

ZMIERZCH ŻAGLA

Bitwy morskie w okresie wojen napoleońskich

Wersja 1.6. z dnia 16 lutego 2006



Autorzy:

Tomasz „Bukow” Bukowski

Konrad „Sosna” Sosiński

SPIS TREŚCI

1.	PRZEDMOWA	4
2.	PODSTAWY - CZYLI CO KAŻDY SZCZUR LĄDOWY WIEDZIEC POWINIEN ZANIM ZOSTANIE MORSKIM WILKIEM	5
2.1.	Skala gry	5
2.2.	Co jest potrzebne do gry?	6
2.3.	Przygotowanie do gry	6
2.3.1.	<i>Zanim zaczniemy grać?</i>	6
2.3.1.1.	<i>Wybór nacji</i>	6
2.3.1.2.	<i>Wybór okrętów</i>	7
2.3.1.3.	<i>Przygotowanie modeli</i>	7
2.3.1.4.	<i>Przygotowanie elementów pola bitwy</i>	8
2.3.2.	<i>Przed bitwą</i>	9
2.3.2.1.	<i>Scenariusz</i>	9
2.3.2.2.	<i>Dobór modeli i przygotowanie Kart Okrętów</i>	10
2.3.2.3.	<i>Przygotowanie terenu do gry</i>	10
3.	MOJA MAŁA ŁAJBA – CZYLI JAK ROZUMIEĆ KARTĘ OKRĘTU	11
3.1.	Informacje ogólne	11
4.	MECHANIZMY ROZGRYWKI	12
4.1.	Przebieg rozgrywki	12
4.2.	Kolejność działań w Turze	14
4.2.1.	<i>Faza rozkazów</i>	14
4.2.2.	<i>Fazy Akcji</i>	14
4.2.3.	<i>Faza końcowa</i>	16
5.	NAUKA JAZDY – CZYLI PRZYŚPIESZONY KURS ŻEGLOWANIA	16
5.1.	Prędkość	16
5.2.	Zwroty	17
5.3.	Wiatr	17
5.4.	Taranowanie	17
5.5.	Stawianie i refowanie żagli, kotwica i dryf	19
5.5.1.	<i>Stawianie i refowanie żali</i>	19
5.5.2.	<i>Rzucanie kotwicy</i>	20
5.5.3.	<i>Dryf</i>	20
6.	WALKA NA MORZU	20
6.1.	Rodzaje walki morskiej	20
6.2.	Uzbrojenie i walka artyleryjska	21
6.2.1.	<i>Rodzaje dział</i>	21
6.2.2.	<i>Rozmieszczenie i przemieszczanie dział oraz pole ostrzału</i>	22
6.2.3.	<i>Walka artyleryjska</i>	23
6.2.4.	<i>Amunicja artyleryjska</i>	24
6.3.	Walka wręcz	25
6.3.1.	<i>Zasady abordażu</i>	26
6.3.1.1.	<i>Ostrzał z broni ręcznej</i>	26
6.3.1.2.	<i>Inicjacja abordażu</i>	27
6.3.1.3.	<i>Procedura abordażu</i>	28
6.3.1.4.	<i>Modyfikatory walki abordażowej</i>	28

6.3.1.5.	<i>Walka artyleryjska w czasie abordażu</i>	29
7.	USZKODZENIA	30
7.1.	Lokalizacja i skutki trafień	30
7.2.	Oczekiwanie na rozkazy	31
7.3.	Efekty trafienia załogi	31
8.	ZARZĄDZANIE OKRĘTEM I PROWADZENIE NAPRAW	32
8.1.	Poziom sprawności	32
8.2.	Naprawy	33
9.	MORALE	34
10.	POGODA	35
11.	ESKADRA, FLOTA I OKRĘT FLAGOWY	36
12.	KOORDYNACJA DZIAŁŃ ESKADR SOJUSZNICZYCH	37
13.	DOŚWIADCZENIE	38
14.	GENERATOR SCENARIUSZY	39
14.1.	Patrol	39
14.2.	Konwój	40
14.3.	Blokada morska	40
14.4.	Zabić lub pojmać admirała	40
14.5.	Bitwa morska	41

Zasady gry „Zmierzch żagla”

„Wszystkie Słoneczka już się obudziły po popijawie w Portsmouth na koszt Marynarki Królewskiej i Króla Jerzego? Wybaczcie, że kapitan Jack Aubrey was nie wita osobiscie, ale jest strasznie zajęty planowaniem kolejnego zbiorowego samobójstwa. Do szeregu ludzkie wymiociny!!!! Nazywam się bosman Crocket i od tej pory jestem waszym panem. Witajcie szczury lądowe na pokładzie Okrętu Jego Królewskiej Mości „Surprise”. Od tej chwili jest to wasz dom i tylko od was zależy, aby nie stał się waszym więzieniem. Wykonujcie co do was należy, a być może wrócicie do domu w chwale i bogaci. Choć nie sądzę, bo tylu takich łamag i degeneratów dawno nie widziałem w jednym miejscu... Waszym pierwszym zadaniem będzie wypucowanie pokładu na połysk. Stary lubi przeglądać się w nim jak w lustrze. Dalsze wasze prace szczegółowo objaśni wam starszy marynarz Simps, to ten jegomość z jednym okiem, który patrzy pożądliwym wzrokiem na wasze buty. Powodzenia.”

1. PRZEDMOWA

Drogi Graczu.

To co trzymasz w ręku to podręcznik do systemu bitewnego „Zmierzch żagla”. Dlaczego tak go nazwaliśmy? No cóż, szczerze powiedziawszy koncepcji było dość wiele. Niemniej jednak, ten właśnie tytuł uznaliśmy za najbardziej oddający klimat tamtej epoki. System Zmierzch Żagla ma na celu umożliwienie graczom symulowanie starć flot okrętów żaglowych z epoki wojen napoleońskich oraz wcześniejszej rywalizacji anglo-hiszpańsko-francuskiej z czasów przed rewolucją francuską. Wspomniane powyżej konflikty były ostatnim okresem historycznym kiedy na morzach i oceanach jeszcze królował okręty żaglowe. To właśnie na takich okrętach admirał Horacio Nelson odnosił swoje największe zwycięstwa: nad Nilem i Trafalgarem. Nagłe odejście tych przepięknych żaglowców do lamusa spowodował ogromny postęp techniczny jaki się dokonał w połowie XIX wieku. Już w 1860 w morze wychodzi HMS „Warrior”, pierwszy brytyjski okręt o stalowym kadłubie i napędzany zarówno parą jak i wiatrem. Wojna secesyjna z kolei to pojawienie się pierwszych dwóch pancernych kolosów całkowicie napędzanych parą: „Monitor” i „Virginia” („Merimack”). Przewaga jaką dawały napęd parowy oraz metalowe opancerzenie nie pozwalały aby żaglowce wciąż miały szanse na utrzymanie swojej dotychczasowej roli. Nastąpił Zmierzch Żagla... a szkoda bo jak mawiają poeci to właśnie żaglowce pod pełnymi żaglami, kobiety w tańcu oraz konie w galopie są najpiękniejszymi rzeczami na świecie.

No, ale nostalgii dość. Wróćmy więc na chwilę do tych czasów, gdy Napoleon niepodzielnie panował na kontynencie, rodziła się morska hegemonia Wielkiej Brytanii, a na morzach i oceanach żaglowce królowały niepodzielnie. Tak więc Drogi Graczu stań za sterami francuskiej fregaty i rzuć wyzwanie Koronie Brytyjskiej lub jako admirał brytyjski obroń Anglię przed inwazją. Jeśli zaś nie identyfikujesz się z żadną z nacji a bliskie są Ci niebezpieczeństwa i przygody – zostań kapitanem okrętu pirackiego.

2. PODSTAWY - CZYLI CO KAŻDY SZCZUR LĄDOWY WIEDZIEC POWINIEN ZANIM ZOSTANIE MORSKIM WILKIEM

Niniejszy rozdział ma na celu wprowadzenie graczy w podstawowe pojęcia związane z grą oraz przedstawienie ogólnych informacji o systemie.

Założeniem systemu jest umożliwienie graczom odwzorowanie starć morskich na praktycznie dowolnym poziomie dowodzenia i w dowolnej skali. Tak więc można bawić się w Zmierz Żagla dowodząc zaledwie jednym okrętem, a także sprawując dowodzenie nad flotą złożoną nawet z kilkunastu lub nawet kilkudziesięciu jednostek. Tym niemniej dla początkujących graczy sugerujemy ograniczenie ilości jednostek do maksymalnie 3 okrętów. Początkowe zaś bitwy morskie proponujemy ograniczyć jedynie do dowodzenia jednym okrętem. Pozwoli to graczom na łatwiejsze przyswojenie zasad gry. Natomiast wraz ze wzrostem doświadczenia gracze będą w stanie bez problemów brać pod swoją komendę większe ugrupowania okrętów – dokładnie jak w życiu!

2.1. Skala gry

W systemie Zmierzch Żagla jeden model okrętu odpowiada dokładnie jednemu okrętowi w rzeczywistości.

Jedna tura gry odpowiada mniej więcej od 15 minutom czasu rzeczywistego.

Jeden cal odpowiada 100 metrom w rzeczywistości.

Jedna bateria dział odpowiada 5-6 rzeczywistym działom.

Jedna sekcja Piechoty Morskiej (Marines) odpowiada około 15-20 żołnierzom w rzeczywistości.

Ilości graczy – co najmniej 2 graczy niemniej jednak zasady gry pozwalają bez większych trudności rozgrywanie potyczek solowych. Jednakże, zgodnie z intencjami twórców gry - im większa ilość osób przy stole tym ciekawiej.

2.2. Co jest potrzebne do gry?

Aby bawić się w Zmierzch Żagla oprócz niniejszej instrukcji potrzeba będą również następujące przedmioty:

- co najmniej 2 modele (po jednym dla każdego z graczy) przedstawiające okręty wojenne walczące w tamtym okresie;
- 2 kości k10 (k10 – kość dziesięciościenna);
- wolny stół lub inna płaska powierzchnia o wymiarach co najmniej 24 cale x 24 cale;
- miarka z podziałką calową do mierzenia odległości i zasięgów;
- wypełniona kopia kart okrętu/okrętów;
- ołówek i gumka;
- „Róża Wiatrów” – znacznik kierunków (załączony do instrukcji);
- w niektórych scenariuszach mogą się także przydać elementy makiet przedstawiających wybrzeże lub wysepki;
- od 30 minut do..... hm... nie ma górnej granicy, wolnego czasu przeznaczonego na dobrą zabawę;
- dla pełnoletnich – butelczyna rumu lub innego trunku, który przystoi marynarzom....

