Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk

SZEŚĆ DNI CHWAŁY

Kampania Napoleona w 1814 roku dla systemu

Bogowie wojny – Napoleon

Wrocław 2015

GM Boardgames jest członkiem Confederated Wargame Creators of Poland

Ekipa GM Boardgames na Falkonie 2015

Autorzy zasad kampanii:

Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk

Obrazy:

Ernest Meissonier, Jean Antoine Siméon Fort, Louis Stanislas Marin Lavigne, Jean Baptiste Reville, Edouard Detaille, Hippolyte Bellange, Henri Félix Emmanuel Philippoteaux, Jean Charles Langlois, Richard Knötel, Bogdan Willewalde.
Wszystkie obrazy pochodzą z domeny publicznej.

Mapa kampanii:

Mapa pochodzi z zasobów David Rumsey Historical Map Collection. Oryginał mapy został wykonany przez rodzinę Cassini w drugiej połowie XVIII wieku.

Testerzy główni:

Michał Dardziński, Grzegorz Molczyk, Paweł Kukliński, Paweł Rogalka.

GM Boardgames

Ul. Na kolonii 4c

55 – 114 Wisznia Mała

e-mail: biuro@gmboardgames.com

www.bogowiewojny.wordpress.com

Oficjalnym forum gry i wydawnictwa GM Boardgames jest Forum Strategie: **www.strategie.net.pl**

Podziękowania

9 miesięcy po premierze systemu Bogowie wojny – Napoleon mamy przyjemność zaprezentować kolejny dodatek do gry, który zawiera kampanię luźno inspirowaną słynną kampanią sześciodniową Napoleona z 1814 roku. To pierwsza kampania, jaką można rozegrać zgodnie z zasadami BW-N, mamy nadzieję, że stanie się zaczątkiem kolejnych tego typu rozgrywek, a Wam uprzyjemni granie w BW-N i nada Waszym bitwom dodatkowej, strategicznej głębi.

Praca nad BW-N jest dziełem wielu osób, którym chcielibyśmy tutaj serdecznie podziękować.

Przede wszystkim podziękowania należą się **Arturowi „Fromholdowi" Świetlikowi**, którego nieoceniona wiedza, rady oraz materiały we wspaniały sposób sprawiają, że BW-N staje się nie tylko dobrą grą, ale również poprawną historycznie.

Serdeczne podziękowania należą się testerom nowego dodatku **Michałowi „Dardzinowi" Dardzińskiemu** i **Pawłowi „Pablito" Kuklińskiemu**, którzy wnieśli mnóstwo uwag odnośnie nowych armii i zasad gry. Ogromny wkład wnieśli także wszyscy uczestnicy Forum Strategie, którzy w wielu dyskusjach nad listami armii i zasadami do gry, znaleźli mnóstwo rzeczy, które można uczynić lepszymi, lub które można dodać. Bogowie wojny – Napoleon są także ukłonem w Waszą stronę.

Kolejne podziękowania należą się **Łukaszowi Montygierdowi – Łoybie**, który cierpliwie i niezwykle twórczo pracował przy wszystkich sesjach zdjęciowych do gry, które nieraz trwały całą noc do rana. Oczywiście swoje zdjęcia dołożyli również inni wspaniali fotografowie.

Specjalne podziękowania dla **Michała „Kadrinaziego" Paradowskiego**, za korygowanie naszych błędów językowych oraz **Tomka Tworka** za wspaniałe grafiki, które można oglądać w podręczniku, erracie i tabelach do gry.

Chcielibyśmy także podziękować **Mateuszowi Kaziówowi**, który pomalował większość naszych figurek (i miejmy nadzieję, że dalej będzie to robił!), **Ryszardowi „Raleenowi" Kicie** z Forum Strategie, które jest naszym oficjalnym forum, **cavalierdejeux'owi** ze sklepu **Bolter** we Wrocławiu, gdzie organizujemy nasze cykliczne turnieje, a także **Marcinowi „Czakiemu" Kmieciowi**, który wspaniale nam pomógł w organizacji premiery podręcznika i gry podczas festiwalu Pyrkon w 2015 roku.

Wreszcie stokrotne podziękowania dla **Was drodzy gracze, sympatycy BW-N na FB, blogu, Forum Strategie i wszędzie na świecie.** Obyście mieli jak najwięcej przyjemności z napoleońskiego grania.

Gdzie kupić armie?

Pozwolimy sobie zareklamować swój sklep. Zachęcamy do wizyty w Instytucie Gier, firmowym sklepie wydawnictwa GM Boardgames. Sklep można odwiedzić pod adresem: http://instytutgier.pl/

W Instytucie Gier każde pudełko figurek napoleońskich jest dokładnie opisane, przede wszystkim pod kątem użyteczności w grze, a oprócz tego dostępnych jest też wiele innych interesujących gier.

Usługi malowania figurek

Mateusz Kaziów

http://www.hjaalstudio.eu/

e-mail: info@hjaalstudio.eu

© GM Boardgames Grzegorz Molczyk, Wrocław 2015

© Maciej Molczyk, Wrocław 2011 – 2015

Wstęp

Niniejsza kampania jest darmowym dodatkiem do historycznej gry bitewnej Bogowie wojny – Napoleon, wydanej przez wydawnictwo GM Boardgames.

Kampania jest przeznaczona dla minimum dwóch graczy, maksymalna liczba graczy nie jest określona, choć najwygodniej aby każdy gracz dowodził jedną armią.

Kampania bazuje na historycznych działaniach Napoleona Bonaparte, który w pierwszej połowie lutego 1814 roku rozbił podzielone korpusy Armii Śląskiej feldmarszałka Blüchera, jednakże nie odtwarza dokładnie historycznych sił obu stron, dzięki czemu gracze posiadający niewielką ilość oddziałów do BW-N, będą mogli ją rozegrać.

