Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk

Bogowie wojny – Napoleon

Historyczna gra bitewna

Wersja „lite” dla erraty 4.0

Bogowie wojny – Napoleon

Historyczna gra bitewna

Wersja dla erraty 4.0

Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk
Wrocław 2017

GM Boardgames należy do Confederated Wargame Creators of Poland.
Więcej informacji na: https://www.facebook.com/wargamingconfederacy/

Autorzy:
Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk
e-mail: biuro@gmboardgames.com

Ilustracje i grafika:
Tomasz Tworek

Korekta i redakcja wersji pierwotnej podręcznika:
Joanna Moskwa

Testerzy główni:
Michał „Dardzin" Dardziński, Paweł „Pablito" Kukliński, Robert „Schtrasny" Biernacki, Patryk „Borsuk" Służański, Rafał „Rafałow" Piątek, Paweł „Gluberyt" Rogalka, Grzegorz Molczyk, Grzegorz „Noire" Łakomy, Natan „Herman" Kohs.

Konsultacje historyczne pierwotnej wersji zasad:
Artur „Fromhold" Świetlik, Marcin Sowa, Rafał Kondratowicz, Michał Paradowski.

Fotografie:
Łukasz „Monejer" Montygierd – Łoyba, Michał Dardziński, Sławomir Świerkowski, Maciej Molczyk.

Malowanie figurek:
Mateusz Kaziów, Adrian „Liissu" Lesiczko, Łukasz „Aldlin" Wnuk, Jarosław „Jarek" Asztemborski, Przemysław „Pryzmek" Szymański

GM Boardgames
Ul. Łąka Mazurska 10/9
51-164 Wrocław
e-mail: biuro@gmboardgames.com

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

BOGOWIE WOJNY
NAPOLEON

Podziękowania

Wersja zasad dla erraty 4.0 do BW-N jest wynikiem ponad dwuletniego doświadczenia z istnienia gry, a przede wszystkim wielu uwag jakie otrzymaliśmy od wspaniałych graczy. Dziękując Wam wszystkim serdecznie chcielibyśmy uhonorować i podziękować kilku osobom, które bardzo nam pomagały.

Pierwsze podziękowania dla naszych testerów, którzy spędzili wiele godzin na dyskusjach o nowych zasadach i próbowaniu ich w boju: **Grzegorzowi, Natanowi i Arkowi (Korpus Oświęcimski), Schtrasnemu, Borsukowi i Gorgomonowi (Armia Łódź), Dardzinowi, Pablitowi, Rafałowi (Armia Wrocław).**

Ogromny wkład wnieśli także wszyscy uczestnicy **listy dyskusyjnej na FB**, Forum Strategie, a także odwiedzający stronę gry na FB i bloga gry na wordpressie, 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.

Podziękowania **Tomka Tworka** za wspaniałe grafiki, które można oglądać w podręczniku głównym, erracie i tabelach do gry.

Podziękowania dla **Artura „Fromholda" Świetlika** za konsultacje historyczne pierwotnej wersji podręcznika.

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, **Piotrowi „cavalierdejeux'owi" Wojtowiczowi** i **Adamowi Cwynarowi** ze sklepu **Bolter** we Wrocławiu, który jest najcudowniejszym miejscem wargamingowym we Wrocławiu, klubowi Hex we Wrocławiu, gdzie zawsze z przyjemnością się pojawiamy, aby pograć nie tylko w BW-N , a także **Marcinowi „Czakiemu" Kmieciowi**, który wspaniale nam pomógł w organizacji premiery pierwszego podręcznika i gry podczas festiwalu Pyrkon w 2015 roku i ciągle aktywnie angażuje się w BW-N.

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.

Szczególne podziękowania dla **Rafała Piątka**, który spędził w twórcami długie godziny malując figurki, testując zasady, tnąc podstawki i wykonując wiele potrzebnych w rozwoju zadań. Wielkie podziękowania dla **Grzegorza Łakomy** za zmobilizowanie Korpusu Oświęcimskiego, a także zajmowanie się jakże potrzebną księgowością GM Boardgames.

Jest tyle dobrych osób, o wspaniałych sercach, że mogliśmy o Was tutaj zapomnieć – chcieliśmy i Wam w tym miejscu serdecznie podziękować.