2.3. Przygotowanie do gry

Zanim gracze będą mogli wcielić się w rolę kapitanów okrętów bądź admirałów całych flot niezbędne są pewne przygotowania. Można je podzielić na przygotowania wstępne do zabawy w system Zmierzch Żagla jako taki (czyli **Zanim Zacniemy Grać**) oraz przygotowania do poszczególnych rozgrywek (czyli **Przed Bitwą**).

2.3.1. Zanim zaczniemy grać?

2.3.1.1. Wybór nacji

Wybór którejś z nacji, którymi można grać w Zmierzch Żagla jest zazwyczaj uzależniony od indywidualnych preferencji poszczególnych graczy. Można tu się kierować, sympatiami, antypatiami, analizą spodziewanej skuteczności bojowej okrętów, możliwością grania ulubionym historycznym okrętem etc. Sądzymy, iż motywacji będzie co najmniej tyle ilu jest graczy. Warto wszakże zwrócić uwagę na fakt, iż wybierając daną nację będziemy musieli zaakceptować pewne narzucone jej ograniczenia jak i korzystać z posiadanych przez nią przewag. Przykładowo – okręty angielskie mają

zazwyczaj lepiej wyszkolona załogę i wyższe morale. Odbija się to niestety na ich koszcie punktowym (istotne przy prowadzeniu gier nie opartych na historycznych scenariuszach) – po prostu angielskie okręty są droższe od ich odpowiedników należących do innych państw. Hiszpanie natomiast nie grzeszyli zazwyczaj ani wysokim wyszkoleniem ani szczególnie imponującym morale – efekt zwykle gracz hiszpański będzie miał niewielką przewagę liczebną wynikającą z niższego kosztu punkowego jego okrętów. Naturalnie przy odtwarzaniu scenariuszy historycznych koszt punktowy nie będzie miał zazwyczaj większego znaczenia. Podajmy go jednak w statystykach okrętów aby ułatwić graczom tworzenie własnych możliwie zbalansowanych scenariuszy.

Dla wszystkich tych których wyraźnie mierzi służba w marynarce wojennej tego bądź owego króla jegomości pozostaje... wesołe życie pirata.

2.3.1.2. *Wybór okrętów*

Po wyborze nacji należy zdecydować się na wybór okrętów które poprowadzimy do walki. Na początek sugerujemy zaopatrzenie się w kilka modeli niskich klas i 1-2 większe modele. To zdecydowanie wystarczy dla rozgrywania niewielkich morskich potyczek oraz pozwoli używać zróżnicowanego morskiego arsenału w zależności od okoliczności i wymagań scenariusza.

Wybierając modele okrętów należy także zastanowić się nad wyborem taktyki – czy będziemy polegać na nielicznych potężnie uzbrojonych okrętach liniowych czy też spróbujemy sił dowodząc eskadrami lekko uzbrojonych ale niezwykle szybkich i zwrotnych korwet czy brygów.

2.3.1.3. *Przygotowanie modeli*

System został stworzony do rozgrywania bitew modelami w skali 1:1200 produkowanymi przez firmę GHQ ze Stanów Zjednoczonych. Niemniej jednak, można go wykorzystać do grania dowolnymi modelami w zbliżonej skali.

Modele przed grą winny być przymocowane do specjalnych podstawek zgodnie z załączonym poniżej zdjęciem. Wzór podstawki możecie znaleźć na końcu podręcznika. Wzór ten po wycięciu należy nakleić na twardy materiał, o takiej grubości aby można było w trakcie gry łatwo model chwytać właśnie za podstawkę. Odpowiednie wykonanie podstawek do naszych modeli zapobiegnie ich uszkodzeniom w czasie prowadzenia rozgrywki. Przed grą warto pomalować swoje model okrętów. Prezentują się one wtedy znacznie bardziej okazale. Do malowania polecamy farby akrylowe, które łatwo można znaleźć w dowolnym sklepie modelarskim. Instrukcję malowania modeli wraz z

ilustracjami znajdziecie wewnątrz podręcznika na kolorowej wkładce. Dla doświadczonych modelarzy proponujemy także wykonanie własnego olinowania (szczegóły tego nieprostego zadania znajdziecie także na naszej wkładce).

Zmierzch Żagli do system historyczny (a przynajmniej takie były intencje jego autorów) więc zanim sięgniecie po pędzel warto poszukać informacji o tym jak w rzeczywistości wyglądał model okrętu, którym będziecie grali. Informacje takie znajdziecie bez trudu w Internecie. Wzory malowania są także dostępne na stronie Wargamera oraz w niniejszym podręczniku.



El San Jose – 112 działowy liniowiec króla Hiszpanii w ożaglowaniu bojowym (model GHQ 421, zdjęcie GHQ)

2.3.1.4. Przygotowanie elementów pola bitwy

W przeciwieństwie do większości dostępnych na rynku systemów bitewnych w Zmierzchu Żagla wygląd pola bitwy ma raczej drugorzędne znaczenie. Do symulacji walk morskich wystarczy bowiem jedynie duża płaska powierzchnia, przykryta o ile to możliwe niebieskim płótnem, które będzie symbolizować powierzchnię morza. Jeśli starcie ma rozgrywać się w pobliżu brzegu lub wysepek można posłużyć się tzw. elementami nastawnymi. Przygotowane przed bitwą wyspy/elementy linii

brzegowej sporządzone np. z ze styropianu kładziemy po prostu na „morzu” w miejscach wskazanych wytycznymi scenariusza. Jeśli nie mamy jeszcze przygotowanych tego typu makiet możemy je zastąpić elementami wyciętymi z papieru.

2.3.2. *Przed bitwą*

Ogólnie rzecz ujmując, przedstawione powyżej czynności pozwolą się nam przygotować do grania w system bitewny Zmierzch Żagla. Pozostaje nam także przygotowanie się do każdej konkretnej bitwy. W tym celu należy przeprowadzić omówione poniżej czynności.

2.3.2.1. *Scenariusz*

Założeniem każdego systemu bitewnego jest to aby każda gra była inna i każda dostarczała niezapomnianych emocji jej uczestnikom. Dlatego też, zasadą jest, iż gry są rozgrywane na podstawie opracowanego wcześniej scenariusza. Przykładowe scenariusze do gry możecie znaleźć w niniejszym podręczniku. Ponadto na końcu podręcznika znajduje się także generator scenariuszy losowych, którego można używać w przypadku kiedy gracze nie mają czasu bądź ochoty a opracowanie własnych historycznych lub całkowicie wymyślonych scenariuszy. Sugerujemy początkującym graczom rozegranie kilku z gotowych scenariuszy, następnie skorzystanie z generatora, a dopiero potem gdy nabiorą nieco doświadczenia tworzenie własnych scenariuszy.

Przy tworzeniu scenariusza należy pamiętać o szeregu elementów, które winny obowiązkowo się w nim znaleźć:

Tło historyczne rozgrywanego scenariusza - nie jest ono absolutnie niezbędne ale jego dodanie po prostu uczyni grę ciekawszą.

Cel gry - określenie celów jakie mają osiągnąć gracze aby uzyskać zwycięstwo.

Siły graczy – informacje o siłach stron biorących udział w starciu. Siła flot graczy może zostać określona poprzez wskazanie konkretnych okrętów (szczególnie w przypadku scenariuszy ściśle historycznych) lub poprzez określenie wartości punktowej jaka gracze mogą przeznaczyć na skonfigurowania własnych flot w czasie tej bitwy.

Ustawienie początkowe – informacje o stanowiskach zajmowanych przez jednostki zaangażowanych w starcie flot na początku bitwy.

Elementy terenu – jeśli na polu walki występują jakieś elementy terenowe mogące mieć wpływ na rozgrywkę należy je określić w treści scenariusza.

Czas – wyrażony w turach czas trwania bitwy (opcjonalnie).

Zasady specjalne – określenie obowiązujących w czasie rozgrywki zasadach specjalnych np.: pogoda, widoczność, przybycie posiłków, zasady specjalne dotyczące okrętów biorących udział w starciu etc.

2.3.2.2. *Dobór modeli i przygotowanie Kart Okrętów*

Gracze powinni wybrać do rozegrania bitwy takie modele, które są zgodne z założeniami scenariusza lub jeśli scenariusz nie narzuca w tym zakresie ograniczeń – takie które będą najlepiej nadawały się do wykonania postawionych przed graczami celów. Przykładowo, z całą pewnością 130 działowy liniowiec niespecjalnie dobrze poradzi sobie jako okręt pościgowy. Jednakże, będzie niezaprzeczalnym atutem w scenariuszu zakładającym konieczność unicestwienia floty przeciwnika.

Po wybraniu modeli, które będą używane w czasie rozgrywania bitwy należy uzupełnić przypisane tym jednostkom Karty Okrętów. Więcej informacji o Karcie Okrętu i jej uzupełnianiu znajduje się w rozdziale 3 MOJA MAŁA ŁAJBA.

Karty okrętów znajdują się na końcu tego podręcznika oraz są do ściągnięcia ze strony WWW.WARGAMER.PL. Karta Okrętu winna zostać uzupełniona ołówkiem. W czasie gry stan okrętu będzie ulegał stałym zmianom, które będą musiały znajdować swoje odzwierciedlenie w zapisach na Karcie Okrętu.

2.3.2.3. *Przygotowanie terenu do gry*

Ustawienie elementów terenu zgodnie z założeniami scenariusza. Warto pamiętać o tym aby oznaczanie terenu było jednoznaczne i nie budziło kontrowersji w trakcie gry. Sugerujemy dokładne określenie wpływu elementów terenu na grę przed jej rozpoczęciem, tak aby rozgrywka nie była potem zakłócana niepotrzebnymi nieporozumieniami.