W miarę posiadanych możliwości figurkowych zachęcamy do jak najbardziej wiernego odtworzenia istniejących w trakcie tej kampanii formacji. Listy armii publikuje m.in. amerykański historyk George Nafziger, można je znaleźć tutaj: http://cdm16040.contentdm.oclc.org/cdm/singleitem/collection/p4013coll11/id/1277

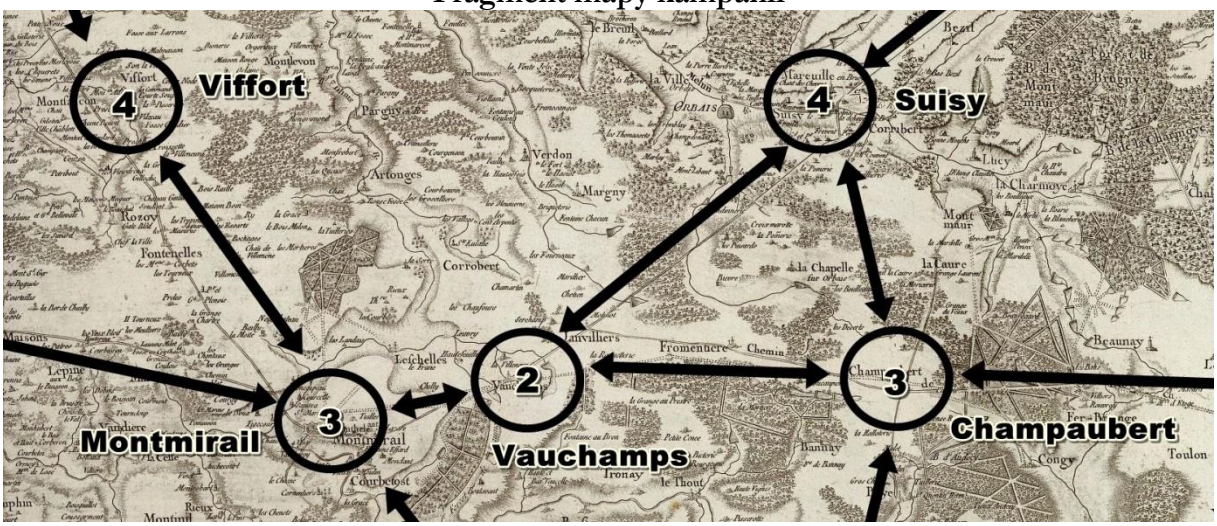
Omówienie całej kampanii oraz listy armii znajdują się także na ciekawej stronie francuskojęzycznej: http://www.lesbatailles.com/

1.0 Zasady podstawowe:

Kampania jest podzielona na 9 tur, zaczyna się 9 lutego, kończy 17 lutego. W ciągu jednej tury każda armia może wykonać tylko jeden ruch. Kampanię wygra ta strona, która na jej zakończenie będzie posiadać więcej punktów (zdobytych w bitwach i za zajęte cele).

2.0 Mapa i poruszanie się po niej:

Fragment mapy kampanii



Kółeczka z nazwami miejscowości oznaczają miejsca do których może się poruszyć i w których może stać dana armia. W ciągu jednej tury (jednego dnia) każda armia może wykonać tylko jeden ruch – pomiędzy przylegającymi obszarami. Przykładowo, armia rosyjska, która będzie stała w Champaubert, może przykładowo się ruszyć do Suisy lub Vauchamps. Gdy ruszy się do Vauchamps, to w następnej turze może ruszyć się np. do Montmirail. W 3 turze będzie mogła się poruszyć do Viffort. Poruszać można się tylko tam, gdzie pozwalają na to strzałki (system point to point).

Cyfry wewnątrz kółek oznaczają typ terenu jaki jest w danej miejscowości i jaki będzie wykorzystany gdy w danym miejscu dojdzie do bitwy. Typ określony jest w podręczniku głównym do BW-N, przykładowo 4 oznacza tereny leśne.

Strzałki określają kierunek w jakim mogą poruszać się dane armie oraz pozycje z której wejdą na pole bitwy (pozycja została dokładnie opisana w załączniku do tej kampanii).

3.0 Cele kampanii:

Celem kampanii jest **zdobycie w ciągu 9 tur więcej punktów niż przeciwnik.** Punkty zdobywa się w bitwach (zgodnie z ogólnymi zasadami zdobywania punktów w BW-N), przez zdobycie punktowanych celów kampanii **(Meaux, Sezanne, Chalons)** oraz odcięcie linii zaopatrzenia przeciwnika (zobacz punkt o zaopatrzeniu).

4.0 Armie przeciwników:

Dozwolone jest wystawianie wszystkich jednostek z listy armii BW-N, z zastrzeżeniem, że **jednostki gwardyjskie kosztują 2pkt za każdą podstawkę.** (Proponujemy opcjonalnie przyjąć, że słabsza strona może wystawiać gwardie za koszt 1 podstawka = 1pkt). **Kompletując armie MUSIMY wystawiać całe dywizje.** Przykładowo, gracz francuski komponując swoją rozpiskę na 30 pkt, wybiera dywizję piechoty za 14pkt i dwie małe dywizje jazdy po 8pkt każda. Jego armia będzie składała się z 3 dywizji.

Każda armia za 30pkt może zawierać 1 baterię artylerii korpuśnej (2 w przypadku Prusaków) – koszt tych armat musi zmieścić się w limicie 30 pkt. Oczywiście armie za 60pkt mogą ich mieć dwa razy więcej.

Gracze samodzielnie komponują swoje rozpiski przed bitwą. Muszą one zostać zapisane. Ich skład jest utajniony przed przeciwnikami. Wodzowie naczelni są wybrani z góry i odpowiadają historycznym dowódcom tamtych sił. Koniecznie należy nadać numery i nazwy wszystkim swoim pułkom! Armie przedstawiają się w następujący sposóbób:

Koalicja antyfrancuska:

Armia rosyjska 30pkt – W.N. generał Ołsufiew – Champaubert (tu nie może być gwardii)
Armia rosyjska 30pkt – W.N. generał Osten Sacken – Montmirail
Armia pruska 30pkt – W.N. generał Yorck – Dormans
Armia pruska 30pkt – W.N. feldmarszałek Blücher – Thibie
Armia pruska 30pkt – W.N. generał Kleist – Chalons

Francja i sojusznicy:
Armia francuska 30pkt – W.N. marszałek Macdonald – La Ferte (północne)
Armia francuska 30pkt – W.N. cesarz Napoleon Bonaparte – Sezanne
Armia francuska 30pkt – WN. marszałek Ney – Sezanne

5.0 Generałowie:

Statystyki wodzów naczelnych poszczególnych armii:

