

# Bitva o Port Crack

## minikampaň Epic Armageddon

verze 1.0

### Koncepce

Kampaň předpokládá účast minimálně dvou hráčů a rozhodčího. Hra probíhá na dvou úrovních - operační a taktické a jejím záměrem je pokud možno realistická simulace menší vojenské operace.

**Operační úroveň** se odehrává na mapě určitého území, pokryté čtvercovou sítí. Každý čtverec (dále sektor) má stranu o délce 1,8 km. Rozměry bojiště této minikampaně jsou 7 x 10 sektorů (12,6 x 18 km) a měřítko operační mapy je 1 : 75 000 (sektor má stranu 2,4cm). Každý hráč má vlastní mapu, do které zaznamenává plánované i skutečné pozice a pohyby svých formací, jakož i pozice nepřátelských formací, odhalené průzkumem. Rozhodčí má přístup k mapám obou stran a jeho úkolem je koordinovat celý proces a předávat hráčům informace. V okamžiku, kdy se zneprátelené jednotky dostanou na mapě do vzájemného kontaktu, dochází k bitvě a hra se přesouvá na taktickou úroveň.

**Taktická úroveň** se odehrává na hracím stole s modely příslušných zúčastněných formací obou stran. Hraje se podle pravidel strategické hry Epic Armageddon (dále EA), s některými kampaňovými dodatky a úpravami uvedenými dále. Měřítko herního stolu je 1 : 3000, to znamená, že sektor má délku strany 60cm a standardní stůl obsáhne 2 x 3 sektory.

### Místo, čas a aktéři

Kampaň se odehrává v roce 977M41 na planetě Hakan 11, v pouštní oblasti východně od supervulkánu Mauna Rhea. Planeta Hakan 11 je nedávno kolonizovanou protektorátní planetou Haargorské federace (HF je více či méně dobrovolné spojení planetárních systémů, které se odtrhly od Impéria a vydaly se na Novou cestu technologie). Vzhledem k nízké populaci se to ovšem na planetě hemží různými Xenos, kteří ovládají značné rozlohy některých kontinentů a přizívají se na zdejší nerostné bohatství. Taktéž blízké imperiální světy nelibě nesou fakt, že tento donedávna ztracený planetární systém obsadili haargorští renegáti a snaží se jim ho vyrvat pro sebe pod zástěrkou šíření Humanity a víry v Císaře. Nejméně aktivní jsou v tomto směru Velcí patriarchové planety Ural, kteří právě přešli od slov k činům a vyslali na Hakan 11 první regimenty tzv. Uralské osvobozené armády (Ural Liberational Army, dále ULA). Ty se bez odporu vylodily mimo oblasti kontrolované Haargorskou federací a postupně rozšiřují a opevňují svůj perimetr. V okolí se ovšem nacházejí starší základny Orků a chaosáckých renegátů Soul Reaverů. Ti sice rovněž bojují především proti Haargořanům a sobě navzájem, ale vzhledem k nesmířitelné imperiální doktríně a hrozbě, jakou rozjízďející se parní válec ULA představuje, jim nezbyvá, než se dočasně spojit a zkusit nezvané hosty odrazit. V tomto konkrétním scénáři proti sobě stojí imperiální jednotky bojové skupiny Dragunov na straně jedné a spojené síly Orčího warbose Gordhoka a chaos lorda Euryнома na straně druhé. Úkolem skupiny plukovníka Dragunova je provést výpad jihovýchodním směrem, obsadit opuštěné důlní město Port Crack, tamní hvězdný přístav a zároveň zajistit celou oblast, včetně mostů přes Průrvu, než dorazí hlavní síly ULA. Přesuny imperiálních jednotek ovšem neunikly pozornosti nepřátel a ti proto briskně vyslali vlastní úderné skupiny, s cílem nezvané hosty odrazit, nebo ještě lépe zničit.

Scénář této minikampaně je časově omezen a to na jeden herní den, na jehož konci se spočítají body za dosažené operační cíle a ztráty, které určí vítěze střetnutí.

### Armády

**ULA** má k dispozici celkem 4000 bodů, skladba armády podle listu Steel Legion. Útočí od západu na východ, její formace na mapu vstupují přes sektory A1 a B1, přes které vedou i její komunikační linie.

**Soul Reavers** mají k dispozici 2000 bodů, skladba armády podle listu Red Scorpions. Útočí od jihovýchodu, na mapu vstupují přes sektor F10, přes který vedou i jejich komunikační linie.

Orks mají k dispozici 2000 bodů, skladba armády podle listu Ghazghkull Warhorde. Útočí od severovýchodu, na mapu vstupují přes sektor A10, přes který vedou i jejich komunikační linie.