3. MOJA MAŁA ŁAJBA – CZYLI JAK ROZUMIEĆ KARTĘ OKRĘTU

3.1. Informacje ogólne

System Zmierz Żagla przewiduje podział jednostek pływających na 6 klas oraz okręty pozaklasowe zgodnie z klasyfikacją brytyjską z II połowy XVIII wieku. Sposób podziału jednostek przedstawia poniższa tabela:

Klasa	Ilość dział	Typ okrętu	Przykładowy okręt	Załoga
1 klasy	Od 100 dział wzwyż	Liniowiec flagowy	Victory (100)	850
2 klasy	Od 84 do 98 dział	Liniowiec	Boyne(98)	820
3 klasy	Od 70 do 84 dział	Liniowiec	El Montanes (74)	600
4 klasy	Od 40 do 60 dział	Ciężka fregata	Constitution	430
5 klasy	Od 32 do 40 dział	Fregata	La Diana	330
6 klasy	Od 28 do 30 dział	Fregata lekka	Boston	320
Pozaklasowe	Od 8 do 26 dział	Brygi, korwety, sloopy i inne	-	140

Najistotniejszymi z punktu widzenia mechaniki systemu elementami każdego okrętu są kadłub, maszty wraz z ożaglowaniem, działa oraz załoga. Całość okrętu jest podzielona na trzy części zwane sekcjami: dziobową, rufową i śródokręciem. Na każdej sekcji rozmieszczone są działa symetrycznie na obu burtach. Środek każdej sekcji wyznacza maszt na niej się znajdujący. Np. środek sekcji śródokręcia wyznacza umiejscowienie grotmasztu (środkowego masztu głównego). W wypadku okrętów, które mają więcej lub mniej masztów niż 3, linie podziału na poszczególne sekcje została zaznaczona na ich kartach. Karty okrętów znajdziecie na końcu tego podręcznika.

Na okrętach są oczywiście miejsca bardziej lub mniej wrażliwe na ogień wrogich dział. Do szczególnie nieprzyjemnych epizodów w czasie bitwy morskiej należało uszkodzenie elementów okrętu niezbędnych do prawidłowego funkcjonowania takich jak ster, koło sterowe czy złamanie masztu. Nad wyraz niefortunnymi wydarzeniami są także: śmierć kapitana czy trafienie w prochownię – ta ostanía kończyła się nierzadko zatopieniem całego okrętu. Trafienia te nazywamy trafieniami krytycznymi omówionymi w rozdziale 7 Uszkodzenia.

4. MECHANIZMY ROZGRYWKI

4.1. Przebieg rozgrywki

Rozgrywka w systemie Zmierzch Żagla, podobnie jak w przypadku innych systemów bitewnych, odbywa się w systemie turowym. Wyjątkiem jest jednak to, że w trakcie każdej tury modele wszystkich graczy poruszane są i prowadzi ogień simultanicznie (w tej samej chwili).

Standardowy scenariusz w Zmierzchu Żagla to 20 tur – oczywiście może on być znacznie dłuższy lub krótszy (to zależy wyłącznie od graczy i sytuacji na polu bitwy). Każda tura dzieli się z kolei na 7 Faz (fazę rozkazów, 5 faz akcji oraz fazę końcową), w czasie których wykonujemy akcje ruchu i walki. Aktualna prędkość okrętu wskazuje w których z 5 faz akcji okręt ten będzie się poruszał i wykonywał zwroty. Niezależnie od prędkości okrętu w każdej fazie może on dokonywać akcji specjalnych i prowadzić ostrzał. Prędkość maksymalna każdego okrętu podana jest na jego Karcie Okrętu – może się ona jednak zmieniać w zależności od ilości rozwiniętych żagli, uszkodzeń etc.

Przedstawiona poniżej tabela wskazuje, w których fazach okręt wykonuje ruch w zależności od swojej aktualnej prędkości (prędkości z jaką poruszał się w czasie Fazy Końcowej poprzedniej tury która to prędkość jest jednocześnie prędkością początkową w rozpoczynającej się turze).

Faza akcji \ Prędkość	1	2	3	4	5	Prędkość końcowa
5	ruch/akcja	ruch/akcja	ruch/akcja	ruch/akcja	ruch/akcja	
4	ruch/akcja	ruch/akcja	akcja	ruch/akcja	ruch/akcja	
3	ruch/akcja	akcja	ruch/akcja	akcja	ruch/akcja	
2	akcja	ruch/akcja	akcja	ruch/akcja	akcja	
1	akcja	akcja	ruch/akcja	akcja	akcja	

Każdy gracz po rozpoczęciu danej tury w fazie rozkazów zaznacza w karcie rozkazów swojej jednostki jakie manewry okręt będzie wykonywał w fazach ruchu. Możliwe są trzy typy rozkazów ruchu:

płynąć prosto (symbol: ↑)

lewa na burt (symbol: ←)

prawa na burt (symbol: →)

Nie wydanie rozkazu w fazie ruchu oznacza, że jednostka płynie prosto.

Jak widać oprócz manewrów w każdej fazie akcji okręt wykonuje inne akcje specjalne nie związane z ruchem oraz może wykonywać akcje związane z walką.

Wykonanie akcji specjalnych jest możliwe o ile dane akcje były przewidziane w fazie rozkazów. W czasie jednej fazy można podjąć maksymalnie jedną próbę wykonania którejś z wymienionych poniżej akcji specjalnych:

- stawianie żagli;
- refowanie żagli;
- rzucenie lub podniesienie kotwicy;
- przeciąganie dział

Więcej informacji na temat akcji specjalnych znajduje się w rozdziale 5.5. Stawianie i refowanie żagli, kotwica i dryf.

UWAGA: Gracz nie musi zaznaczać w karcie rozkazów jakie akcje związane z walką będzie wykonywał, gdyż te są deklarowane w czasie poszczególnych faz.



Le Bucenture – 80 działowy liniowiec francuski (model GHQ 121, zdjęcie GHQ)

4.2. Kolejność działań w Turze

4.2.1. Faza rozkazów

W trakcie tej fazy gracze zapisują jednocześnie w karcie rozkazów jakie działania podejmą ich poszczególne okręty w czasie pięciu kolejnych faz akcji. Karta rozkazów jest elementem składowym każdej karty okrętu. W tej fazie gracze dokonują następujących czynności:

- a. określają jaka jest Prędkość początkowa ich okrętów na początku tury (jest ona identyczna do tej prędkości z jaką gracz zakończył poprzednią turę). W pierwszej turze gry Prędkość może zostać dowolnie wyznaczona przez gracza (jednak nie wyższa niż Prędkość maksymalna dla jego okrętu);
- b. koordynują działania w ramach tej samej floty oraz flot sojuszniczych (patrz rozdział 12 KOORDYNACJA DZIAŁŃ ESKADR SOJUSZNICZYCH);
- c. deklarują swoje ruchy i zwroty w poszczególnych 5 fazach akcji;
- d. deklarują akcje specjalne w poszczególnych 5 fazach akcji;

Biorąc pod uwagę, iż rozkazy wydane okrętom w trakcie Fazy Rozkazów są następnie wykonywane przez 5 kolejnych faz, gracze winni możliwie rozważnie zaplanować swoje działania aby osiągnąć zamierzone cele. Co więcej konieczne jest także skoordynowanie działań okrętów w ramach tej samej eskadry oraz pomiędzy przyjaznymi eskadrami, tak aby nie dochodziło do kolizji lub innych nieprzewidzianych zdarzeń. Przede wszystkim zaś, nieodzownym jest także przewidywanie posunięć przeciwników.

Gdy gracze wydadzą rozkazy dla wszystkich swoich okrętów kończy się faza rozkazów a rozpoczyna się ich wykonywanie w 5 kolejnych fazach akcji.

Rozkazy wydawane są w sposób niejawny (gracze zapisują je ukrywając ich treść przed przeciwnikami). Karty Rozkazów z wypisanymi rozkazami na całą turę są ujawniane dopiero na początku I Fazy Akcji.

4.2.2. Fazy Akcji

Wszystkie fazy akcji przebiegają według tego samego schematu. Jedyne różnice wynikają z ograniczeń w poruszaniu się jednostek o Prędkości niższej niż 5.

Każda faza akcji składa się z 3 następujących kroków wykonywanych symultanicznie przez wszystkich graczy:

- a. poruszanie i zwroty;
- b. podejmowanie akcji specjalnych;
- c. walka;

I Faza Akcji

Gracze wykonują ruchy i zwroty swoimi okrętami o Prędkości 3, 4, i 5 (patrz rozdział 1.1. Żeglowanie).

Okręty których Prędkość nie pozwala na poruszenie się w tej fazie oraz wszystkie okręty które się poruszyły mogą następnie podejmować próby wykonania innych dozwolonych akcji (np: podnosić lub refować żagle) – zgodnie z rozkazami wydanymi w fazie rozkazów.

Po zakończeniu poruszania wszystkich okrętów oraz po zakończeniu wykonywania akcji specjalnych ma miejsce walka. Walka artyleryjska, strzelecka i abordaże są wykonywane jednocześnie niezależnie od Prędkości zaangażowanych okrętów. Oznacza to, że bez względu na wydane rozkazy (lub ich brak) gracz może w tej fazie prowadzić ostrzał wrogiej jednostki będącej w zasięgu dział jego okrętu.

II Faza Akcji

Gracze wykonują ruchy i zwroty, akcje specjalne oraz walczą analogicznie jak w I Fazie Akcji. W II Fazie Akcji poruszają się okręty o Prędkości 5, 4 i 2.

III Faza Akcji

Gracze wykonują ruchy i zwroty, akcje specjalne oraz walczą analogicznie jak w I Fazie Akcji. W III Fazie Akcji poruszają się okręty o Prędkości 5, 3 i 1.

IV Faza Akcji

Gracze wykonują ruchy i zwroty, akcje specjalne oraz walczą analogicznie jak w I Fazie Akcji. W IV Fazie Akcji poruszają się okręty o Prędkości 5, 4 i 2.

V Faza Akcji

Gracze wykonują ruchy i zwroty, akcje specjalne oraz walczą analogicznie jak w I Fazie Akcji. W V Fazie Akcji poruszają się okręty o Prędkości 5, 4 i 3.

4.2.3. Faza końcowa

Faza ta ma charakter porządkowy i ma przygotować jednostki gracza do rozpoczęcia następnej tury gry.