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Gebhard Leberecht von **Blücher**	★★★★★	2	*Marszałek naprzód:* Musi być wodzem naczelnym. *Walczcie moje dzieci:* początkowe morale armii zwiększamy o 20%.
Johann D. L. Graf **Yorck** von Wartenburg	★★★★	1	*Walczmy dalej!* Dodaje +2 do testu zebrania się uciekających jednostek swojego korpusu, jeśli przebywa w zasięgu 20 cm od nich.
Friedrich E. F. H. Graf **Kleist** von Nollendorf	★★★★	0	*Duch walki:* Oddziały w promieniu 20 cm od niego dostają bonus +1 do morale.
Zachar Dmitrijewicz **Ołsufiew**	★★★★	0	*Wielbiciel kolumn:* jeśli dołączył do walczącej w kolumnie piechoty, to dodaje dodatkowe +1 do jej wartości bojowej.
Fabian Gottlieb von der **Osten - Sacken**	★★★★	0	*Walczmy dalej!* Dodaje +2 do testu zebrania się uciekających jednostek swojego korpusu, jeśli przebywa w zasięgu 20 cm od nich.
Imię i nazwisko	**Funkcja**	**Umiejętności**	**Zasady specjalne**
Napoleon Bonaparte	★★★★★	3	*Cesarz Francuzów:* Musi być wodzem naczelnym. *Ekspert artylerii:* Każda **wielka bateria** artylerii w jego armii dostaje bonus +1 do SO. *Wielbiony przez masy:* początkowe morale armii zwiększamy o 20%.
Michel **Ney**	★★★★	0	*Waleczny:* Gdy dołączy do jakiegoś pułku, to dodaje +2 do wyniku walki, ale ginie na wynik rzutu 2k6: : 2,3,4,5.
Etienne J.J. A. **Macdonald**	★★★★	0	*Organizator:* Jednostki w jego korpusie mogą odzyskać dwa poziomy dezorganizacji w ciągu 1 tury.

Oprócz zdefiniowanych wcześniej wodzów naczelnych, należy przeprowadzić **losowanie generałów** dla każdej dywizji, które powinno odbyć się w gronie wszystkich graczy. W ten sposób przeciwnicy będą wiedzieć jacy generałowie będą przeciwko nim walczyć, ale nie będą mieli pojęcia jakimi siłami. Generałów należy od razu i na stałe przydzielić do wybranych im dywizji, pamiętając iż każda dywizja musi mieć jednego dowodzącego nią generała.

Jeżeli armie rozdzielą się to wódz naczelny zostaje przy jednej z nich, a dla drugiej obowiązki wodza naczelnego będzie pełnić jeden z generałów dywizji. Na jego miejsce należy wylosować nowego generała dywizji. Jeżeli grupa ta wróci pod komendę zdefiniowanego wodza naczelnego, to generał wraca do dowodzenia swoją dywizją, a nowo wylosowany dowódca zostaje przeniesiony do rezerwy. Będzie można go użyć (bez losowania) jeśli jego dywizja zostanie znowu wydzielona.

W przypadku śmierci jakiegoś generała stosujemy normalną procedurę z podręcznika BW-N, czyli przeprowadzamy losowanie.

W przypadku gdy **armie gracza połączą się na jednym polu**, to gracz mianuje jednego z WN wodzem naczelnym połączonych armii, drugi dowódca będzie dowodzić swoimi siłami jako dowódca korpusu (będziemy testować jego zachowanie).

UWAGA – nie obowiązują w tym przypadku obostrzenia dot. obejmowania samodzielnego dowodzenia nad korpusami przez wodzów naczelnych z podręcznika głównego. Dowódca korpusu nie będzie miał żadnych minusów z racji bezpośredniego dowodzenia przez WN częścią sił.

Przykład:

Pod Chateau Thierry spotkały się dwie armie: dowodzona przez Napoleona i przez Ney'a. W bitwie Napoleon zostanie wodzem naczelnym i będzie dowodził bezpośrednio swoim kontyngentem 30 pkt, zaś Ney, jako dowódca korpusu będzie dowodzić swoim kontyngentem. Jako dowódca korpusu będzie jednak testował co turę swoje zachowanie, zgodnie z zasadami zaawansowanego systemu dowodzenia.

Należy pamiętać, że **Napoleon i Blücher** muszą być zawsze wodzami naczelnymi połączonych kontyngentów – w ich obecności tej funkcji nie może sprawować nikt inny.

6.0 Zdolności specjalne armii i wykupione ulepszenia:

Gracze, zgodnie z zasadami podręcznika i formowania armii, mogą dla swoich sił wykupić specjalne zdolności, dodatkowe tereny, opatrzność. Ulepszenia są stałe o obowiązują przez całą kampanię. Nie można ich zmieniać. Niektóre armie posiadają zdolności specjalne – dodatkowe tereny trudne, góry itd. Jeżeli armia gracza zostanie podzielona, to gracz musi również podzielić swoje dodatkowe i specjalne zdolności.

Podział nie dotyczy zdolności dotyczących wszystkich oddziałów, np. rosyjskiej zasady „kula głupia bagnet zuch" itp. Gdyby jednak w kampanii pojawili się Brytyjczycy i rozdzielili swoją armię, to specjalna górka zostałaby tylko z jedną częścią tych jednostek.

Jeśli gracz jako zdolności wykupi **reduty i fortyfikacje liniowe** to pozostają one w tym miejscu, gdzie zaczynała swoją kampanię jego armia. Fortyfikacji nie można zabierać ze sobą! W skrajnym przypadku może bez walki zająć je przeciwnik i wykorzystać przeciwko graczowi.

7.0 Rozgrywka innymi armiami:

Jeśli gracze dysponują innymi armiami niż francuska, pruska i rosyjska, mogą również rozegrać tę kampanię w nieco innym kształcie, nawet z innymi wodzami naczelnymi. Należy wybrać dwie strony: koalicję antyfrancuską i siły Napoleona. Strona koalicji powinna dysponować przewagą 5/3. Następnie trzeba podzielić tą armię na 5 części, trzy powinny znajdować się w Dormans, Montmirail i Champaubert, a dwie w Chalons. Podobnie ze stroną francuską, której 2/3 sił będą w Sezanne, a 1/3 w Chateau Thierry. Zapraszamy jednak do możliwie jak najbliższej realiom historycznym rozgrywki.