Patronaty:

Chcielibyśmy podziękować serdecznie wszystkim patronom pierwszej wersji podręcznika, w szczególności portalowi Napoleon.org.pl, najlepszemu źródłu wiedzy o epoce napoleońskiej w polskim Internecie; Forum i Portalowi Strategie, które gościły nas i zawsze wspierały; wydawnictwu historycznemu Infort Editions, klubowi Bolter z Wrocławia, gdzie wielokrotnie gościliśmy z rozgrywkami (przy okazji polecamy też nasze lokalne wrocławskie forum http://wargaming.wroclaw.pl/), a także poznańskiemu klubowi fantastyki Druga Era.

Usługi malowania figurek

Mateusz Kaziów
http://www.hjaalstudio.eu/
e-mail: info@hjaalstudio.eu

© GM Boardgames Maciej Molczyk, Wrocław 2017
© Maciej Molczyk, Wrocław 2011 – 2017

Zezwala się na kopiowanie, dystrybucję i użytkowanie dzieła tylko w celach niekomercyjnych.

I. WSTĘP

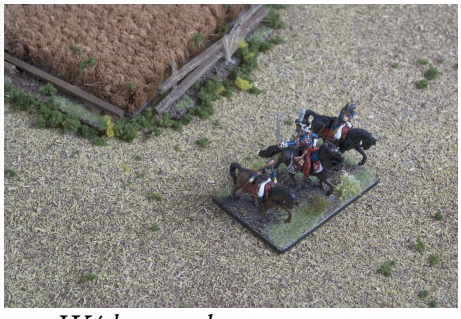
C'est la guerre! (To jest wojna!)
Francuskie powiedzenie

Z wielką przyjemnością prezentujemy wersję "lite" systemu bitewnego „Bogowie wojny – Napoleon". **Wersja „lite" zawiera podstawowe zasady gry, pomijając wszystkie dodatki, opisy historyczne oraz prezentując tylko najbardziej konieczne grafiki i schematy z podręcznika głównego.** Zawiera ona również najnowsze przepisy, które są określane mianem „erraty 4.0". Wersja nie zawiera statystyk i składu armii. Należy je ściągnąć ze strony Bogów wojny. Wersja „lite" jest wystarczająca aby z powodzeniem rozpocząć przygodę w BW-N.

1.1. PODSTAWKI

Oddziały należy umieścić na podstawkach następującej wielkości:

Rodzaj wojska	Głębokość podstawki	Szerokość podstawki	Ilość figurek na podstawce
Piechota	2 cm	4 cm	3 – 4 dla 1:72 4 dla 15 mm
Piechota lekka	2 cm	4 cm	2 dla 1:72 3 dla 15 mm
Kawaleria	4 cm	4 cm	2 dla 1:72 3 dla 15 mm
Artyleria 3- lub 4-funtowa	4 cm	3 cm	1 armata plus 1 kanonier
Artyleria 6-funtowa	6 cm	4 cm	1 armata plus 2 kanonierów
Artyleria 9- i 12- funtowa	6 cm	4 cm	1 armata plus 3 kanonierów
Dowódca dywizji	2 cm	2 lub 4 cm	1
Dowódca korpusu	4 cm	4 cm	2
Wódz naczelny	6 cm	4 cm	3+


Wódz naczelny

Dowódca korpusu

Generał dywizji

Piechota

Kawaleria

Artyleria

II. ODDZIAŁY

Dyplomacja bez armat, to jak muzyka bez instrumentów.
Fryderyk II Wielki

2.1 ODDZIAŁY

Wyróżniamy kilka typów oddziałów:
Piechota (liniowa, lekka, grenadierzy, gwardia i milicja)
Kawaleria (nieregularna, lekka, liniowa, ciężka)
Artyleria (piesza, konna, haubice)
Dowódcy (dowódcy dywizji, dowódcy korpusów, wódz naczelny)

Jedna podstawka piechoty symbolizuje **jeden batalion.**
Jedna podstawka kawalerii przedstawia **dwa szwadrony** jazdy.
Jedna podstawka artylerii, symbolizuje **baterię dział.**
Podstawka z dowódcą, symbolizuje **wodza wraz ze sztabem** i strażą przyboczną.

2.2 PODZIAŁ ODDZIAŁÓW

Podstawową jednostką w systemie BW-N jest **pułk.**

Pułk piechoty składa się z różnej liczby **batalionów**, najczęściej w przedziale między **2 a 5,** natomiast pułk kawalerii składa się zazwyczaj z od **4** do nawet **10 szwadronów** jazdy, **czyli 2 – 5 podstawek.**

Podstawową jednostką artylerii jest **bateria armat**, składająca się z jednej podstawki.