W tej fazie dokonywane są następujące czynności:

- a. Dokonywana jest próba jednej naprawy (patrz rozdział 8 ZARZĄDZANIE OKRETEM I PROWADZENIE NAPRAW);
- b. Określane są efekty pożarów;
- c. Jednostki z prędkością 0 dryfują;
- d. Określana jest Prędkość końcowa okrętu w danej turze będąca jednocześnie prędkością początkowa dla następnej tury;

5. NAUKA JAZDY – CZYLI PRZYŚPIESZONY KURS ŻEGLOWANIA

5.1. Prędkość

Prędkość początkowa jest to prędkość jaką dany okręt posiada na początku każdej tury. W czasie tury prędkość może się zmieniać pod wpływem różnych czynników: refowania lub stawiania żagli, uszkodzeń, zderzeń etc. Po zakończeniu każdej tury gracz w tabeli Vk wpisuje prędkość okrętu zmodyfikowaną o wydarzenia zaistniałe w trakcie tury. Uzyskujemy w ten sposób prędkość końcową, która jest równocześnie prędkością początkową następnej tury. Prędkość maksymalna okrętu to prędkość z jaką może on maksymalnie płynąć pod pełnymi żaglami. Prędkość ta nie może być przekroczona.

Naturalnie płynanie pod pełnymi żaglami wydaje się być najbardziej efektywne. Niestety, wiąże się to także z pewnym ryzykiem bowiem trafienie w ożaglowanie okrętu płynącego pod pełnymi żaglami powoduje utratę 2 punktów żagli.

Pamiętać należy, iż reflowanie lub stawianie żagli nie ma wpływu na prędkość okrętu w aktualnie trwającej turze. Ma ona wyłącznie znaczenie dla określenia prędkości końcowej w danej turze. Oznacza to, że okręt który przy prędkości 4 zreflował żagle do prędkości 3 nie zmienia faz w czasie których się porusza w danej turze.

5.2. Zwroty

Okręt w czasie fazy akcji może wykonać zwroty w lewo lub prawo (zaznacza je się w tabeli akcji odpowiednimi strzałkami). Wykonanie zwrotu polega na tym że jednostka wykonuje we wskazanym kierunku zwrot 45 stopni i porusza się w nowym kierunku o ilość cali zgodną kierunkiem i siłą wiatru.

5.3. Wiatr

Odległość jaką okręt pokonuje w jednej fazie ruchu zależy od kierunku wiatru (zaznaczonego strzałką) i tego w jaki sposób okręt jest wobec niego położony. Odległość na diagramie wyrażona jest w calach:

1	2	3
0	→	2
1	2	3

5.4. Taranowanie

W czasie bitwy okręty wpadały na siebie przypadkowo bądź też celowo mając nadzieję uszkodzić w ten sposób jednostkę przeciwnika. Tego rodzaju akcja jest nazywana taranowaniem. Taranowanie nie wymaga wydawania specjalnego rozkazu, jest bowiem konsekwencją ruchu w czasie, którego jeden okręt zderzył się z innym (doszło do bezpośredniego kontaktu podstawek na których zostały zamontowane modele). Jeżeli okręt taranujący (ten który uderzył dziobem) płynął z prędkością większą niż 1 to dostaje on 1 punkt obrażeń w kadłub, natomiast jednostka staranowana ilość punktów obrażeń uzależnioną od wielkości jednostki taranującej.

Taranujący \ Taranowany	1-3 klasy	4-6 klasy	bez klasy
1-3 klasy	2	1	0
4-6 klasy	2	2	1
bez klasy	3	2	2

Tabela taranowania

Okręty uczestniczące w zderzeniu w fazie w której do tego zderzenia doszło nie strzelają z dział z powodu wstrząsu jaki przebiega przez kadłuby obu statków w momencie kolizji. Wyjątkiem jest tu zderzenie jednostek 1-3 klasy z jednostkami bezklasowymi. W takiej sytuacji jednostki klasy 1-3 nie odczuwają wstrząsu. Po zderzeniu Prędkość jednostek uczestniczących w zderzeniu jest redukowana do 0 i w następnej fazie akcji jednostki te stykają się burtami i możliwe jest prowadzenie abordażu wraz z walką wręcz.

Sposób ustawiania się okrętów wobec siebie po kolizji przedstawia poniższy diagram:

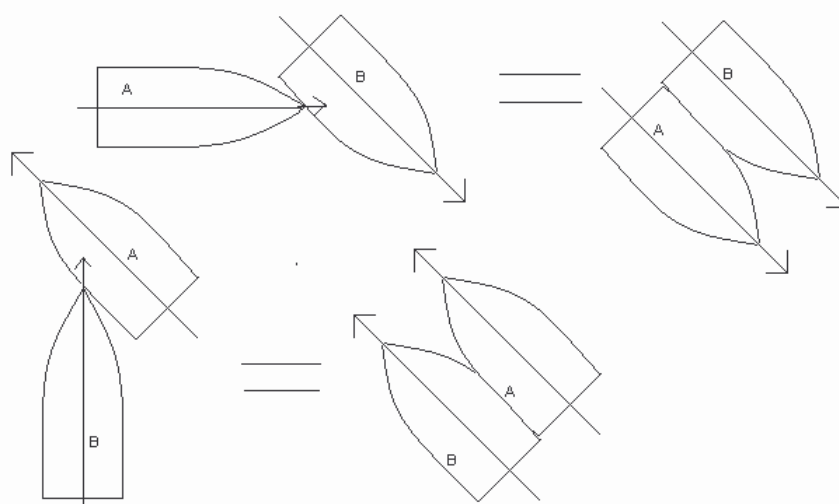


Diagram ustawienia okrętów po kolizji

5.5. Stawianie i refowanie żagli, kotwica i dryf

Działania związane z refowaniem żagli, rzucaniem kotwicy, itd. są akcjami specjalnymi i wymagają wykonania rzutu na sprawność załogi opisanego w rozdziale 8 ZARZĄDZANIE OKRETEM I PROWADZENIE NAPRAW.

5.5.1. Stawianie i refowanie żali

W fazie rozkazów gracz może wydać rozkaz „refować żagle” (związać żagle), żeby zredukować prędkość o 1 (tzw. żagle bojowe) maksymalnie do zera lub „postawić żagle”, żeby zwiększyć prędkość o 1 do prędkości maksymalnej (pełne żagle). Podnoszenie lub refowanie żagli jest akcją specjalną i może być wykonane w fazach 1 - 5 o ile zostało zaplanowane w fazie rozkazów. Zmiana stanu żagli nie zmienia prędkości danego okrętu w czasie tury, tylko na jej zakończenie. Zmiana stanu żagli jest brana pod uwagę przy obliczaniu efektów trafień w ożaglowanie dopiero od początku następnego tury.

Przykład: Okręty eskadry Tomka płynęły pod pełnymi żaglami. Tomek zaplanował refowanie żagli jako akcję specjalną w fazie 3 w 6 turze gry. W fazie 4 okręt należący do eskadry Tomka dostał się jednak pod ostrzał wrogich jednostek i otrzymał trafienia w żagle. Jako, że ostrzelane jednostki wciąż miały pełne żagle (tura, w której wydano rozkaz refowania nie została zakończona) – każde trafienie skutkuje 2 uszkodzeniami żagli.



Szkuner 8-działowy (model GHQ 261, zdjęcie GHQ)

5.5.2. Rzucanie kotwicy

Okręty, które są w odległości 8 cali od lądu i mają prędkość 1, mogą w dowolnej fazie akcji rzucić kotwicę (o ile było to zaplanowane w fazie rozkazów). Rozkaz taki wydaje się razem z rozkazami manewrów w fazie rozkazów. Okręt, który rzucił kotwicę automatycznie się zatrzymuje i ma prędkość 0. Podniesienie kotwicy powoduje, że dany okręt osiąga prędkość 1 i może wykonać ruch w trzeciej fazie aktualnej tury – stąd planując podniesienie kotwicy należy wydać odpowiedni rozkaz w fazie 1 lub 2. W innym wypadku okręt nie poruszy się w fazie 3 ale dopiero w fazie końcowej dryfując.

5.5.3. Dryf

Okręt z prędkością początkową 0 nie może wykonywać żadnych ruchów i jeśli nie jest na kotwicy to zaczyna dryfować. W tej sytuacji na zakończenie 5 fazy akcji jest przesuwany o 1 cal zgodnie z kierunkiem wiatru.

6. WALKA NA MORZU

6.1. Rodzaje walki morskiej

W czasie starć morskich okresie historycznym w którym umiejscowione są realia systemu Zmierzch Żagla można rozróżnić 3 rodzaje działań bojowych: walka artyleryjska, ostrzał z broni ręcznej i walka wręcz w czasie abordażu. Poniższy rozdział przedstawi zasady dotyczące wszystkich tych rodzajów walki w systemie Zmierzch Żagla. Dodać jednak należy, iż specyficznym rodzajem walki było także taranowanie – o nim jednak była już mowa powyżej w podrozdziale 5.4. Taranowanie.

Walka odbywa się w każdej z 5 faz manewrów i jest podzielona na następujące etapy:

Abordaż:

- ostrzał z broni ręcznej;
- walka bliska;
- testy morale po walce piechoty,

Ostrzał artyleryjski:

- ostrzał artylerii okrętowej,
- testy morale po ostrzale artyleryjskim.

Taranowanie i jego bezpośrednie skutki są rozpatrywane w trakcie fazy manewrów.

6.2. Uzbrojenie i walka artyleryjska

6.2.1. Rodzaje dział

W interesującym nas okresie okręty były uzbrajane w cały asortyment różnego rodzaju dział które różniły się od siebie kalibrem, ciężarem pocisku, długością lufy, funkcją etc. Różnice te były dość znaczne nie tylko gdy porównamy jednostki różnych państw ale także w sytuacji gry porównamy jednostki należące do jednego tylko państwa. Dlatego też, chcąc uniknąć zbędnej komplikacji zasad w kwestii istniejącego uzbrojenia artyleryjskiego dokonaliśmy podziału dział okrętowych na 4 następujące kategorie:

- działa 32-36 funtowe zwane ciężkimi (Ciężkie - C)
- działa 18-24 funtowe zwane działami średnimi (Średnie - S)
- działa 6-12 funtowe zwane lekkimi (Lekkie - L)
- działa 12-64 funtowe haubice/moździerze będące działami o krótkiej lufie i zwykle znacznym kalibrze (Haubice - H).