8.0 Rozkazy:

Na początku każdej tury gracze piszą tajne rozkazy dla każdej swojej armii, lub dywizji, jeśli chcą takową wydzielić i dać jej osobny rozkaz. Nie można wydzielać mniejszych jednostek niż całe dywizje.

Są tylko dwa typy rozkazów:

Obrona – wtedy armia gracza pozostaje na danym miejscu.

Ruch – wtedy armia gracza wyrusza na inny punkt na mapie.

Gdy gracze napiszą wszystkie swoje rozkazy to następnie JEDNOCZEŚNIE je ujawniają i przydzielają do swoich jednostek, nie informując jednak przeciwnika o składzie danych jednostek, wykonywujących dany rozkaz.

9.0 Rozpoznanie:

Jeżeli w armii gracza znajduje się kawaleria, a armia przeciwnika znajduje się na sąsiadującym terenie kampanii, to gracz ma prawo do otrzymania ogólnych informacji na temat armii przeciwnika. Informacja może dotyczyć tylko i wyłącznie liczebności sił wroga i jest podawana w zakresie „co 10 podstawek". Czyli jeśli armia przeciwnika liczy 17 podstawek, to przeciwnik podaje graczowi liczbę 20. Jeśli 11 podstawek, to nadal podaną liczbą będzie 20, jeśli 9, to 10 itd. Zawsze zaokrąglamy liczbę podstawek w górę do pierwszej pełnej 10-tki. To jedyna informacja

jaką przeciwnik udziela graczowi na temat swojej armii i tylko pod warunkiem, że armia gracza sąsiaduje z armią przeciwnika i posiada kawalerię.

10.0 Ruch do bitwy:

Jeśli dwie wrogie armie znajdą się na tym samym polu, to dochodzi od razu do bitwy. Jeśli jednak jedna armia zmierza w kierunku drugiej armii, a druga chce uciec (rusza się w innym kierunku), to gracze muszą wykonać rzut kostkami. Gracze sumują liczbę podstawek kawalerii we wszystkich swoich armiach na danym polu, dodają do tego zdolności swojego wodza naczelnego oraz wynik rzutu 2k6. Gracz który uzyska lepszy wynik „złapał" przeciwnika, lub „uciekł" jeżeli to on podejmował próbę ucieczki.

Przykład:

Generał Ołsufiew próbuje uciec swoją armią z Champaubert, wydaje rozkaz ruchu do Vauchamps. Jednocześnie rozkaz ruchu do Chaupambert wydał Napoleon. Aby sprawdzić czy Ołsufiew wycofał się zanim nadszedł Napoleon, czy jednak dojdzie do bitwy, gracze sumują liczbę swojej jazdy, dodają zdolności WN i rzucają 2k6. Napoleon ma 17 podstawek jazdy, do tego umiejętności dowodzenia 3 i na 2k6 rzucił 7. Razem 27. Ołsufiew ma 10 podstawek jazdy, umiejętności 0 i na 2k6 rzucił 11, razem 21. Napoleon „złapał" Ołsufiewa. Dojdzie do bitwy pod Chaupambert.

Podobna sytuacja następuje jeśli armie przemieszczają się w dwóch przeciwnych kierunkach. Gracz, który przegra rzut, będzie rozgrywał bitwę na terytorium z którego próbował wyruszyć.

Może się zdarzyć, że spośród dwóch armii nadchodzących z różnych kierunków tylko jedna „złapie" przeciwnika, to jednak wystarczy. Druga armia dołączy na pole bitwy.

Jeśli jednak gracz rozdziela swoje wojska i wydaje im rozkaz ruchu w różne strony, a przeciwnik próbuje go złapać, to należy wykonać testy dla każdej z rozdzielonych armii – czy udało im się uciec. Może się zdarzyć wtedy tak, że jedna z nich ucieknie, a druga zostanie zatrzymana przez przeciwnika i będzie musiała stoczyć bitwę.

Jeśli dojdzie do złapania jednej z tych armii, a drugiej uda się uciec, to gracz może zdecydować, że armia, której udało się uciec powróci na pole bitwy. Stanie się to w 3 turze.

11.0 Porządek marszowy:

Generał Jarry w swojej pracy napisał, iż kolumna 20 batalionów, maszerująca frontem o szerokości 8 żołnierzy, z działami oraz wozami była długa na prawie 3800 metrów, oznaczało to, że ostatni żołnierz z tej kolumny mógł dotrzeć na pole bitwy po około 90 minutach.

Aby to odzwierciedlić dla każdej armii, która porusza się w tym samym kierunku i liczy ponad 30 punktów należy ustalić porządek marszowy. Wybrane przez gracza oddziały (do 30 punktów) mogą pojawić się na polu bitwy od razu, a pozostałe dopiero na początku 3 tury (przed

rozkazami). Analogicznie jeśli armia będzie miała powyżej 60 punktów należy ją podzielić na trzy takie części.

Przykładowo:

Armia Blüchera liczy sobie 4 brygady (czyli pruskie odpowiedniki dywizji) piechoty i 4 kawalerii. Każda z nich jest warta 10 punktów, zatem cała armia liczy aż 80 punktów. Gracz dowodzący armią Blüchera musi ustalić dla niej porządek marszowy. Od początku bitwy będą mogły brać udział tylko 3 brygady (30 punktów), w 3 turze pojawią się kolejne 3 (następne 30 punktów), a dopiero w 6 turze reszta.

Sprawdza się tutaj stara napoleońska zasada – maszerować osobno i walczyć razem. Armie liczące do 30pkt i atakujące z różnych kierunków nie mają takich ograniczeń – pojawiają się od razu na polu bitwy.

12.0 Bitwa:

Bitwy rozgrywają się na standardowych dla awangard **polach o rozmiarach** 120x120cm. Jeśli jednak siła obu armii razem przekracza 100 pkt, to rozmiar bitwy jest powiększany do 180x120cm (do punktacji liczą się tylko oddziały, nie wykupione dodatki).

Każda **bitwa trwa maksymalnie 10 tur**, gdzie jedna tura odzwierciedla jedną godzinę walki – długość bitew jest dopasowana do długości dnia w lutym we Francji.