Oddziały w trakcie bitwy operują cały czas w ramach jednego pułku.

Pułki można **grupować w brygady**, oddziały w nich skupione **działają wtedy jak jedna jednostka.** Skład i wielkość brygad uzależniona jest od ich historycznych odpowiedników. Niektóre nacje (jak Brytyjczycy) nie używały pułków piechoty, tylko brygad. Używając w podręczniku słowa „pułk" mamy na myśli także brytyjskie brygady.

Pułki i brygady wchodzą w skład dywizji, dywizje w skład korpusów, a korpusy formują całą armię.

2.3 WYSZKOLENIE ODDZIAŁÓW

Istnieją trzy poziomy wyszkolenia oddziałów:

Regularni – większość oddziałów ma ten poziom wyszkolenia.

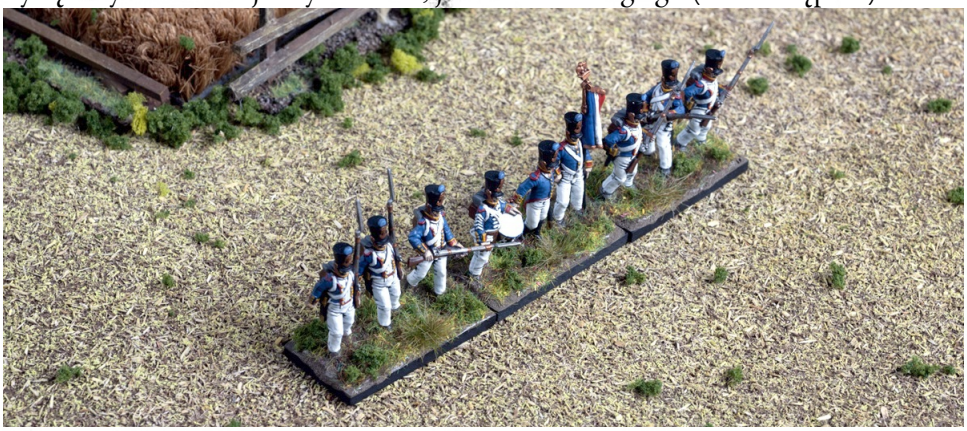
Weterani – otrzymują **bonus +1 do morale, walki wręcz i strzelania** (zobacz statystyki). Niektóre oddziały (grenadierzy, gwardie) mają od razu status weteranów. Żadna milicja nie może osiągnąć tego statusu.

Elita – otrzymują **bonus +2 do morale, walki wręcz i strzelania.** Ignorują wpływ spadku morale armii na swoje testy morale.

2.4 FORMACJE

PUŁK PIECHOTY może sformować kilka rodzajów szyków.

Linia – bataliony są uszykowane w jednym rzucie, jeden obok drugiego (bez odstępów).



Linia podwójna – bataliony są ustawione w dwóch liniach, między którymi jest 2 cm odstępu. W przypadku nieparzystej liczby batalionów, druga linia będzie zawsze krótsza.

Kolumna – poszczególne bataliony pułku następują jeden za drugim w odległości od 0,5 do maksymalnie 1 cm od siebie.

Czworobok – żołnierze są ustawieni w prostokąt lub „kwadrat", skierowani plecami do siebie (lub na wszystkie 4 strony jeśli pułk liczy cztery lub więcej batalionów). Czworobok nie posiada boków ani tyłu. **Czworobok piechoty porusza się z POŁOWĄ prędkości linii.** Mogą go formować oddziały posiadające taki zapis w zdolnościach specjalnych.

Jednostka, która sformowała czworobok nie posiada tyraliery.

Masa – masa to specjalny rodzaj szyku stosowany przez Austriaków i Prusaków. Masa wygląda jak ścieśniona kolumna, w której nie ma odstępów między podstawkami.

Porusza się jak kolumna, ma bonusy do walki z kawalerią. Masę mogą formować TYLKO oddziały posiadające taki zapis w zdolnościach specjalnych.

Szyk mieszany (*ordre mixte*) – przynajmniej trzy bataliony pułku ustawione są w linię, a pozostałe podstawki lokują się na jej skrzydłach, w dwóch kolumnach, tworząc szyk przypominający odwróconą literę „U". Porusza się jak linia, ma bonusy do walki i strzelania jak kolumna.