## Kampaňová pravidla

### Operační úroveň

Každá formace musí být v každém okamžiku umístěna v jednom sektoru. Upgrady musí být formacím přiděleny před začátkem kampaně a nelze je již během hry přesouvat k jiné formaci. Upgrady se nemohou pohybovat po mapě samostatně a nedostávají vlastní rozkazy, jsou pevnou součástí formace.

### Herní den

Hra na operační úrovni probíhá v tazích, které představují jeden den. Jeden den má **50 kol**, přičemž pro jednoduchost se počítá, že den trvá od rozednění do soumraku, v noci se nebojuje. Tato konkrétní minikampaň bude trvat právě jeden den, tedy 50 kol hry. Na operační úrovni pohybují hráči svými formacemi pomocí rozkazů po mapě, za účelem dosažení operačních cílů a poražení nepřátelských sil. Obě strany hrají současně a tajně, své záměry sdělují jen rozhodčímu.

Formace se na operační úrovni může nacházet v jednom ze dvou módů – v útoku, nebo v obraně.

### Formace v útoku

Je ve chvíli, kdy se přesunuje po mapě. K zahájení přesunu je vždy zapotřebí rozkaz, který musí obsahovat následující informace:

- 1) název formace/formací na které se vztahuje
- 2) čas plánovaného zahájení (v kterém kole)
- 3) trasu postupu (přes které sektory, jestli po silnici nebo terénem), nejlépe zakreslenou pomocí šipky do mapy
- 4) cílový sektor, který má formace obsadit a zaujmout v něm obranu

Jak je vidět, rozkaz k útoku je vždy zaměřen na dosažení nějakého místa na mapě, kde vždy končí obranou cílového sektoru. Cílem rozkazu nemůže být útok na nějakou konkrétní nepřátelskou formaci (mimo jiné proto, že se většinou ani neví, kde se nachází). Stejně tak není možné dávat formaci na výběr z alternativ (např. obsad' A, ale když něco, obsad' B), rozkaz musí být jednoznačný. Skupina formací může dostat jeden společný rozkaz, pokud jsou údaje v bodech 2 – 4 shodné.

Přijetí rozkazu není automatické, ale vyžaduje úspěšný test na Iniciativu s postihem -2 k hodů (dále I-2). Rozkaz k útoku může být v průběhu plnění zrušen nebo změněn na základě nově získaných informací, ale opět až po úspěšném testu na I-2. To znamená, že plnění rozkazu bude málokdy zahájeno v plánovaný čas a jeho případná změna často přinese další zdržení. Navíc zde budou rozdíly mezi různými armádami lišícími se pružností velení, doktrínou a kvalitou výcviku (což reprezentuje herní parametr iniciativy) a hráči by měli brát v úvahu schopnosti svých velitelů a vojáků a podle toho jim dávat úkoly.

**Rychlost pohybu po mapě:** závisí na rychlosti nejpomalejší jednotky formace.

Pohyb po mapě	speed 15cm	speed 20 – 30cm	speed 35cm	skimmer
silnice	3 kola/S	2 kola/S	1 kolo/S	1 kolo/S
terén	4 kola/S	3 kola/S	2 kola/S	1 kolo/S
těžký terén	5 kol/S	4 kola/S	3 kola/S	1 kolo/S

Pohyb vždy začíná na hranici výchozího sektoru ve směru pohybu a formace vždy musí dojet až na konec cílového sektoru, aby se mohla považovat za formaci v obraně. Pokud je například zastížena začátkem bitvy dříve, musí do bitvy vstupovat k pochodové koloně.

## Formace v obraně

Formace je v obraně vždy když se nepohybuje. Musí být rozmístěna celá v jednom sektoru, přičemž ale v jednom sektoru může být více formací. Nesmí se přesunout do jiného sektoru, dokud neobdrží rozkaz k útoku. V obraně je formace buď ve stavu **pohotovosti (P)**, nebo **doplňování (D)**.

**Stav pohotovosti (P)** znamená, že formace je připravena k boji a má sektor svého rozmístění pod kontrolou. Pokud dojde k bitvě (napadení), může se formace rozmístit kdekoliv v sektoru a má v prvním kole bitvy bonus **+1 k iniciativě** na akce **Overwatch** a **Sustained Fire**.