Typ terenu każdej bitwy jest z góry ustalony w kampanii. Ustawianie terenów przebiega podobnie, jak w zasadach ogólnych. Gracze nie mogą rozstawiać terenu w kwadracie

przeciwnika. Jeśli jeden z graczy jest obrońcą, to gracz atakujący nie może rozstawiać terenów w kwadracie na którym znajduje się podstawa operacyjna obrońcy.

Niektóre miejscowości, mające z góry zdefiniowane istnienie rzeki i pozycje celu głównego. Wtedy gracze ustawiają najpierw obowiązkową rzekę i cel główny, a następnie pozostałe zgodne z limitem tereny. Zdefiniowane wcześniej – obowiązkowe tereny odejmują liczbę możliwych do wystawienia terenów.

Drogi – każdy gracz MOŻE ustawić maksymalnie po dwie drogi, która muszą przebiegać od jednego z kierunków na mapie, do innego kierunku, terenu zabudowanego lub istniejącej już drogi. Przez lasy, zagajniki, zagłębienia i tereny trudne może biec tylko jedna droga – drogi mogą się zatem krzyżować albo pod TZ, na wzgórzach albo na terenie otwartym.

Nie można stawiać dróg na zdefiniowanych z góry rzekach i tworzyć w ten sposób nowych mostów lub brodów.

Schemat rozstawienia wcześniej zdefiniowanych terenów: W załączniku do kampanii znajduje się schemat pokazujący strefy rozstawienia w każdym z punktów na mapie kampanii. Przykładowo wygląda to tak:

Chateau Thierry (obowiązkowo rzeka, cel główny na północ od niej!)

		rzeka
La Ferte	**CG** **2xTZ3** **razem** rzeka most	**Dormans**
rzeka bród	**Viffort**	

Każdy kwadrat to strefa o wymiarach 40x40cm (w przypadku większego pola bitwy będzie to 60x40cm). W tym przypadku należy ustawić rzekę z brodem i mostem biegnącą mniej więcej od południowo zachodniego rogu, przez środek do rogu północno wschodniego. Napis CG 2xTZ3 razem oznacza, że cel główny składa się z dwóch terenów zabudowanych 3 poziomu, ustawionych jeden przy drugim jak jedno miasteczko. Napis jest usytuowany nad słowem „rzeka" zatem cel główny będzie na północ od rzeki i mostu. Gdyby był pod słowem „rzeka" to znajdowałby się po jego drugiej stronie.

Każdy cel główny w bitwie jest wart 10pkt! Cele poboczne są warte 2x5pkt. W sumie wszystkie cele są warte 20pkt. Jeśli cel główny jest podzielony na dwa obszary (np. dwa TZ) to punktację rozdziela się na te dwa obszary (czyli 2x5pkt).

Napisy w prostokątach określają strefy rozstawienia i kierunki skąd nadchodzą dane armie. **Należy jednak pamiętać, że strefa rozstawienia nadchodzącej armii może sięgać maksymalnie 20cm w głąb pola bitwy!** Zatem strefa rozstawienia jest mniejsza od strefy pola bitwy. Armia nadchodząca z kierunku Dormans ustawi się na wschodzie na obszarze 40cm szerokim i 20cm głębokim.

Strefa rozstawienia obrońcy (tj. armii, która pozostawała lub została złapana na danym terenie, próbując uciec) to całe pole bitwy, z wyjątkiem kwadratu, lub kwadratów z którego nadchodzą przeciwnicy.

Przykład:

Od strony Viffort nadchodzi Macdonald, natomiast od Dormans Napoleon. Broniący się Yorck może wystawić swoje wojska na wszystkich kwadratach, które są zaznaczone na zielono. Napoleon wystawi się w kwadracie Dormas, ale nie dalej jak 20cm od krawędzi pola bitwy, Macdonald j.w., tylko w kwadracie Viffort.

		rzeka
La Ferte	**CG 2xTZ3 razem** rzeka most	**Dormans**
rzeka bród	**Viffort**	

W każdej strefie, która oznacza kierunek w jakim można się udać, należy położyć znacznik o wymiarach 4x8cm (jak do strefy kontroli). Znacznik powinien być podpisany nazwą miejscowości do której prowadzi droga w tym kierunku.

Jeśli z jednego z tych kierunków przybyła armia gracza, to stawia on tam swoją podstawę operacyjną (może być ich zatem kilka, dla kilku kierunków). Obrońca wybiera natomiast jeden kierunek (nie będący tym, z którego przybywa przeciwnik), który będzie jego podstawą operacyjną.

UWAGA: Podstawy operacyjne obrońców w miejscowościach Meaux i Chalons są umiejscowione na celu głównym!

13.0 Bitwa trwająca dwa dni i dłużej:

Jeśli bitwa będzie przedłużona do drugiego dnia, to gracze mogą rozstawić swoje oddziały w strefach, które kontrolowali na koniec bitwy, lub w których wchodzili na pole bitwy. Wyjątkiem jest strefa z celem głównym, może w niej wystawić jednostki ten gracz, który kontrolował cel główny na koniec bitwy. Na drugi dzień bitwa rozgrywa się dokładnie na takim samym terenie (jeśli musimy go zwinąć, to rozstawiamy go tak samo gdy zaczniemy znowu grać tę bitwę).

14.0 Rozstrzygnięcie bitwy:

Bitwa rozstrzyga się na zasadach ogólnych BW-N, czyli kończy się po maksymalnie 10 turach (zgodnie z zasadami kampanii) lub jeśli jedna ze stron straci 50% jednostek, lub jej morale armii spadnie do 0.

Dalsze działania zależą od wyniku bitwy.

Remis: Obie armie mogą pozostać na polu bitwy, lub się wycofać w możliwym dostępnym kierunku (zobacz odwroty). Nie można prowadzić pościgu.

Małe zwycięstwo: Przegrany może pozostać na polu bitwy, lub się wycofać w możliwym kierunku. Wygrany musi pozostać na polu bitwy, nie może prowadzić pościgu.

Duże zwycięstwo: Przegrany zostaje zmuszony do ucieczki w możliwym kierunku. Wygrany może pozostać na polu bitwy lub przeprowadzić pościg.

Zdecydowane zwycięstwo: Przegrany zostaje zmuszony do ucieczki w możliwym kierunku, wygrany może pozostać na polu bitwy lub przeprowadzić pościg.