Mogą go formować TYLKO oddziały posiadające taki zapis w zdolnościach specjalnych. Aby zastosować *ordre mixte* pułk lub brygada musi liczyć minimum 5 batalionów.

Szyk luźny – (zwany również **rozproszonym**) podstawki są ustawione maksymalnie 2 cm od siebie. Podstawki jednostek w szyku rozproszonym muszą być zwrócone w tym samym kierunku – nie jest dozwolone łamanie szyku.

Jednostka w szyku luźnym porusza się jak kolumna.

Szyk luźny poza lasami, zagajnikami i terenem zabudowanym może stosować tylko piechota lekka i kawaleria nieregularna. Jeśli specjalna zasada nie mówi inaczej, to dla innych jednostek jest to zabronione!

Jeśli pułk składa się tylko z jednej podstawki, to rodzaj szyku, jaki przyjmuje należy albo głośno zadeklarować na początku każdej tury, albo postawić przy oddziale odpowiedni znacznik.

PUŁK KAWALERII może sformować kilka rodzajów szyków:

Linia – podstawki są ustawione w jednej linii, bez odstępów. **Linia** pułku lub brygady kawalerii **może mieć szerokość maksymalnie 2 podstawek.**

Kolumna marszowa – pułk jest uszykowany na szerokość jednej podstawki. Używana tylko do przemarszów, nie daje żadnych bonusów do walki.

Szyk luźny – zasada jest taka sama jak w przypadku piechoty. Kawaleria **nieregularna** porusza się **ZAWSZE** w szyku luźnym.

Prędkość poruszania się **jazdy jest niezależna** od przyjętej formacji.

FORMACJE SPECJALNE:

Wymienione niżej formacje są tylko dodatkiem do opisanych wcześniej szyków – nie zmieniają ustawienia podstawek na planszy. **Stosuje je zawsze każda jednostka**, której zezwalają na to przepisy. Ich szczegółowe efekty są opisane w rozdziałach o walce wręcz i strzelaniu.

Tyraliera – jednostki piechoty wypuszczały przed swoim frontem niewielkie grupy tyralierów, którzy zmiękczali swoim ogniem przeciwnika i chronili własną jednostkę przed ostrzałem.

Tyraliera działa tylko w przedniej strefie stosującej ją jednostki.

Flankierzy – kawaleria miała własną wersję tyraliery, przy czym flankierzy pełnili wiele innych, dodatkowych funkcji. W grze działają tak samo jak tyraliera.

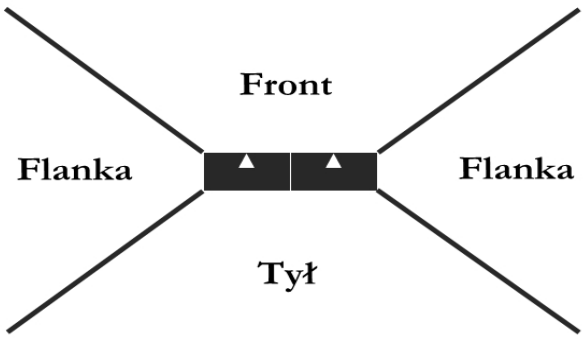
Flankierzy działają tylko w przedniej strefie stosującej ich jednostki.

2.5 FRONT, TYŁ, BOKI

Każdy z oddziałów ma front, flanki (boki) oraz tył.

Gdy ponad 50% nieprzyjacielskiej jednostki znajduje się na flance oddziału gracza, atak lub ostrzał nastąpi od boku. Jeśli na tyłach, to od tyłu.

Gdy sytuacja staje się problematyczna i trudno rozsądzić, z której strony powinien nastąpić atak, najlepiej rzucić kostką.