**Stav doplňování (D)** znamená, že formace oslabená předchozím bojem doplňuje palivo a munici, odpočívá, opravuje techniku a konsoliduje rozprášené jednotky. V tomto stavu nemá sektor plně pod kontrolou a pokud dojde k bitvě (napadení), rozmísťuje se do 15 cm od některé hrany sektoru (podle výběru hráče) a v prvním kole má postih **-1 k iniciativě na všechny akce**. Stav doplňování nastává automaticky u všech formací po skončení bitvy a lze ho změnit pomocí standardního rozkazu (I-2) buď na stav pohotovosti, nebo na rozkaz k útoku.

Stav doplňování má velký význam pro obnovu ztrát, které formace utrpěla v bitvě. Jde o to, že ztráty v Epikové bitvě jsou obvykle tak nerealisticky vysoké, že by ani u vítězné strany skoro žádná formace neměla dost sil na další bitvu a tím pokračování v kampani. Proto se předpokládá, že ztráty utrpěné v bitvě (dále tzv. **Hrubé ztráty**), nepředstavují zcela zničené jednotky, ale často jen poškozené, ořesené, nebo rozprášené, které mohou opět získat bojeschopnost. K tomu právě dochází během doplňování, respektive na jeho konci. Stav doplňování musí vždy trvat stejný počet kol, kolik trvala předchozí bitva, aby k obnově bojeschopnosti došlo. Pokud je doplňování z jakéhokoliv důvodu přerušeno dříve, formace zůstává ve stavu v jakém byla po skončení bitvy, ale kola strávená doplňováním se jí neztrácejí a může celý proces dokončit později.

Doplňování ztrát se provádí hodem kostkou za každou ztracenou jednotku. Pravděpodobnost úspěchu je ale různá, v závislosti na tom, jakým způsobem ke ztrátám došlo a v jakém stavu formace vyšla z bitvy. Ztráty, které se nepodaří doplnit, již zůstávají natrvalo (tzv. **Čisté ztráty**).

## Událost v bitvě

## hod K6 na úspěšné doplnění ztrát

Formace nebyla Broken	3+
Formace byla Broken	4+
Formace byla Broken v assaultu	5+

Formace, která záměrně nebo z donucení nastrádá 6 a více kol boje bez doplnění, se stává **vyčerpanou** a získává dodatečný postih -1 k iniciativě na rozkazy (operační úroveň) a v bitvě trvale jeden blast marker, který nemůže být odstraněn při Relly testu (taktická úroveň).

## Průzkum

Každá strana má možnost v každém sudém kole prozkoumat jeden sektor mapy podle svého výběru. Informace o výsledku průzkumu podává rozhodčí.

## Denní rozkaz

Před začátkem celé kampaně oba hráči skrytě připraví písemné rozkazy pro své formace a zakreslí je do své mapy. Protože začínají mimo mapu, bude se jednat o rozkazy k útoku, které ale nemusí mít čas zahájení stanoven na první kolo hry. Svůj denní rozkaz předají rozhodčímu, který je zanesou do své mapy.

## Začátek hry

Kampaňová hra začíná prvním kolem, kdy si hráči obou stran pouze před rozhodčím začnou házet na iniciativu za každou formaci, která má v tomto kole podle rozkazu vyrazit do akce. V případě neúspěchu daná formace nic nedělá a test se bude opakovat v dalším kole. Už od začátku se tedy většinou důmyslné plány začnou mírně hatit, ale „that's war“.

## Běh hry – plynutí času

Jakmile hra začne, provádí rozhodčí vyhodnocování situace chronologicky kolo po kole, a seznamuje hráče s vývojem situace. V každém kole mají hráči možnost reagovat na získané informace případnou změnou těch denních rozkazů, které se ukáží neadekvátní. Zároveň dochází k bitvám na taktické úrovni. Tato minikampaň skončí po odehrání 50 kol.

## Určení vítěze kampaně

Vítězem kampaně je strana, která získá více vítězných bodů na konci dne, tedy po odehrání padesáti kol. Vítězné body lze získat ze dvou zdrojů – za způsobené ztráty a za operační cíle.

**Body za ztráty** se přepočítávají z procentuálních čistých bodových ztrát protivníka v poměru 1% = 1 bod. Maximálně lze tedy získat 100 bodů, pokud by došlo k úplnému vyhlazení nepřítele.