Masakra: Armia przegranego jest całkowicie rozbita – wszystkie jednostki zostają zniszczone. Wygrany może przeprowadzić pościg w dowolnym kierunku, jaki mu odpowiada.

Odwrót lub ucieczkę wykonuje się tylko w jednym kierunku (wszystkie dywizje).

Straty:

Każda podstawka, która została zniszczona jest zniszczona bezpowrotnie. Gracz nie będzie mógł jej używać do końca kampanii!

W przypadku podstawek, które uciekły gracz musi rzucić 2k6 za każdą taką podstawkę, dodając do rzutu zdolności dowodzącego daną armią wodza naczelnego. **Jednostka będzie mogła dalej walczyć w kampanii jeśli zmodyfikowany wynik rzutu będzie wynosił 7+.** Jeśli gracz wyrzuci mniej, podstawka jest traktowana jako zniszczona do końca kampanii – przeciwnik może dopisać sobie punkty zwycięstwa za jej zniszczenie.

Należy zwrócić uwagę, że **rzuty dotyczą podstawek, nie pułków!** Może być tak, że z pułku, który uciekł, część podstawek będzie mogła dalej walczyć, a część ucieknie na zawsze.

Armia, która wygrała bitwę od następnej tury otrzymuje **bonus do morale armii +10%** Armia, która przegrała bitwę otrzymuje bonus do morale armii -10%. Efekt niweluje się, jeśli armie zmieszają się z innymi jednostkami.

15.0 Ucieczki i pościgi po bitwie:

Jeśli armia w wyniku bitwy została zmuszona do ucieczki to wszystkie jej oddziały otrzymują 1 punkt dezorganizacji. Aby go zlikwidować armia nie może przez następną turę walczyć. Jeśli jednak zostanie zmuszona do walki to przez całą bitwę wszystkie jej jednostki będą miały minimum 1 poziom dezorganizacji i nie będzie można go zlikwidować. Odzwierciedla to zmęczenie i dezorganizację uciekających jednostek.

Dezorganizacja zwiększa się do 2 poziomu, jeśli zwycięzca przeprowadził pościg.

Ścigające jednostki mają również 1 poziom dezorganizacji w następnej turze.

Jednostki, które przeprowadziły odwrót nie są zdezorganizowane.

Nie można przeprowadzić odwrotu armii przed zakończeniem bitwy!

Gracz, który zwyciężył i skala zwycięstwa pozwala mu na przeprowadzenie pościgu może wyznaczyć całą armię, lub wybrane dywizje (nawet jedną) do przeprowadzenia pościgu. Pościg i ucieczka są przeprowadzane zaraz po bitwie, jeszcze w tej samej turze.

Jeśli w wyniku pościgu dojdzie do bitwy, to jest ona przeprowadzana w następnej turze. Zaatakowana przez ścigających jednostka nie może się ruszyć. Nie musi też testować, czy udało jej się uniknąć przeciwnika – zawsze zostaje złapana.

Odwrót przeprowadzany jest w kierunku podstawy operacyjnej, lub innym nie zajętym przez przeciwnika. Nie można przeprowadzać odwrotu w kierunku z którego nadszedł nieprzyjaciel.

Odwrót jest możliwy w danym kierunku, jeśli strefa 40x40cm, w której znajduje się znacznik danego kierunku jest zajęta przez jego jednostki gracza. Jeśli przebywają tam jednostki różnych graczy, to kontroluje go ten, który ma jednostek najwięcej (licząc sojusze). Przeciwnik kontrolujący dany kwadrat uniemożliwia przeprowadzenie odwrotu w tym kierunku.

Wyjątkiem jest podstawa operacyjna gracza – nie trzeba jej kontrolować własnymi oddziałami, aby móc się wycofać w tym kierunku. Zasada ta nie działa jednak gdy podstawę operacyjną kontroluje przeciwnik, wtedy odwrót jest niemożliwy.

Jeśli armia nie ma możliwości ucieczki – wszystkie strefy są zajęte przez przeciwnika, a w wyniku bitwy zostaje zmuszona do ucieczki, to jest zniszczona. Jeśli w wyniku bitwy nie została zmuszona do ucieczki, to nie może przeprowadzić odwrotu, bitwa będzie kontynuowana w następnym dniu.

16.0 Umocnienia polowe:

Armia, która przebywa w danym terenie z rozkazem obrona przez całą turę i nie była przez nikogo atakowana, w następnej turze staje się umocniona. Oznacza to, że przed bitwą gracz za każdą dywizję otrzymuje 5pkt, które może wydać na fortyfikacje – wystawiane zgodnie z zasadami BW-N i kampanii. Oznacza to, że trzy dywizje będą miały 15pkt na fortyfikacje, pod warunkiem, że będą stały w danym miejscu przez całą turę.

Gracz powinien zapisać ilość zbudowanych w danym miejscu umocnień (w tym fortyfikacji wykupionych za punkty, które pozostawia w miejscu startu swojej armii)

17.0 Weterani:

Jednostki gracza, które w wyniku walki lub ostrzału rozbiły jakiś oddział przeciwnika, po bitwie otrzymują status weteranów. Należy to zapisać. Jeśli jednostka może otrzymać status elita (gwardie) to może także awansować do tego poziomu, dla pozostałych jednostek możliwy jest tylko awans do poziomu weterana.

18.0 Zaopatrzenie i linie zaopatrzenia:

W skali 9 dni na całą kampanię zaopatrzenie nie odgrywa aż tak ważnej roli, jak przy dłuższych rozgrywkach, ale przecinanie linii zaopatrzeniowych odgrywało znaczącą rolę w podejmowaniu decyzji o kolejnych ruchach.

Na mapie istnieją trzy bazy zaopatrzeniowe: **Meaux i Sezanne** dla Francuzów oraz **Chalons** dla Koalicji. Koalicja jeśli zajmie Sezanne to zlikwiduje ją jako bazę zaopatrzeniową (chyba, że Francuzi ją odzyskają), ale nadal może korzystać tylko z Chalons. Teren uznawany jest za zajęty dopóki nie wkroczy tam armia przeciwnika – nawet gdy nasza armia go opuściła.

