZASADY ZWIĄZANE Z WALKĄ WRĘCZ ODDZIAŁÓW

1. Runda walki wręcz

Wrogie jednostki, których podstawki stykają się ze sobą traktowane są jako związane walką wręcz. Związanie przeciwnika walką wręcz może nastąpić w wyniku szarży lub kontynuowania natarcia w wyniku pościgu.

Każda walka dzieli się na rundy. Walka składa się z 2 rund – pierwszej standardowej i drugiej będącej wynikiem pościgu. W każdej rundzie wszystkie stykające się ze sobą oddziały mogą walczyć.

2. Ataki

Należy wykonać rzut tyloma kostkami, ile ataków ma każda podstawka związana w walce wręcz.

- przeciwnik trafiony zostaje przy wyniku 4+,
- przeciwnik umocniony (defended target) trafiony zostaje przy wyniku 5+,
- przeciwnik ufortyfikowany (fortified target) trafiony zostaje przy wyniku 6+,

Jeżeli przeciwnik ma pancerz, należy wykonać tyle rzutów, ile uzyskał trafień. Wynik równy lub większy wartości pancerza oznacza, że uzyskane trafienie zostało zignorowane. Każde nie obronione przez pancerz trafienie oznacza, że jednostka otrzymała straty. Jeżeli ich liczba jest równa lub większa niż parametr trafienia (*Hits*) danego oddziału należy usunąć z oddziału odpowiednią liczbę podstawek, odzwierciedlając straty poniesione w wyniku walki. Wszystkie uzyskane obrażenia, których liczba nie wystarczyła do usunięcia podstawki z oddziału należy zapisać lub zaznaczyć znacznikami/kostkami.

3. Wynik walki

Po zakończeniu walki pomiędzy danymi oddziałami obaj gracze ustalają wynik walki. Najpierw gracze porównują zadane obrażenia. Za każdą podstawkę wspierającą podstawki biorące udział w walce dodaje się +1 do zadanych obrażeń (ale tylko do ustalenia wyniku walki – obrażenia te nie powodują u przeciwnika strat). Podstawka wspiera walczących wręcz sojuszników jeśli styka się z nimi od tyłu lub boku a sama nie jest zaangażowana w walkę wręcz.

Jeżeli obie strony uzyskały identyczny wynik walki jest remis. Obie strony wycofują się na odległość od 1cm do 3D6cm za wyjątkiem jednostek umocnionych i ufortyfikowanych. Walka pomiędzy danymi oddziałami dobiega końca.

Jeśli wyniki są różne, to strona, która uzyskała większy wynik walki uważana jest za zwycięzcę. Pokonany musi wycofać się na odległość (mierzoną w cm) równą różnicy pomiędzy uzyskanymi wynikami walki (w przypadku kilku jednostek odległość, na jaką muszą się wycofać, dzielona jest przez liczbę broniących się oddziałów). Zwycięzca może pozostać w miejscu, odskoczyć od przeciwnika, ścigać pokonanego lub kontynuować natarcie (advance – tylko w przypadku zniszczenia przeciwnika).

Jeżeli zwycięzca pozostaje w miejscu lub odskakuje od przeciwnika, walka dobiega końca. Jeżeli zwycięzca ściga pokonanego, wtedy walka toczy się następną rundę. Maksymalna ilość rund walki to 2 chyba, że jednym z wyników walki była kontynuacja natarcia po zniszczeniu przeciwnika i udało się nawiązać walkę z nowym przeciwnikiem. W takim przypadku należy natychmiast rozstrzygnąć nową walkę (zatem maksymalna możliwa ilość rund walki jaką może stoczyć oddział to 4).

4. Pościg / Kontynuacja natarcia

Piechota nigdy nie może ścigać uciekającej kawalerii oraz rydwanów. Artyleria nigdy nie ucieka. Zmuszona do ucieczki jest automatycznie zniszczona. Ufortyfikowana piechota nigdy nie rusza w pościg.

Zwycięzca nigdy nie może ścigać przeciwnika po terenie, po którym nie może się poruszać. Jednostki kontynuujące natarcie mogą zaszarżować przeciwnika (ale nie otrzymuje się standardowych modyfikatorów za szarżę) znajdującego się w polu widzenia w odległości 20/10 cm. Jeśli zniszczyły wroga w jednej rundzie, wówczas mogą kontynuować natarcie w zasięgu 20 cm. Jeśli walka zakończona zniszczeniem przeciwnika trwała więcej niż jedną

rundę, impet ataku maleje i natarcie można kontynuować na zasięg tylko 10 cm. Kontynuować natarcie można tylko raz na turę.

5. Modyfikatory ataków

Za szarżę na przeciwnika na otwartym terenie +1.

Za szarżę ciężkich rydwanów/słoni/rydwanów z kosami na przeciwnika na otwartym terenie +1 (sumuje się z modyfikatorem powyżej, w związku z czym rydwany i słonie za szarżę w otwartym terenie otrzymują łączny modyfikator +2).

Za pościg +1.

Za każde 3 cm zmuszenia przeciwnika do wycofania się jest dodatkowy modyfikator +1 do liczby ataków z każdej podstawki, zatem jeśli oddział ściga przeciwnika na dystans mniejszy niż 3 cm, wówczas dodaje sobie +1 atak do każdej podstawki, natomiast jeśli ściga przeciwnika na 3 cm, wtedy ma +1 atak wynikający z istoty pościgu oraz jeszcze jeden atak więcej za impet, z jakim gna na przeciwnika (+1 za pełne 3 cm).

Za walkę z przerażającym, wzbudzającym grozę przeciwnikiem -1.

Za walkę z przeciwnikiem atakującym z flanki lub od tyłu -1.

Za zamieszanie w szeregach oddziału -1.

6. Zakończenie fazy walki wręcz

Po zakończeniu procedury wszystkich walk wszystkie "nadliczbowe" trafienia, które nie przyczyniły się do usunięcia podstawek z oddziałów są anulowane, chyba że jednostki dalej stykają się podstawkami (walka nie została rozstrzygnięta). Oddziały mogą przegrupować swoje szeregi (reform).

Tłumaczenie zasad zostało przygotowane przez firmę WARGAMER na podstawie tekstu udostępnionego przez grupę miłośników Warmastera zgrupowaną wokół strony internetowej Wysoki Zamek (www.high-castle.net)