Oprócz ognia artyleryjskiego, ostrzał z broni ręcznej może prowadzić także rozlokowana na pokładzie piechota morska (Piechota - P).

Dla zmniejszenia ilości koniecznych w grze rzutów kością związanych z walką artyleryjską, działa zostały pogrupowane w baterie liczące około 5-6 luf usytuowanych na jednej burcie okrętu. W XVIII/XIX wieku okręty nie miały wystarczającej ilości załogi by móc obsługiwać wszystkie działa, więc okręt nie mógł strzelać obiema burtami jednocześnie. Walkę prowadzono najczęściej jedną burtą, gdzie armaty obsługiwane były przez pełną obsługę dział. Gdy zaszła potrzeba prowadzenia ognia na obie burty obsługa dział dzieliła się na dwa zespoły: ładujących i strzelających. Oznaczało to, że prowadzono ogień naprzemian z lewej i prawej burty.

Poniższa tabela pokazuje zasięg ognia dla poszczególnych rodzajów dział (wyrażony w calach) oraz ich skuteczność. Skuteczność działa to szansa na uzyskanie trafienia w czasie prowadzonego ostrzału wyrażona przedziałem liczbowym od 1-10 odpowiadającym ilości oczek na kości 10-ściennej wymaganej dla uzyskania trafienia. Np. strzelając z działa typu C na zasięg 2 cali dla uzyskania trafienia potrzebujemy wyrzucić kością 10-ścienną wynik 4 lub więcej. W miejscu, gdzie cyfry

zastąpiono kreską – dany zasięg jest niedostępny dla danego typu działa. Przykładowo z dział lekkich L – strzelimy maksymalnie na 4 cale.

Działa mają następujące zasięgi oraz skuteczność:

Działo	Zasięg	0 cali	1 cal	2 cale	3 cale	4 cale	5 cali	6 cali	7 cali	8 cali
Ciężkie (C)		2-10	3-10	4-10	5-10	6-10	7-10	8-10	9-10	10
Średnie (S)		4-10	5-10	6-10	7-10	8-10	9-10	10	-	-
Lekkie (L)		6-10	7-10	8-10	9-10	10	-	-	-	-
Haubice (H)		7-10	8-10	9-10	-	-	-	-	-	-
Piechota		9-10	10	-	-	-	-	-	-	-

Tabela skuteczności ostrzału

6.2.2. Rozmieszczenie i przemieszczanie dział oraz pole ostrzału

Z uwagi na fakt, iż działa na statkach rozłożone były symetrycznie, na kartach okrętów w systemie Zmierz Żagla baterie dział zostały rozłożone w podobny symetryczny sposób. W przypadku nieparzystej liczby baterii, ostatnia z nich jest rozmieszczona na dziobie lub rufie w sposób wskazany na diagramie poniżej (bateria L).

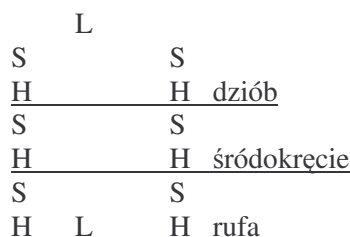


Diagram lokacji baterii artylerii

Na jednostkach kwalifikowanych jako klasowe (klasy 1 do 6) pokład na którym są działa podzielony jest na trzy części: dziobową, śródokręcie i rufową. Podział pokładu na wspomniane sekcje jest konieczny przy ustalaniu, które baterie dział mogą prowadzić ogień artyleryjski oraz które baterie zostały wyeliminowane wskutek ostrzału przeciwnika lub innych zdarzeń. Środek każdej sekcji wyznacza znajdujący się w danej sekcji maszt. Nie można prowadzić ostrzału do celów znajdujących się w martwym polu rażenia jakim są obszary 45 stopni od osi okrętu. Oś okrętu to linia łącząca dziób i rufę oraz wszystkie maszty. W przypadku baterii ulokowanych na rufie czy dziobie (działo L na diagramie powyżej) kąt ostrzału liczymy od linii prostopadłej do osi okrętu. Cel jest w polu rażenia jeśli środek choć jednej sekcji (maszt danej sekcji) celu jest w polu ostrzału. Odległość do celu mierzymy od środka sekcji do środka sekcji.

Działa w czasie walki wolno przeciągać na drugą burtę pod następującymi warunkami:

- a. na drugiej burcie zrobiło się „miejsce” po zniszczeniu baterii dział tego kalibru, który chcemy przeciągnąć,
- b. przeciągnięcie choć jednej baterii dział dokonywane jest przez obsługę tej baterii dział (i tylko przez nią) i trwa całą turę. Rozkaz przeciągnięcia dział wydaje się tylko w pierwszej fazie akcji i tylko jednej obsłudze baterii na raz,
- c. na dziób i rufę można przeciągnąć wszystkie typy dział z wyjątkiem dział C, (chyba że to wynika z pierwotnego rozlokowania dział na okręcie oznaczonego na jego karcie),
- d. na dziobie czy rufie może być jednocześnie tylko jedna bateria dział.

Uważa się, iż działa przeciągane nie mogą zostać trafione (są głębiej wewnątrz kadłuba statku). Działa po przeciągnięciu mogą rozpocząć prowadzenie ostrzału dopiero począwszy od 1 fazy tury następującej po turze w czasie której wydano rozkaz do przeciągania dział.



6.2.3. Walka artyleryjska

Akcję strzelania okręty wykonują po wykonaniu wszystkich akcji związanych z ruchem oraz po wykonaniu akcji specjalnych w danej fazie.

Przy określaniu celu ostrzału gracz wyznacza, które baterie jego jednostki prowadzą ogień do deklarowanego celu. Dozwolone jest rozdzielanie ognia artyleryjskiego poszczególnych sekcji okrętu oraz prowadzenie ognia z różnych baterii w ramach tej samej sekcji do różnych celów.

Przed oddaniem strzału gracz może zadeklarować, że dana bateria celuje do określonej części okrętu przeciwnika. Celowanie oznacza, iż przed rzutem na lokalizację trafienia gracz może zadeklarować czy celuje w kadłub czy w maszty przeciwnika. Niestety dokładniejsze mierzenie przy stanie ówczesnej techniki było wykluczone. Celowanie w maszty oznacza to, że od rzutu na lokalizację trafienia odejmuje się jeden, przy celowaniu w kadłub dodaje się zaś jeden. Jest dopuszczalne celowanie bateriami tej samej sekcji okrętu w różne części wrogiego okrętu. Jeżeli sojusznicza jednostka lub element terenu zasłania cel to ogień do wrogiego okrętu mogą prowadzić tylko te sekcje okrętu, dla których cel nie jest zasłonięty (ogień znajduje się w polu ostrzału). Aby otworzyć ogień niezbędne jest wyznaczenie calowej ścieżki pomiędzy środkiem strzelającej sekcji własnego okrętu a środkiem atakowanej sekcji wrogiego okrętu.

Może się wydarzyć, że okręty będą prowadziły ogień do grupy jednostek prowadzących walkę abordażową. Zabronione jest jednak strzelanie we wrogi okręty biorące udział w walce wręcz jeśli choć część tych jednostek jest zasłonięta przez sojuszniczy okręt walczący z nim wręcz. W przypadku strzelania w walczące okręty rzut na trafienie 1 oznacza, że trafiono własną jednostkę. W takiej sytuacji wykonuje się rzut na lokalizację bez celowania.

Nie wolno strzelać do okrętu, który wywiesił białą flagę (własnego czy wrogiego). Wyjątkiem są tu piraci, których kodeks honorowy i zachowania dżentelmeńskie nie dotyczą.

6.2.4. Amunicja artyleryjska

W tamtych czasach jako amunicji używano głównie żelaznych kul. Ten rodzaj amunicji określano jako „single shot”. Był to najbardziej rozpowszechniony i typ amunicji co nie oznacza jednakże, iż innego rodzaju amunicja nie była używana. Wręcz przeciwnie, istniało wiele innych rodzajów amunicji, których krótką charakterystykę i opis działania zamieszczono poniżej.

Gracz przed oddaniem strzału może zadeklarować, że prowadząca ogień bateria używa specjalnej amunicji. Jeśli tego nie zrobi przyjmuje się, iż ogień jest prowadzony amunicją standardową (single shot).

- a. Pojedyncza kula (Single shot) - obrażenia i zasięgi standardowe dla tej amunicji są podane w tabeli efektów trafień. Działa C w przypadku trafienia w lokacje od 4-11 (z wyjątkiem efektu trafienia „bez efektu” i „Ster”) zadają dodatkowo 1 obrażenie w kadłub na dystansie 0-1 cala.

Działa H w przypadku trafienia (z wyjątkiem efektu trafienia „bez efektu” i „Ster”) zadają dodatkowo 1 obrażenie w kadłub na dystansie 1-3 cali i dodatkowo 2 obrażenia w kadłub na dystansie do 1 cala. Działa L nie mogą zadawać obrażeń kadłubowi i działom wrogiej jednostki o klasie 1-4. Oznacza to, że nie zadają również obrażeń krytycznych w lokalizacjach 5-11 z wyjątkiem obrażenia krytycznego „ster”. Ostrzał z tych dział do jednostek z klas 5-6 i pozaklasowych nie podlega ograniczeniom i jest rozpatrywany w sposób standardowy.

- b. Kule łańcuchowe (chain shot) – mogą być używane tylko przez działa C i M. Mogą być używane maksymalnie na zasięgu 4 cali. Na zasięgu 3 i 4 cali, stosuje się modyfikator do trafienia -2. Trafienia krytyczne zadane tą amunicją są ignorowane za wyjątkiem trafień: koło sterowe, ster i kapitan. Trafienia w kadłub i działa są ignorowane, trafienie w piechotę/załogę zadają standardowe obrażenia, trafienia w żagle zadają obrażenia standardowe x2.
- c. Kule odłamkowe (Grape shot) – mogą być używane wyłącznie z dział C i S. Ich zasięg to 1 cal. Przy strzeleniu z tej amunicji stosuje się modyfikator do trafienia +2. Trafienia krytyczne zadane tą amunicją są ignorowane za wyjątkiem trafień: koło sterowe, ster i kapitan. Trafienia w kadłub i działa nie powodują powstania uszkodzeń. Trafienia w piechotę/załogę oraz w żagle zadają uszkodzenia standardowe x2.
- d. Podwójne kule (Double shot) mogą być wystrzelwane z dział C, S i L. Ich zasięg to ½ zasięgu standardowego. Do strzelania z tej amunicji używa się modyfikatora do trafienia -2. Trafienia z tej amunicji w kadłub powoduje + 1 dodatkowe uszkodzenie. Trafienia w piechotę/załogę, działa oraz żagle są standardowe. Trafienia krytyczne rozstrzygane standardowo.