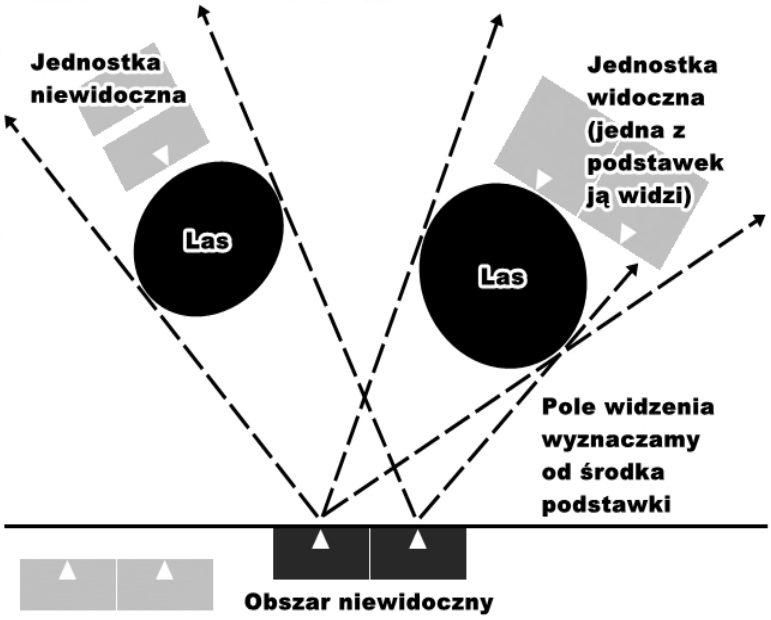


2.6 POLE WIDZENIA

Pułki mogą atakować i ostrzeliwać tylko te jednostki, które są w ich polu widzenia.

Pole widzenia zawiera się w zakresie 180 stopni przed frontem naszego oddziału.

Sprawdzanie, czy jednostka widzi oddział przeciwnika dokonujemy zawsze **wykonując pomiar od środka przedniej krawędzi jednostki.**



Zasłaniają pole widzenia: wzgórza, teren zabudowany, reduty, lasy/zagajniki, wrogie jednostki.
NIE zasłaniają pola widzenia: własne jednostki i wszystkie rodzaje terenu nie wymienione powyżej.

Przeszkody terenowe zasłaniają pole widzenia nawet, jeśli jednostka gracza znajduje się na wzgórzu. Natomiast oddziały przeciwnika nie zasłaniają pola widzenia jednostkom stojącym na wzgórzu. **Dwa przylegające wzgórza pod względem widzenia są traktowane jak jedna góra.**

Pole widzenia dowódców dywizji, korpusów i wodza naczelnego zawiera się w pełnym zakresie 360 stopni (czyli dookoła).

2.7 STREFA KONTROLI

Strefa kontroli oddziału odpowiada jego frontowi i rozciąga się na zasięg broni palnej w przypadku piechoty i kawalerii (od 5 do 10 cm) oraz na zasięg kartaczy w przypadku artylerii.

Strefę kontroli posiadają wszystkie jednostki, nawet te mające zerową siłę ognia. W ich przypadku strefa kontroli wynosi 5 cm.

Strefę kontroli oddziału ogranicza również jego pole widzenia. Obszar niewidoczny, nawet w zasięgu strefy kontroli, NIE będzie podatny na jej oddziaływanie.

W fazie pozostałych ruchów każda jednostka może w ciągu jednej tury wejść lub wyjść ze strefy kontroli TYLKO JEDEN RAZ. Zatem jednostka, która znajduje się w strefie kontroli oddziału przeciwnika może ją opuścić, ale nie będzie mogła wtedy w tej samej turze wejść do strefy kontroli innej jednostki! Jednostka nie może też przejść (wejść i wyjść) przez strefę kontroli oddziału przeciwnika, aby wyjść na jego flankę/tyły lub flankę tyły innego oddziału nieprzyjaciela.

Jeżeli jednostka chce opuścić strefę kontroli przeciwnika, to musi wycofać się jak najkrótszą drogą – nie można manewrować na jego skrzydło i dopiero wycofywać się poza strefę kontroli itd.

Należy pamiętać, że dotknięcie granicy strefy kontroli przeciwnika jest równoznaczne z wejściem do niej.

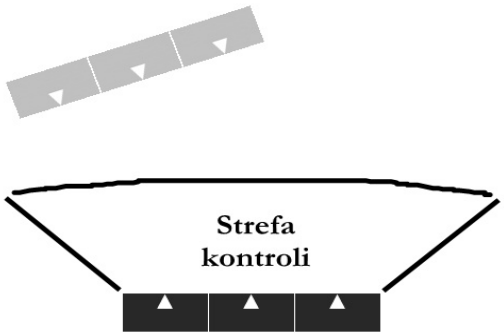
Zapisy dotyczące wchodzenia w strefę kontroli nie dotyczą atakujących jednostek, które mogą przejść przez dowolną ilość stref kontroli przeciwnika (narażając się na ogień).