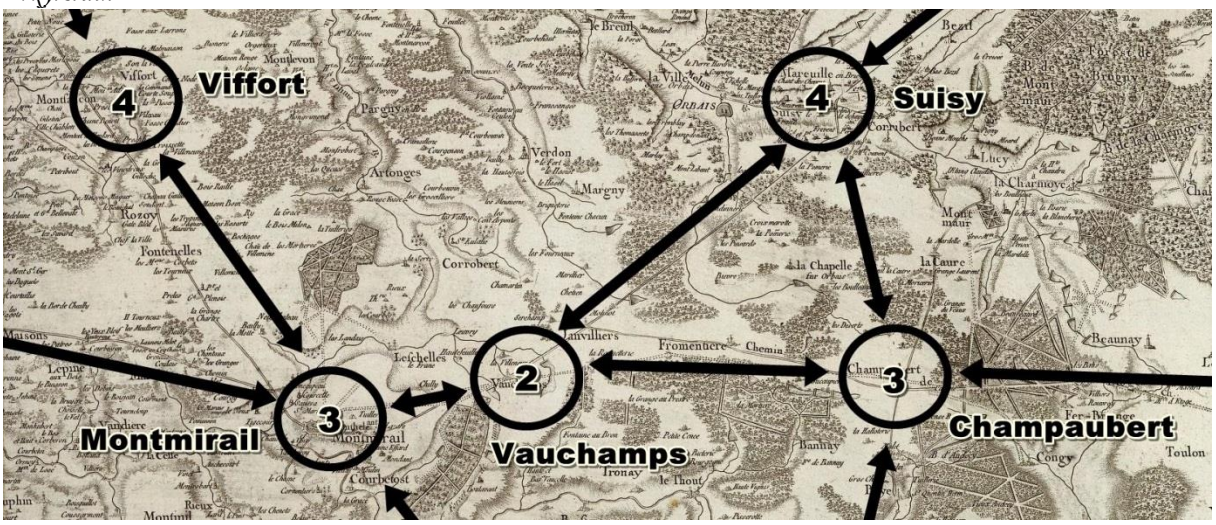
Linie zaopatrzeniowe biegną od każdej armii do jednej (dowolnej zajętej) bazy zaopatrzenia przez różną ilość pól ruchu. Linia zaopatrzeniowa może biec tylko po polach, które nie są zajęte przez przeciwnika.

Sprawdzenie, czy udało się przeciąć linie zaopatrzenia dokonujemy na koniec każdej tury.

Jeżeli na koniec tury jakaś armia nie może przeprowadzić swojej linii zaopatrzeniowej do bazy zaopatrzenia, to przeciwnik dostaje 10pkt zwycięstwa.

Armia, która ma przeciętą linię zaopatrzenia ma -10% do morale armii w trakcie bitwy.

Przykład:



Rosyjska armia znajduje się w Montmirail. Na zachód, południe i północ (Viffort) od niej stoją siły francuskie – blokując linie zaopatrzenia. Chalons znajduje się jednak na wschodzie. Armia z Montmiral ma linię zaopatrzenie biegnącą przez Vauchamps oraz Champaubert lub Suisy. Jeśliby jednak Francuzi zajęli dodatkowo Vauchamps, rosyjska armia była odcięta od linii zaopatrzenia – na koniec tury Francuzi otrzymaliby 10 punktów zwycięstwa.

19.0 Zwycięstwo:

Punkty zwycięstwa najwygodniej notować na zakończenie każdej tury.

Po zakończeniu 9 tury gracze podliczają wszystkie zdobyte punkty. Liczymy punkty za:

- wszystkie punkty zdobyte w bitwach,
- przecięcie linii zaopatrzeniowych przeciwnika w ciągu gry (10 pkt za każdą odciętą armię w toku gry),
- za zdobycie celów głównych całej kampanii: 100pkt za Meaux, 50pkt za Sezanne i 50pkt za Chalons,
- śmierć Napoleona to 300pkt dla strony Koalicji,
- śmierć Blüchera to 150pkt dla strony francuskiej.

Następnie obliczamy różnicę punktów zdobytych przez graczy, wynik sprawdza gracz francuski.

-∞ – -1 KLĘSKA. Jakikolwiek wynik minusowy dla strony francuskiej, niezależnie od jego wielkości, jest całkowitą klęską. Gwiazda Napoleona zgasła całkowicie, armia i naród odmawia walki, Paryż poddaje się, Bonaparte musi abdykować i uciekać. Porażka w tak fatalnym stylu oznacza, że zostaje od razu przewieziony na wyspę Św. Heleny, gdzie dożywa swoich ostatnich dni otruty przez Brytyjczyków. Porażki w 1814 roku sprawiają także, że legenda napoleońska nigdy nie narodziła się z taką siłą, jak w rzeczywistości. Jest jednakże prawdopodobne, że zwycięscy koalicjanci zaczną wojować między sobą. Kto wie co z tego może wyniknąć?

0 – 20pkt REMIS. Napoleon by się wstydził. Taki wynik oznacza porażkę w całej kampanii znacznie wcześniej niż to się stało w historii. Paryż upadnie w ciągu kilku dni, a Cesarz Francuzów będzie zmuszony do udania się na Elbę. Powrót do Francji i 100 dni stoją pod znakiem zapytania.

21 – 50pkt MAŁE ZWYCIĘSTWO. To tylko zwycięstwo taktyczne, wobec olbrzymiej przewagi sprzymierzonych oznacza właściwą porażkę. Kampania 1814 roku potrwa jeszcze chwilę, ale Paryż wkrótce upadnie.

51 – 100pkt DUŻE ZWYCIĘSTWO. Wynik z którego można być zadowolonym, kampania potrwa taki sam czas, jak w prawdziwej historii, ale władza Napoleona w końcu upadnie, a sprzymierzeni triumfują.

101 – 150pkt ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO. Koalicja spisała się fatalnie, a Francuzi doskonale, powrócił geniusz Boga Wojny. Blücher będzie musiał wycofać się mocno na wschód (jeżeli przeżył, lub nie dostał się do niewoli), Schwarzenberg będzie przez dłuższy czas osamotniony w walce i być może również wycofa się w stronę Renu. Napoleon wytrzyma do lata, tylko co później? Próba rozbicia ciągle przeważających sił na wschodzie? Atak na południe, na nadchodzących od strony Lyonu Austriaków? A może przerzucenie sił na południe i pobicie Wellingtona? Kampania nie będzie rozstrzygnięta – wszystko jest możliwe, co jednak jest już olbrzymim sukcesem strony napoleońskiej.