6.3. Walka wręcz

Ostrzał artyleryjski, choć zdarzało się, iż wywierał wręcz dewastujące skutki częstokroć nie był wystarczającym czynnikiem do tego aby zmusić wrogich okrętów do poddania się. Nagminnym ponadto było, że dowódcy bardziej cenili sobie zdobycie wrogiej jednostki niż jej zniszczenie. Stąd często dążono do rozstrzygnięcia starcia na swoją korzyść poprzez zaangażowanie przeciwnika w walkę bliską w czasie abordażu. Abordaż to jednak dość ryzykowne posunięcie – nigdy nie można było mieć np. pewności czy pod pokładem bezbronne wyglądającej fregaty nie czai się zgraja krwiożerczych wilków morskich tylko czekających na okazję do ataku kiedy zbyt pewien siebie myśliwy podpłył zbyt blisko... Stąd decyzja o podjęciu abordażu zapadała zwykle wtedy gdy

kapitan okrętu był pewien ducha bojowego i wyszkolenia swojej załogi albo, co oczywiste, możliwie znacznej przewagi liczebnej uzyskanej dzięki znacznej ilości sekcji piechoty na pokładzie bądź pomocy innych jednostek. Abordaż zwykle prowadził do rozstrzygnięcia starcia pomiędzy okrętami i ich załogami. W morderczej walce bliskiej prowadzonej na ciasnych, rozkołysanych i śliskich od krwi pokładach okrętów zwyciężali zwykle ci, którzy wykazali się większą agresją i wyższym morale albo po prostu ci których było więcej... Los pokonanych był czasami bardzo smutny, w szczególności kiedy stroną zwycięską był piraci.



18 działowy bryg (model GHQ 251, zdjęcie GHQ)

6.3.1. Zasady abordażu

Walka w czasie abordażu odbywa się zgodnie z następującym porządkiem:

- a. ostrzał z broni ręcznej;
- b. walka bliska;
- c. testy morale po walce piechoty,

Po zakończeniu walki piechoty rozpoczyna się walka artyleryjska.

6.3.1.1. Ostrzał z broni ręcznej

Ostrzał z broni ręcznej może być prowadzony wyłącznie poprzez sekcje piechoty morskiej. Przyjmuje się, że z jednej burty okrętu może prowadzić ogień maksymalnie 3 sekcje piechoty morskiej (jedna sekcja piechoty przy burcie na każdej sekcji okrętu (także na dziobie i rufie okrętu). Jeśli gracz posiada na swoim okręcie wystarczającą ilość piechoty to ogień z broni ręcznej może prowadzić jednocześnie nawet 8 sekcji piechoty (po 3 sekcje na burtach oraz po jednej na dziobie i rufie).

Ostrzał z broni ręcznej jest realizowany na identycznych zasadach jak ostrzał artyleryjski (odpowiednie wartości niezbędne do uzyskania trafienia jest podana w tabeli) . Jednakże rezultacie ostrzału z broni ręcznej nie wykonuje się rzutu na lokalizację trafień w poszczególne sekcje okrętu. Każde trafienie oznacza straty wśród załogi. Wykonywany jest natomiast rzut mający na celu określenie skutków tego trafienia (patrz podrozdział 7.3. Efekty trafienia załogi).

W czasie abordażu piechota morska gracza broniącego się może oddać jedną salwę bezpośrednio do oddziałów dokonujących abordażu. Nie wykonuje się w takim wypadku, rzutu na lokalizację trafień w załogę ale straty są zadawane zawsze oddziałom piechoty morskiej gracza atakującego. W wypadku użycia piechoty morskiej do ostrzału w czasie abordażu nie można jej ponownie użyć do prowadzenia ostrzału w czasie etapu walki artyleryjskiej.

6.3.1.2. *Inicjacja abordażu*

Gdy dojdzie do fizycznego kontaktu wrogich sobie jednostek, każdy z graczy może zainicjować abordaż. Nieistotnym przy tym jest czy do fizycznego kontaktu doszło wskutek celowego działania graczy (atak taranem) czy wskutek przypadkowego zderzenia.

Decyzje o abordażu mogą podjąć obaj gracze dowodzący biorącymi udział w kolizji jednostkami. Zapisują oni w sekrecie swoją decyzję czy chcą zainicjować abordaż czy też bronić się na własnym pokładzie i jednocześnie ujawniają ją przeciwnikowi. Zazwyczaj jeden z graczy zostaje wtedy atakującym a drugi obrońcą. W związku z tym mogą mieć miejsce nasypujące sytuacje:

- a. Jeden gracz zadeklarował się jako atakujący a drugi jako obrońca – dochodzi do standardowej walki abordażowej;
- b. Obaj gracze zdecydują się bronić – nie dochodzi do abordażu. Gracze mogą przejść do walki artyleryjskiej z uwzględnieniem zasad o celowaniu o których mowa w podrozdziale

6.3.1.5. Walka artyleryjska w czasie abordażu. Oddziały piechoty morskiej mogą także prowadzić ostrzał z broni ręcznej.

- c. Obaj gracze decydują się atakować – do pierwszego starcia oddziałów szturmowych obu graczy dochodzi niejako „pomiędzy” okrętami. Przyjmuje się, że gracz który zwycięży w tym starciu zadając większe straty przeciwnikowi zmusza wrogie oddziały do cofnięcia się na pokład własnego okrętu. Gracz ten od następnej fazy walki jest uważany za atakującego.

Jeśli nie doszło do abordażu w danej fazie to na początku walki w kolejnych fazach gracze powtarzają procedurę mającą na celu określenie czy dochodzi do abordażu.

6.3.1.3. *Procedura abordażu*

Gracz atakujący dzieli atakujące oddziały na fale szturmowe liczące po 3 sekcje odpowiadające sekcjom okrętu. Podobne ustawienie przyjmują oddziały gracza broniącego się. Przed pierwszym starciem gracz broniący się ma możliwość ostrzelania oddziałów atakujących z broni ręcznej z maksymalnie 3 własnych oddziałów piechoty. Po wprowadzeniu w życie efektów ostrzału gracze dostawiają żetony reprezentujące biorącą udział w starciu piechotę tak aby doszło do 3 starć (lub mniej jeśli atakujących jednostek jest mniej niż 3). Jeżeli jest więcej jednostek piechoty atakującej niż jednostek piechoty broniących się to te „wolne” oddziały atakują również piechotę przeciwnika z modyfikatorem + 2.

Jeżeli nie ma już wrogiej piechoty na pokładzie, gracz atakujący może wybrać czy jego oddziały atakują obsługę dział czy też atakują załogę.

6.3.1.4. *Modyfikatory walki abordażowej*

Sama walka polega na wykonaniu przez obu graczy rzutów kością k10. Następnie do otrzymanych wyników gracze dodają swój aktualny poziom morale i modyfikują wyniki poprzez przedstawione poniżej modyfikatory:

- weterani piechoty morskiej +2,
- angielska piechota morska i piraci +1,
- nowicjusze -2,
- szarża w pierwszej turze +1,
- piracka obsługa dział – 2,

- piracka załoga -2,
- zwykła obsługa dział -3,
- zwykła załoga -3,
- dodatkowy oddział w walce +2,

Następnie gracze porównują wyniki. Gracz z mniejszym wynikiem zaznacza zniszczony oddział piechoty lub baterię dział.

W przypadku zaś walki z załogą stosuje się następującą procedurę:

- a. W wypadku wygranego przez piechotę morską starcia z załogą, gracz abordażowany wykonuje rzuty na morale związane z trafieniem załogi oraz redukuje jej poziom sprawności.
- b. W wypadku przegranej walki przez piechotę morską uznaje się, że oddział nie został zniszczony, ale jedynie odepchnięty. Reguła ta nie dotyczy jednak walki wręcz prowadzonej przez oddział piechoty morskiej z załogą piracką.

6.3.1.5. *Walka artyleryjska w czasie abordażu*

W czasie gdy na pokładzie abordażowanego statku wrzała walka wręcz artylerzyści obu walczących statków nie zasypiali gruszek w popiele ale zasypywali się nawzajem morderczym gradem ołowiu z odległości dosłownie kilku metrów. W czasie walki artyleryjskiej w czasie abordażu lub w sytuacji kiedy wrogie okręty stykają się burtami obowiązują przedstawione poniżej zasady dodatkowe.

Przyjmuje się, że ogień prowadzony jest na dystansie 0 cali. Efekty trafień rozstrzygane są na zasadach ogólnych jednakże zmianie ulega zasada lokalizacji trafienia. Baterie są zobowiązane do wyboru celu ostrzału jedynie w określonej lokalizacji:

- działa L pomiędzy lokalizacjami 6-8,
- działa M pomiędzy lokalizacjami 5-7,
- działa S pomiędzy lokalizacjami 4-6,
- działa C pomiędzy lokalizacjami 5-7.

Podział ten jest wynikiem lokalizacji dział na pokładach. Działa cięższe były lokalizowane zwykle na niższych pokładach, aby zapewnić statkom odpowiedni poziom stabilności i zapobiec wywróceniu się

okrętu. Oznaczało to też, że cięższe działa miały celowały w czasie walki abordażowej w dolne partie kadłuba wrogiego okrętu.



Duma Royal Navy – 100 działowy liniowiec HMS Victory (model GHQ 211F, zdjęcie GHQ)

7. USZKODZENIA

7.1. Lokalizacja i skutki trafień

Naturalną konsekwencją ognia artyleryjskiego oraz będących jego następstwem pożarów są uszkodzenia różnych części walczących okrętów. Poniżej przedstawiono możliwe lokalizacje trafień oraz efekty jakie trafienia te wywierają na zdolność bojową okrętu.