**Body za operační cíle** lze získat obsazením určitého důležitého terénu. Obsazují všechny formace kromě letectva. Celkový počet operačních cílů je 9 a součet bodů za ně je 100, ale při malém počtu formací bude obsazení jen poloviny z nich husarským kouskem. Velitelé obou stran tedy stojí před výzvou, jaké stanovit priority a také načasování akcí. Seznam a bodové hodnoty cílů uvádí následující tabulka:

Operační cíl	Hodnota cíle pro ULA	Hodnota cíle pro Chaos**	Hodnota cíle pro Orky**
Komunikační linie ULA, sektor A1*	6	15	15
Komunikační linie ULA, sektor B1*	6	15	15
Komunikační linie Chaos, sektor F10*	15	6	6
Komunikační linie Orks, sektor A10*	15	6	6
Port Crack západ a přístav (E5)	10	20	20
Port Crack východ a most (E6)	20	10	10
Severní most přes průrvu	10	10	10
Stanice 1 (F2)	6	12	12
Stanice 2 (C9)	12	6	6
<b>CELKEM</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

\* přerušení zásobovací trasy v rozsáhlejší a déle trvající kampani by mělo za následek snížení bojeschopnosti celé nepřátelské armády. V této minikampani byl pro jednoduchost zvolen způsob simulace tohoto efektu pomocí tučné porce vítězných bodů.

\*\* Chaos a Orki fungují jako spojenci, takže pokud obsadí jeden cíl formace z obou armád, získávají jen jednu porci bodů dohromady.

Pro představu o velikosti vítězství a porážky slouží následující tabulka, odvozená ze zkušeností zhruba čtyřiceti testovacích her.

Hodnocení vítěze	Rozdíl vítězných bodů	Hodnocení poraženého
Remíza	0-10	Remíza
Těsné vítězství	11-20	Těsná prohra
Vítězství	21-40	Porážka
Přesvědčivé vítězství	41-65	Přesvědčivá porážka
Drtivé vítězství	66-100	Drtivá porážka
Triumfální vítězství	100 a více	Katastrofální porážka

## Taktická úroveň

Ve chvíli, kdy se nepřátelené formace dostanou do kontaktu, dochází k bitvě na taktické úrovni. Bitva se hraje podle pravidel Epic Armageddon, s některými úpravami, uvedenými dále.

### Okamžik kontaktu

Hráči obou stran dostanou od rozhodčího zprávu o kontaktu v tom kole, ve kterém se jakékoliv nepřátelené formace ocitnou na mapě ve vzdálenosti 2 – 3 sektorů od sebe\*. Ještě v tom samém kole mohou hráči na tuto informaci reagovat pokusem o změnu rozkazu. Přitom platí, že formace v útoku mají šanci na úspěch I-1, formace v obraně na I-3. To simuluje fakt, že jednotky v pohybu je snadnější rychle přeskupit, než jednotky, které jsou rozmístěné v pozicích. Pokud se ale změna rozkazu nepovede, v dalším kole formace stojí na místě a nic nedělá, kromě opakování hodu na rozkaz. To znamená, že formace v obraně v takovém případě přerušuje např. akci Doplňování. Pokud se změna rozkazu podaří, formace se jím začne řídit v následujícím kole.

\* Vzdálenosti se měří tak, že se nepočítá sektor ve kterém je formace od které se měří, ale počítají se všechny mezilehlé sektory po nejkratší trase, včetně cílového. Formace v sousedních sektorech jsou tedy od sebe ve vzdálenosti 1, formace ob jeden sektor ve vzdálenosti 2, atd.

### Bojiště a rozmístění vojsk

Velikost bojiště na taktické úrovni bude mít nejčastěji rozměry standardních 120 x 180 cm, tedy 2 x 3 sektory, může být ale i menší, pokud se střetnou jen malé patroly. Výsek operační mapy na kterém se bitva odehraje volí rozhodčí a měl by umožňovat rozmístění nepřátelených formací podle situace na mapě tak, aby bitva mohla ideálně začít v kole následujícím po tom, kdy došlo ke kontaktu. Možných situací které mohou nastat je spousta, nejčastěji ale dochází ke dvěma scénářům, případně jejich kombinaci.

**Střetný boj** – nepřátelské formace se potkají cestou ke svým cílům. To se stává hlavně na začátku dne, kdy o sobě protivníci nemají žádné informace. V takovém případě zúčastněné formace přicházejí na bojiště v pochodových sestavách a rozmísťují se podle své pozice na mapě v prvním kole bitvy.

**Útok proti obraně** – nastává obvykle v situaci, kdy jedna strana hodlá obsadit nějaký operační cíl, který má v držení protivník. V tom případě obránce začíná na stole, v sektorech které má v držení, zatímco útočník přichází z kraje stolu.

### Délka hry

Na odehrání bitvy v jednom dnu je čistě teoreticky k dispozici tolik kol, kolik zbývá do konce daného dne. Reálně ale bude bitva trvat nejčastěji 3 – 6 kol, protože po této době bude jednak jedna ze stran nejspíš zdecimována, druhá po šesti kolech bitvy nastává vyčerpání jednotek a je záhodno přerušit boj a zregenerovat síly.