151 + pkt MASAKRA! Napoleon triumfuje, wszystkie europejskie dwory drżą przed jego potęgą. Blücher został całkowicie rozbity, resztki pruskich armii wycofują się nad Ren, obrażone na Rosjan i Austriaków za słabą pomoc. Bojaźliwy Schwarzenberg również wycofuje się za Ren, po drodze ponosząc kilka sromotnych porażek. Lud Francji powstaje do walki niczym w najlepszych latach rewolucji. Napoleon zwraca się na południe i błyskawicznym atakiem pobija Austriaków koło Lyonu, oswabadzając południe Francji. Następnie maszeruje na Tuluzę, gdzie połączone armie Napoleona i Soulta biją na głowę Wellingtona, który dostaje się do niewoli. Kampania kończy się triumfem Francuzów, a skrócone koalicyjne monarchie podpisują pokój. Francja traci swoje posiadłości za Renem, ale Napoleon utrzymuje się przy władzy. Upominających się o losy swojego kraju Polaków wysyła na Karaiby.

20.0 Opcjonalne zasady zaawansowane – forsowne marsze:

Proponujemy, aby zasada dotycząca forsownych marszy była wprowadzona od drugiej rozgrywki w kampanię, ale oczywiście można ją również wprowadzić od samego początku.

Gracz wydając rozkaz ruchu może wydać swojej armii rozkaz forsownego marszu, w ten sposób jego armia może wykonać aż dwa ruchy w ciągu jednej tury. Należy od razu określić finalny cel tego ruchu. W ten sposób armia może złapać inną armię, która znajduje się w odległości dwóch dni normalnego marszu. **Armia, która wykona forsowny marsz jest natychmiast zdezorganizowana** – wszystkie jednostki otrzymują pierwszy poziom dezorganizacji. Jeżeli dojdzie w tej turze do bitwy, to nie mogą go zmniejszyć. Dopiero **postój całą turę bez jakiegokolwiek ruchu (tudzież bitwy) niweluje efekt dezorganizacji.**

Jeżeli wykonująca forsowny marsz armia przeszła w pierwszym ruchu przez teren, na który chce wkroczyć armia przeciwnika, to może zostać złapana – przeprowadzamy to zgodnie z ogólnymi zasadami „łapania" w kampanii. Jeżeli złapanie się nie uda – stosujący forsowny marsz armia ruszy się dalej w kierunku swojego celu.

Armie, które składają się wyłącznie z kawalerii i artylerii konnej mogą ruszać się o dwa pola bez stosowania forsownego marszu!

21.0 Opcjonalne zasady zaawansowane – kontynuowanie marszu po bitwie:

Jeżeli bitwa zakończyła się najpóźniej w 3 turze, a zwycięska armia próbowała się ruszyć, lub jej forsowny marsz został zatrzymany przez nieprzyjaciela w połowie drogi, to może wykonać swój rozkaz ruchu. Jeżeli jednak bitwa przedłuży się ponad 3 tury, to ruch armii został powstrzymany.

22.0 Opcjonalne zasady zaawansowane – pogoda i długość dnia:

Pogoda odgrywała i odgrywa nadal niebagatelną rolę w trakcie bitew. Ponieważ kampania rozgrywa się na relatywnie małym obszarze, więc przyjmujemy, iż warunki pogodowe będą takie same dla całej kampanii.

Na początku tury najstarszy gracz powinien rzucić w obecności przynajmniej jednego przeciwnika kostką k6 za aktualny stan pogodowy, zależny od pory roku. Oczywiście dla niniejszej kampanii będzie to „zima".

Tabela pogody

Rzut k6	Wiosna	Lato	Jesień	Zima
1	Deszczowo	Deszczowo	Deszczowo	Śnieżyca
2	Pochmurnie Mgła do końca 2 tury	Pochmurnie	Pochmurnie Mgła do końca 2 tury	Pochmurnie Mgła do końca 3 tury
3	Pochmurnie	Słonecznie	Pochmurnie	Pochmurnie Mgła do końca 2 tury
4	Słonecznie	Słonecznie	Pochmurnie	Pochmurnie
5	Słonecznie	Słonecznie	Słonecznie	Słonecznie
6	Słonecznie	Słonecznie	Słonecznie	Słonecznie

Deszczowo – strzelanie podlega modyfikatorowi **-1 do SO**. Rzucając za pogodę w następnej turze należy dodać +1 do wyniku rzutu k6.

Śnieżyca – strzelanie podlega modyfikatorowi **-1 do SO**. Dodatkowo **widoczność** jest ograniczona **do 10cm!** Rzucając za pogodę w następnej turze należy dodać +1 do wyniku rzutu k6.

Mgła – widoczność jest ograniczona **do 5cm!**

Pochmurnie – brak efektów. Rzucając za pogodę w następnej turze należy odjąć -1 od wyniku rzutu k6.

Słonecznie – brak efektów. Piękna pogoda na bitwę.

Upały – począwszy od końca 4 tury (faza reorganizacji) każda walcząca armia traci -5% morale armii (zaokrąglając w dół) z uwagi na zmęczenie potężnymi upałami[1].

Pora roku definiuje też długość bitwy, z uwagi na długość dnia. W zależności od wybranej pory roku bitwy będą trwały maksymalnie:

Wiosna – 12 tur.
Lato – 14 tur.
Jesień – 12 tur.
Zima – 10 tur.

23.0 Uwagi końcowe:

To pierwsza kampania, jaka została stworzona do systemu BW-N, mamy nadzieję, że przypadnie Wam do gustu. Bardzo liczymy na wszelkie Wasze uwagi jej dotyczące. Życzymy powodzenia w graniu i podzielcie się koniecznie wynikami kampanii!

[1] Instrukcja szybkiego liczenia 5% dla humanistów :) Należy pomnożyć 5 przez aktualne morale, a następnie podzielić przez 100. Czyli np. 5*20 = 100/100 = 1.

Wydawcą gry Bogowie wojny – Napoleon jest GM Boardgames.

http://www.gmboardgames.com

Po dodatkowe informacje dotyczące systemu zapraszamy na oficjalną stronę
www.bogowiewojny.wordpress.com