1 maszt – zniszczono 1 punkt ożaglowania;

1 kadłub – zniszczono 1 punkt kadłuba;

koło sterowe – okręt ma zablokowany ster, płynie zgodnie z ostatnim kursem do momentu jego naprawienia;

pożar – 1 uszkodzenie kadłuba + pożar;

maszt złamany – maszt został zniszczony, cała jego sekcja zostaje zniszczona i nie może być naprawiona;

1 załoga – trafiono w załogę okrętu, rzut na efekt trafień w załogę;

kapitan – trafione dowództwo; morale automatycznie spada o 1, zastosowanie znajduje zasada: „Oczekiwanie na rozkazy”;

ster – okręt nie może manewrować, płynie zgodnie z ostatnim kursem do momentu jego naprawienia;

działo X – zniszczono losowo wytypowaną baterię dział na ostrzelanej burcie (należy wybrać baterię która może być celem – czyli była widoczna dla strzelającego okrętu);

proch – trafiona prochownia, 1 uszkodzenie kadłuba + pożar + 3 dodatkowe trafienia w losowo wybrane lokacje (wykonuje się rzut na określenie lokacji jak w przypadku ostrzału artyleryjskiego).

W wypadku trafienia w element już zniszczony (ster, koło sterowe, prochownię) przyjmuje się, z trafiony został kadłub. Również trafienie w baterię dział, gdy brak jest dział oznacza trafienie w kadłub. Jeżeli zniszczone zostaną wszystkie sekcje kadłuba to okręt natychmiast tonie.

Zniszczenie całej sekcji ożaglowania powodują spadek prędkości o 1. Efekty tego spadku prędkości wchodzi w życie dopiero po zakończeniu aktualnej tury. Zniszczenie masztu powoduje automatyczne zniszczenie całej sekcji ożaglowania. Jeżeli zniszczony został maszt, na którym wcześniej zniszczono już całe ożaglowanie, to okręt oprócz utraty masztu nie ponosi żadnych innych szkód. Zniszczone ożaglowanie można naprawiać jak wszystkie inne elementy okrętu. Wyjątkiem jest tu ożaglowanie na zniszczonym maszcie, które nie może być naprawiane do końca gry. Jeśli w jednej fazie zniszczono maszt i x punkty ożaglowania najpierw zaznacza się zniszczone ożaglowanie. Jeżeli zniszczone zostaną wszystkie sekcje ożaglowania to prędkość okrętu po zakończeniu tej tury spada do 0.

7.2. Oczekiwanie na rozkazy

Zasada ta reguluje kwestię braku dowodzenia okrętem w przypadku śmierci dowódcy. W turze w której okręt stracił dowodzącego oficera nie może wykonywać żadnych nowych akcji. Oznacza to, że nie może wykonywać manewrów, dokonywać abordażu oraz nie wolno strzelać do wrogiego okrętu jeśli nie strzelano do tego celu w fazie, w czasie której śmierć poniósł kapitan. Nie jest także dozwolone dokonywanie napraw, refowanie lub stawianie żagli oraz przeciągania dział. Przyjmuje się, że na początku nowej tury dowodzenie obejmuje najstarszy rangą oficer.

7.3. Efekty trafienia załogi

Po uzyskaniu trafienia wykonuje się rzut mający na celu ustalenie jego efekt:

- 1 – bez efektu,
- 2-4 – trafiono w piechotę morską, efekt: zniszczono jedną sekcję piechoty morskiej,
- 5-9 – trafiono w załogę, efekt: patrz rozdział 4.3. zarządzanie okrętem,
- 10 – trafiono kapitana, efekt: patrz podrozdział 7.2. Oczekiwanie na rozkazy.

W przypadku, gdy na trafionym okręcie nie ma już piechoty morskiej, każde trafienie 2-4 traktowane jest jako trafienie w załogę.



HMS Celopatra – 32 działowa fregata brytyjska (model GHQ 241, zdjęcie GHQ)

8. ZARZĄDZANIE OKRĘTEM I PROWADZENIE NAPRAW

8.1. Poziom sprawności

Załoga każdego okrętu posiada określony Poziom Sprawności (PS). Poziom ten odzwierciedla sprawność całego zespołu marynarzy w wykonywaniu poszczególnych czynności na okręcie. Dla wszystkich załóg regularnych PS wynosi początkowo 9 punktów. Za każdym razem, gdy trafiono w załogę poziom sprawności zmniejsza się o 1 punkt. Udany rzut na sprawność oznacza konieczność wyrzucenia liczby mniejszej lub równej aktualnemu poziomowi sprawności zmienionemu o modyfikator trudności danej czynności.

Każdy typ działań i ma swój stopień trudności:

- naprawa kadłuba – rzut na PS
- naprawa żagla – rzut na PS -1

- naprawa steru – rzut na PS -4
- naprawa koła sterowego – rzut na PS -3
- gaszenie pożaru – rzut na PS -2
- refowanie żagli – rzut na PS -2
- podnoszenie i opuszczenie kotwicy – rzut na PS +2
- związanie okrętu abordażem – rzut na PS +4,
- zwrot okrętu – rzut na PS +6,
- przeciągnięcie działa – rzut na PS +5,
- koordynowanie działań różnych nacji - rzut na PS +3,
- koordynowanie działań tej samej nacji - rzut na PS +4,

8.2. Naprawy

Kiedy artylerzyści i piechota morską wrogich jednostek zajęte były masakrowaniem się nawzajem. Zwykli marynarze robili wszystko co w ich mocy aby utrzymać własny okręt na powierzchni wody. W szczególności łatano wszystkie dziury, usuwano przecieki i gaszono pożary. Poniżej znajdują się zasady regulujące prowadzenie napraw w systemie Zmierzch Żagla.

W czasie tury dozwolone jest podjęcie tylko jednej próby naprawy. Napraw dokonuje się w fazie końcowej każdej tury.

W trakcie rozgrywki mogą być naprawione:

- ożaglowanie na niezniszczonym maszcie;
- kadłub;
- koło sterowe pod warunkiem zredukowania prędkości do 1;
- gaszenie pożaru;
- ster pod warunkiem zredukowania prędkości do 0.

Zawsze w przypadku napraw priorytetem jest gaszenie pożarów, tj. nie wolno wykonywać innych napraw jeżeli na pokładzie szaleje pożar. Ponadto nie jest dozwolone prowadzenie napraw okrętu, na którym trwa walka wręcz. Nieugaszony pożar powoduje po zakończeniu 5 fazy standardowy rzut na trafienie i rzut na efekt trafień.



L'Océan – 120 działowy liniowiec francuski pod pełnymi żaglami (model GHQ 111F, zdjęcie GHQ)

9. MORALE

Morale załogi w czasie bitwy morskiej stanowiło jeden z kluczowych elementów decydujących o zwycięstwie lub porażce. Załoga każdego okrętu rozpoczyna grę z poziomem morale 5 (Anglicy z morale 6). Morale nie może podnosić się w czasie bitwy.

W czasie bitwy gracze będą zmuszeni do wykonywania częstych testów morale, które wykonuje się w następujących sytuacjach:

- kadłub uległ znacznemu uszkodzeniu (zazwyczaj chodzi tu o 1/3 wytrzymałości kadłuba statku),
- zniszczono całe ożaglowanie na jednym maszcie,
- złamano maszt,
- wybuch pożar na pokładzie,
- zniszczono ster lub koło sterowe,
- zniszczono 2 sekcje piechoty morskiej,
- trafiono w załogę w czasie walki artyleryjskiej,

- w wyniku walki wręcz w sposób opisanej powyżej w rozdziale.

Aby zdać test morale należy wyrzucić liczbę mniejszą lub równą 7. W przeciwnym wypadku test nie jest zdany i poziom morale spada o 1 punkt. Gdy morale spadnie do 0 to wtedy okręt poddaje się, tj. nie porusza i nie strzela. Wyjątkiem są tu piraci, którzy z morale równym 0 rozpoczynają ucieczkę z pola walki w kierunku najbliższej krawędzi stołu (nie mogą jednak w trakcie takiej ucieczki strzelać). Jeżeli okręt piracki jest zaangażowany w walkę wręcz i ma morale 0, to może rozpocząć ucieczkę, jeśli nie ma na swoim pokładzie piechoty morskiej wroga. W przeciwnym wypadku piracki okręt poddaje się.

Morale spada automatycznie o 1 punkt za każdym razem, gdy okręt otrzyma trafienie w dowództwo.

10. POGODA

Przed rozpoczęciem bitwy jeden z graczy wykonuje rzut na pogodę aby ustalić w jakich warunkach atmosferycznych będzie przebiegać starcie. Rzut ten nie jest wykonywany jeśli pogoda została określona w scenariuszu.

1 – mgła, widoczność 5 cali, gracze rozstawiają się w odległości 4 cali od siebie,

2-8 – warunki idealne, brak efektu,

9 – deszcz, do rzutu na trafienie odejmij 1, (normalne trafienie 8-10 zamienia się w trafienie na 9-10),

10 – sztorm, Prędkość liniowców klasy 1-3 zwiększa się o 1, statków bezklasowych zmniejsza się o 1, do rzutu na trafienie odejmij 2.

Następne rzuty na pogodę wykonuje się co pięć tur (oznacza to, że następny rzut będzie przed dokonywany przed rozpoczęciem tury 6).

Co trzy tury wykonuje się rzut na wiatr (rzuty są wykonywane: przed grą oraz w fazach rozkazów w turach: 3, 6, 9 etc).

1-8 kierunek wiatru nie ulega zmianie,

9-10 wiatr się zmienia, należy ponownie wykonać rzut na kierunek wiatru.



HMS Shannon – 32 działowa fregata brytyjska (model GHQ 242, zdjęcie GHQ)

11. ESKADRA, FLOTA I OKRĘT FLAGOWY

Eskadra to zespół co najmniej 3 jednostek kierowanych przez tego samego gracza.

Flota to zespół sojusznicznych eskadr walczących po tej samej stronie.