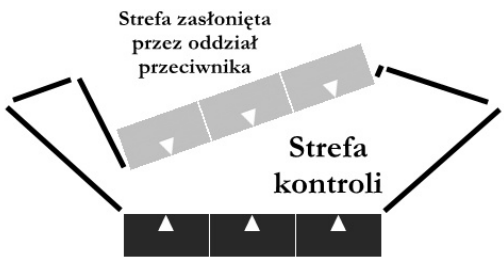
Jeżeli jednostka gracza została złapana przez strefę kontroli kilku oddziałów przeciwnika jednocześnie, to może spróbować wycofać się (jeżeli pozwalają jej na to rozkazy), wykonując jeden manewr (zgodnie z zasadami), ale podczas tego odwrotu nie może wejść w strefę kontroli innego oddziału, z którego strefą kontroli dotychczas nie miała kontaktu.

Jeśli jednostka przebywa w terenie zabudowanym lub w fortyfikacjach, to jej strefa kontroli będzie rozciągała się na wszystkie strony, w które może ona prowadzić ostrzał. Podobnie w przypadku czworoboku i masy, które posiadają strefę kontroli we wszystkich 4 kierunkach.

Jednostki, które uciekają albo są związane walką, NIE posiadają strefy kontroli!

W niektórych przypadkach, gdy przepisy stwierdzają, że należy zatrzymać się na granicy strefy kontroli przeciwnika (np. podczas ataków), ale strefy kontroli nie ma (np. przy ataku od boku, tyłu, ataku na związane walką jednostki itd.), zatrzymujemy taki ruch w odległości 5 cm od jednostki przeciwnika.





2.8 STATYSTYKI JEDNOSTEK

Typ jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
Piechota liniowa	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera, czworobok, ordre mixte
Piechota lekka	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera, czworobok, ordre mixte Lekka piechota

- **Typ jednostki:** pierwsza kolumna określa z jaką jednostką mamy do czynienia, czy jest to piechota liniowa, czy może dragoni albo kirasjerzy.
- **Ruch:** ilość centymetrów, które pułk może przebyć w ciągu jednej tury. **Pierwsza liczba** dotyczy poruszania się w **liniach** oraz **ordre mixte, druga** poruszania się w **kolumnach, szyku luźnym i masie. Czworoboki** poruszają się z **połową prędkości linii. Kawaleria** rusza się zawsze z tą samą prędkością niezależnie od przyjętego szyku. UWAGA: Żaden z batalionów pułku nie może ruszyć się dalej niż zasięg ruchu!
- **Broń:** nazwa broni i jej zasięg strzału.
- **(WB) Wartość bojowa:** określa liczbę kostek, którą bataliony wykorzystują do walki. Cyfra 2 oznacza, że każdy batalion będzie wykorzystywać dwie kostki przy rzutach na trafienie przeciwnika. Ilość ta podlega wielu modyfikacjom, które są opisane w następnych rozdziałach.
- **(SO) Siła ognia:** określa liczbę kostek, którą bataliony wykorzystują do strzelania.
- **(WTR) Wytrzymałość:** określa, jakie batalion poniesie straty, zanim zostanie zniszczony i usunięty z pola bitwy.
- **Morale:** określa jak bardzo oddział gotowy jest walczyć.
- **Zasady specjalne/typ jednostki:** wszystkie dodatkowe zasady, jakie posiada oddział np. możliwość formowania czworoboku, tyraliery, posiadanie statusu weterana, elity; a także określenie typu jednostki: piechota lekka, kawaleria liniowa itd.

III. TEREN

W Polsce zetknąłem się z piątym żywiołem: błotem.
Napoleon Bonaparte

3.1. POLE BITWY

Bitwy na poziomie awangardy należy rozgrywać na stołach o wymiarach 120x120 cm. W dużych bitwach należy używać stołów o większych wymiarach.

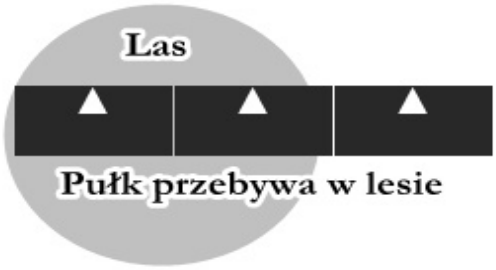
3.2. SKALA TERENU

W BW-N **jeden centymetr odpowiada 33 metrom** terenu rzeczywistego, czyli **30 cm to około 1 kilometra.**

3.3. PRZEBYWANIE NA OKREŚLONYM TERENIE

Pułk przebywa na określonym terenie, jeżeli znajduje się na nim ponad połowa jego podstawek.