### Konec bitvy

Bitva končí ve chvíli, kdy buď:

- 1) jedna strana je zcela vyhlazena\*
- 2) jedna strana ustoupí z bojiště do sousedních sektorů (a zaujme tam obranu)
- 3) hráči se dohodnou na zastavení palby\*\*

\* Protože i vyhlazená formace se může později zregenerovat při akci Doplnění, musí hráč oznámit do kterého sousedního sektoru zbytky formace ustupují.

\*\* V tom případě zůstávají obě strany na bojišti a musí se domluvit, kdo obsadí který sektor.

V následujícím kole po skončení bitvy jsou všechny zúčastněné formace obou stran v obraně ve fázi Doplnění, nicméně schopné přijímat další rozkazy.

### Vítězství v bitvě

Určit vítěze jednotlivé bitvy často není úplně jednoduché, protože jde nejen o ztráty, ale i operační cíle a to, jak bitva ovlivní pozici té které strany pro další kola. Je proto normální, že občas na konci bitvy budou mít oba hráči pocit, že zvítězili (nebo naopak). Je také dobré si uvědomit, že i zdánlivě předem ztracené střetnutí má smysl odehrát s maximálním nasazením, protože v kontextu celé kampaně může i lokální porážka přispět k budoucímu vítězství, třeba jen tím, že protivníka zdrží.

## House Rules

### Letectvo

Formace letadel (Flyers), se nepohybují po mapě jako pozemní jednotky, ale místo toho se nacházejí v rezervách mimo mapu. Do boje se mohou zapojit jakožto vzdálená podpora a to tak, že si je zavolá některá formace bojující v bitvě. Jedna letecká formace pochopitelně nemůže v jednu chvíli podporovat více, než jednu bitvu. Volání letecké podpory funguje tak, že v určitém kole hry hráč oznámí, že aktivuje konkrétní leteckou formaci s příslušnou akcí a hodí na Iniciativu, ovšem s postihem -1. Když letectvo dorazí, může se nicméně nad bojištěm zdržet až dvě kola. V tom druhém kole se hází na Iniciativu bez postihu a v případě neúspěchu lze hod opakovat při další aktivaci, takže nakonec letectvo vždy dorazí. Po těchto dvou kolech odlétají letadla na základnu, kde musí strávit 4 kola ve stavu Doplnování, po nichž se hází na případné doplnění ztrát a je možné je znovu povolát do akce. Z toho je vidět, že do bitvy trvající 6 kol lze povolát jednu leteckou formaci pouze jednou na dvě kola, více se nestihne.

### Indirect Fire

Pro účely kampaně bude otestováno pravidlo zvýšení dostřelu u zbraní s pravidlem Indirect Fire (Barrage), který bude nikoliv dvojnásobek přímé střelby, ale pětinašobek. Současně bude zvýšena cena příslušných jednotek o 50% (zaokrouhлено nahoru na celé pětadvacítky bodů).

Toto pravidlo by mělo realističtěji simulovat skutečný dosah nepřímé střelby a umožnit podporu dělostřelectvem mimo stůl. Fungovat to bude podobně jako u letecké podpory – akční test na I-1, přičemž volaná dělostřelecká formace musí být v dostřelu, v obraně a ve fázi Pohotovosti a nesmí být pochopitelně sama v bitvě.

### Veteránské body

Bojové zkušenosti jednotek se projeví tím, že formace získává během kampaně tzv. Veteránské body (dále VB). Formace mohou získat za bitvu až 3 veteránské body za následující akce:

Formace byla v boji a pod palbou*	+1 VB
Formace bojovala minimálně 1 kolo v assaultu	+1 VB
Formace zvítězila v assaultu	+1 VB

\* - např. pokud se formace, jejíž dělostřelectvo pálí z druhého konce stolu, alespoň jednou nedostala pod nepřátelskou palbu, nemá nárok na VB. To samé platí tuplem pro dělostřelectvo mimo stůl, případně pro letectvo, pokud ho protivník ani jednou neohrozil protiletadlovou palbou.

**Opravné hody za VB:** Veteránské body z předchozích bitev lze využít k přehozům neúspěšných hodů na **Iniciativu, střelbu** a **armour save** v bitvě. Každý přehoz stojí 1 VB.

### Pár dobrých rad na závěr pro pány generály

- 1) **nečekejte vyrovnané bitvy, ale snažte se i z beznadějných střetů něco vytěžit**
- 2) **počítejte s časem, na začátku ho bude příliš a na konci bude chybět**
- 3) **obrňte se stoickým klidem, protože vaše plány nepřežijí prvních pět hodů na rozkaz**