W przypadku, gdy w bitwie bierze udział choćby jedna eskadra licząca co najmniej 3 okręty to gracz dowodzący tą eskadrą wyznacza jednostkę flagową. Okręt flagowy może być tylko jeden w całej flocie. Okręt flagowy ma zawsze morale na poziomie 6 punktów. Nie mogą być okrętami flagowymi jednostki pirackie, oraz okręty handlowe. Okrętem flagowym zawsze jest okręt o najniższej klasie (najpotężniejsza jednostka w danej eskadrze). Jeśli jest kilka jednostek o tej samej klasie to gracz wybiera z nich jeden okręt flagowy i pokazuje go przeciwnikowi. Utrata okrętu flagowego powoduje automatyczny spadek morale o 1 punkt w całej eskadrze, jeśli został on zatopiony lub o 2 punkty jeśli poddał się.

W przypadku gdy w starciu uczestniczy kilka eskadr sojusznicznych (patrz rozdział 6.5 Floty sojuszniczne) tej samej nacji gracz, który posiada okręt flagowy może nakazać graczowi sojuszniczemu określone działania, które ten musi zrealizować. Utracenie okrętu flagowego powoduje utratę takiej możliwości.

Wyjątkową sytuacją jest gdy sprzymierzone floty należą do różnych państw. Wtedy może występować więcej niż jeden okręt flagowy. Jednocześnie jednak utrata okrętu flagowego przynależącego do jednego z państw nie oddziałuje na morale jednostek pływających pod banderą innego państwa.

12. KOORDYNACJA DZIAŁŃ ESKADR SOJUSZNICZYCH

W przypadku, gdy w czasie bitwy po jednej stronie konfliktu jest dwóch lub więcej graczy, sojusznicy mogą w fazie wydawania rozkazów koordynować swoje działania. Historycznie w trakcie bitwy posługiwano się różnego rodzaju kodami sygnałowymi, za pomocą których koordynowano działania jednostek w ramach sojusznicznych eskadr oraz wydawano rozkazy. Inną metodą było posługiwanie się po prostu głosem co możliwe jednak było wyłącznie na bardzo bliskich odległościach.

W realiach gry koordynacja działań graczy polega na pomyślnym wykonaniu przez wszystkich sojusznicznych graczy rzutów na koordynowanie działań (patrz podrozdział 8.1. Poziomy sprawności). Rzuty na koordynację oraz omawianie działań następuje na początku fazy rozkazów. Udany rzut zezwala graczom na wzajemne uzgadnianie tras swoich okrętów i wyznaczania celów na czas tury. Gracze nie mogą jednak pokazywać sobie nawzajem kart rozkazów lecz jedynie słownie wskazać swoje zamiary.

Dopuszczalne przekazywanie następujących informacji:

- a. Wskazanie, które jednostki wrogie będą atakowane i w jaki sposób (bez wskazania z której strony),
- b. Wskazanie w którą stronę okręt ma zamiar płynąć,
- c. Wskazane działań niezwiązanych z walką jakie ma zamiar podjąć gracz (refowanie, stawianie żagli, rzucanie kotwicy itd.).

Jeśli jeden z sojusznicznych graczy nie wykonał testu na koordynację działań to gracz ten nie bierze udziału w omawianiu wspólnych działań (na czas tej części fazy rozkazów musi się oddalić od planszy na której toczy się gra i NIE PODSŁUCHIWAĆ).

Powyższa zasada nie dotyczy sojuszy z flotą piracką - w takim przypadku o ustaleniach nie może być mowy – piraci to trudny sojusznik.

Pamiętać należy, iż wrodzy gracze zawsze obowiązkowo odchodzą od stolika w trakcie uzgodnień sojuszniczych.

W przypadku, gdy okręty flagowe sojuszniczych eskadr znajdują się w odległości co najmniej 1 cała od siebie (zasięg głosu) mogą koordynować swoje działania bez wykonywania rzutów na koordynację.

13. DOŚWIADCZENIE

Skuteczność okrętu w czasie bitwy morskiej nie zależała jedynie od ilości posiadanych na pokładzie dział, ale także od wyszkolenia jego załogi. Oczywistym jest, że załoga złożona z wilków morskich pod dowództwem doświadczonego kapitana będzie bardziej efektywna w czasie walki niż załoga składająca się w większości z niedoświadczonych żółtodziobów prowadzonych przez początkującego oficera. Dlatego też, różnice w wyszkoleniu załogi oraz oficerów musiały także znaleźć odzworowanie w systemie „Zmierzch Żagla”.

Przygotowując swój jednostki do walki gracze mają możliwość rekrutowania załogi na różnym poziomie wyszkolenia. Oczywiście zaciągnięcie na pokład samych weteranów zwiększy jednocześnie koszt punktowy okrętu. Jednocześnie zaciągnięcie nowicjuszy może znacząco ten koszt zredukować. Wpływ poziomu wyszkolenia załogi na koszt punktowy okrętu obrazuje poniższa tabela:

Weteran:

- kapitan: -1 do rzutu na morale i PS + 1; koszt +5% okrętu,
- załoga: - 1 do rzutu na PS i +2 do walki wręcz; koszt + 15% okrętu,
- piechota morska: +1 do rzutu na trafienie i +2 do walki wręcz; koszt + 10% okrętu,
- obsługa dział: +1 do rzutu na trafienie i +2 do walki wręcz; koszt +20% okrętu,

Nowicjusze:

- kapitan: +1 do rzutu na morale i PS - 1; koszt -5% okrętu,
- załoga: +1 do rzutu na PS i -2 do walki wręcz; koszt -10% okrętu,
- piechota morska: -1 do rzutu na trafienie i -2 do walki wręcz; koszt -5% okrętu,
- obsługa dział: -1 do rzutu na trafienie i -2 do walki wręcz; koszt -15% okrętu,

Niemniej jednak istnieją pewne ograniczenia dotyczące zaciągu załogi:

- a. Nie zdarzało się, aby okręty były obsadzane załogami złożonymi z samych nowicjuszy. Stąd maksymalnie 2 części załogi rekrutowały się z nowicjuszy. Pozostałe 2 części muszą być obowiązkowo na poziomie regularnym. (Przykładowo: obsługa dział i piechota morska na poziomie nowicjusz oraz kapitan oraz załoga na poziomie weteran).
- b. Na pokładzie jednego statku nie można mieszać załogi na poziomie weteran z nowicjuszami. Możliwe są jedynie następujące kombinacje: nowicjusze i regularni, regularni, regularni i weterani, weterani.

14. GENERATOR SCENARIUSZY

W trakcie tych gier, które nie toczą się zgodnie z ustalonym wcześniej scenariuszem (historycznym bądź hipotetycznym) sugerujemy aby gracze przed rozpoczęciem bitwy ustalili jaka misję do wypełnienia ma ich flota w trakcie nadciągającego starcia. W tym celu losują jedną kartę misji (karty misji znajdują się na końcu tego podręcznika).

14.1. Patrol

Cele misji: Gracz patrolujący musi w ciągu 15 tur spowodować, iż okręty wroga wypłyną poza planszę lub zostaną zatopione lub zdobyte. Gracz atakujący patrolowane terytorium musi się starać wytrzymać na obszarze patrolowanym 15 tur i po ich zakończeniu mieć pod swoją kontrolą co najmniej jeden sprawny okręt.

Ustawienie początkowe: flota patrolująca rozpoczyna grę 2 cale od własnej krawędzi planszy;

Wymagania odnośnie składu flot graczy: brak;

Siły graczy: Gracz patrolujący otrzymuje 50% punktów więcej na skonfigurowanie własnej floty.

Czas trwania gry: 15 tur.

14.2. Konwój

Cele misji: Gracz prowadzący konwój ma na celu przeprowadzenie statku handlowego przez 2 długości planszy do gry. Gracz atakujący dąży do przejęcia lub zatopienia statku handlowego

Ustawienie początkowe: konwój rozpoczyna grę 2 cale od własnej krawędzi planszy, flota atakująca w dowolnym miejscu na własnej połowie planszy.

Wymagania odnośnie składu flot graczy: gracz dowodzący konwojem otrzymuje jeden statek handlowy na który nie wydatkuje punktów.

Siły graczy: Gracz atakujący otrzymuje 20% punktów więcej na skonfigurowanie własnej floty.

Czas trwania gry: dowolny

14.3. Blokada morska

Cele misji: Gracz blokujący ma na celu zapobieżenie przedostaniu się jednostek przeciwnika poprzez własną krawędź planszy. Gracz atakujący dąży za wszelką cenę do tego aby opuścić planszę poprzez krawędź planszy należącą do przeciwnika.

Ustawienie początkowe: flota blokująca rozpoczyna grę w dowolnym miejscu własnej połowy planszy, flota atakująca rozpoczyna grę 2 cale od własnej krawędzi planszy.

Wymagania odnośnie składu flot graczy: brak

Siły graczy: Gracz blokujący otrzymuje 30% punktów więcej na skonfigurowanie własnej floty.

Czas trwania gry: dowolny

14.4. Zabić lub pojmać admirała

Cele misji: Gracz atakujący ma na celu zatopienie lub zdobycie okrętu flagowego przeciwnika. Gracz broniący się ma za zadanie obronić swój okręt flagowy.

Ustawienie początkowe: Gracz broniący się rozstawia swoją flotę w dowolnym miejscu na planszy. Gracz atakujący rozstawia się jako drugi, w dowolnym miejscu na planszy w odległości 20 cali od jednostki flagowej gracza broniącego się.

Wymagania odnośnie składu flot graczy: Gracz broniący musi posiadać w swojej flocie okręt flagowy (jednostkę 1 klasy z co najmniej 100 działami na okładzie).

Siły graczy: Gracz atakujący otrzymuje 30% punktów więcej na skonfigurowanie własnej floty.

Czas trwania gry: 15 tur

14.5. Bitwa morska

Cele misji: Zatopienie lub zdobycie możliwie dużej ilości jednostek przeciwnika

Ustawienie początkowe: Floty obu graczy rozstawiane SA w odległości 2 cali od własnej krawędzi planszy

Wymagania odnośnie składu flot graczy: brak

Siły graczy: brak

Czas trwania gry: 10 tur

Po wylosowaniu misji gracze rzucają kostką. Gracz, który uzyskał wyższy wynik wybiera jaką rolę chce mieć w danej misji. Następnie gracze przygotowują swoje floty do starcia uwzględniając dodatkowe punkty jakie są dla nich dostępne zgodnie z założeniami misji.