Jeżeli pułk przebywa na danym terenie, to przy ostrzale będziemy zawsze liczyć modyfikatory dotyczące tego terenu, nawet jeśli najbliższy batalion stoi np. na terenie otwartym.



3.4. ZAJMOWANIE CELÓW I PODSTAWY OPERACYJNEJ

Aby zająć cel bitwy wystarczy, aby jednostka przeszła przez dany teren – nie musi w nim pozostawać. Dopóki nie przejdzie przez niego jakiejkolwiek oddział przeciwnika, cel będzie traktowany jako zdobyty. Jeżeli dany teren zajmują jednostki dwóch wrogich armii, to posiada go ten, którego zajmujące ten teren jednostki mają większą wytrzymałość. W przypadku remisu nikt nie jest posiadaczem danego terenu.

3.5. RODZAJE TERENU

Typ terenu	Wpływ na ruch	Wpływ na pole widzenia	Zasady specjalne
Otwarty teren	brak	brak	brak
Drogi	brak	brak	Jeśli prowadzą przez trudny teren albo lasy, to oddziały mogą poruszać się po nich w kolumnie (piechota) lub kolumnie marszowej (jazda) jak po otwartym terenie. Drogami przez las może również poruszać się artyleria. Nie można jej jednak odprzodkować i strzelać w lesie.

Typ terenu	Wpływ na ruch	Wpływ na pole widzenia	Zasady specjalne
Wzgórza	brak	Zasłaniają pole widzenia. Wszystko, co znajduje się ZA najwyższym punktem wzniesienia jest niewidoczne dla stojących na dole jednostek.	**Gracze mogą przyjąć (decyzja graczy przed bitwą lub sędziego na turnieju), iż jednostka, która przebywa w jakiejkolwiek części wzgórza jest zawsze widoczna.** Dopiero przebywanie za wzgórzem przesłania widok. Dwa połączone wzgórza traktujemy jak jedną górę.
Trudny teren	Wszystkie jednostki oprócz lekkiej piechoty poruszają się z połową prędkości. **Lekka piechota** porusza się jak w **terenie otwartym.**	brak	**Kawaleria nie ma bonusu za szarżę.**
Las oraz zagajnik	Piechota lekka porusza się jak po otwartym terenie, pozostałe rodzaje piechoty poruszają się z połową prędkości. **Kawaleria** za każdy **1 cm przebyty w lesie, zużywa aż 4 cm ruchu. W lesie można poruszać się tylko w szyku luźnym!** Wchodząca do lasu jednostka automatycznie i bez wydawania centymetrów na zmianę szyku przechodzi w szyk luźny. Wychodzące z lasu pułki, które nie są lekką piechotą lub jazdą nieregularną, muszą sformować nowy szyk (linię, kolumnę etc.), wydając na to cm za zmianę szyku. **Artyleria NIE MOŻE wchodzić do lasu.** Artyleria może poruszać się po lesie drogą (zgodnie opisem dróg). **Artyleria pułkowa** może wchodzić do lasu, ale nie może się tam odprzodkować i ostrzeliwać przeciwnika.	Blokuje pole widzenia. Oddziały **widzą maksymalnie 3 cm w głąb lasu.** To samo dotyczy jednostek, które się w nim znajdują. Las blokuje pole widzenia również dla jednostek stojących na wzgórzu.	Kawaleria nie ma bonusu za szarżę.
Zagłębienie jar, parów, rów melioracyjny albo po prostu duży dołek	Przejście w poprzek przez zagłębienie kosztuje 5 cm + pokonany dystans. Przejście wzdłuż (używając wjazdu/wyjazdu) kosztuje jak w terenie otwartym.	Jednostki w zagłębieniu są widoczne dla przeciwnika, o ile nie zostały ukryte w zasadzce – wtedy objawiają się dopiero, gdy wróg wejdzie w ich strefę kontroli.	Powinno mieć podłużny kształt, ustawiając je na polu bitwy, należy określić gdzie znajduje się wjazd, a gdzie wyjazd. Zagłębienie nie powinno być dłuższe niż 20 cm i szersze niż 4 cm (jedna podstawka). **Kawaleria** szarżująca w poprzek zagłębienia **nie ma bonusu za szarżę, (chyba, że przejedzie za zagłębieniem 10 i więcej cm w otwartym terenie).** **Artyleria może strzelać do jednostek schowanych w jarze tylko za pomocą haubic (strzał stromotorowy).** Piechota i kawaleria mogą strzelać normalnie, ale mają duże minusy do trafienia (zob. rozdział o strzelaniu). Piechota czy kawaleria stojąca w zagłębieniu ma prawo do ostrzału będących w zasięgu jednostek przeciwnika. **Artyleria stojąca w zagłębieniu może strzelać tylko stromotorowo (haubice).**
Żywopłoty, płoty i murki	Piechota i kawaleria zużywa 5 cm ruchu, aby przejść przez żywopłot czy płot (plus pokonana odległość). Dodatkowo **kawaleria traci 1 poziom dezorganizacji za przekroczenie płotu/żywopłotu.** **Artyleria nie może przekraczać płotów** ani żywopłotów. **Odepchnięta na płot kawaleria otrzymuje 1 poziom dezorganizacji.**	brak	Kawaleria szarżująca przez płot nie ma bonusu za szarżę (chyba, że przejedzie za płotem 10 i więcej cm w otwartym terenie).

Typ terenu	Wpływ na ruch	Wpływ na pole widzenia	Zasady specjalne
Teren zabudowany (TZ)	Aby **wejść na TZ**, jednostki zużywają **5 cm ruchu.** Po wydaniu tych cm, gracz umieszcza cały oddział we wnętrzu danego TZ. Jeżeli oddział nie ma odpowiedniej liczby punktów ruchu, musi pozostać poza TZ. Aby **wyjść z TZ** należy wydać tyle cm, **ile kosztuje sformowanie nowego szyku.** **Do TZ może wejść jeden pułk albo jedna brygada** bez maksymalnego limitu batalionów. Musi to być jednak jeden pułk albo brygada. Do TZ można wprowadzić baterię artylerii pułkowej, ale musi ona pozostać zaprzodkowana i dopóki pozostaje w TZ nie może strzelać. Pozostałe rodzaje artylerii mogą tylko przechodzić przez TZ, wydając na to w sumie 10 cm ruchu (wejście 5 cm i wyjście też 5 cm). Jeśli w TZ pozostaje nasza jednostka, to **inne nasze oddziały mogą bez problemu przez niego przejść,** wydając za to 10 cm ze swojego ruchu (wejście/wyjście). Jeśli nie starczy im ruchu, to nie mogą przechodzić przez TZ.	**TZ blokuje pole widzenia**, nawet dla oddziałów stojących na wzgórzu, ale jednostki, które znajdują się w TZ są zawsze widoczne i można je ostrzelać.	Dzielimy na **cztery poziomy,** ze względu na różnicę w modyfikatorach. **TZ poziomu 0 nie daje żadnych modyfikatorów, ale obowiązują go wszystkie zasady dotyczące pozostałych poziomów TZ (walki, strzelania itd).** TZ dzielimy na **kwadratowe sekcje, o wymiarach 10x10 cm.** **Nie stosuje się** także przepisów dotyczących działania **flankierów i tyraliery.** **Jednostka w TZ nie ma flank ani tyłu.** **Strzelanie** pomiędzy przylegającymi do siebie sekcjami TZ **jest zabronione!** Można natomiast **strzelać** do jednostek **poza TZ.** Jednostki stojące **poza TZ** mogą ostrzelać oddziały znajdujące się w **terenie zabudowanym.**
Fortyfikacje liniowe	Piechota zużywa 5 cm ruchu, aby przejść przez linię fortyfikacji (plus pokonana odległość). Kawaleria i artyleria nie mogą przekraczać linii fortyfikacji, nie mogą też atakować poprzez wały. Odepchnięta na fortyfikacje kawaleria zostaje zniszczona. Zniszczone fortyfikacje liniowe traktujemy w ruchu jak płoty.	brak	**Fortyfikacje polowe** nie posiadają poziomów, ale **mają swoją wytrzymałość.** Fortyfikacje **liniowe mają WTR 2, reduty WTR 4.** Gdy wytrzymałość FP spadnie do 0, to traktujemy je tak samo jak płoty. Jednostki stojące wewnątrz FP nie korzystają z bonusów za tyralierę lub flankierów. Fortyfikacje **liniowe mają WTR 2.**
Reduty	Piechota zużywa 5 cm ruchu, aby przejść przez linię fortyfikacji (plus pokonana odległość). **Artyleria może wchodzić do reduty tylko poprzez jej tylną ścianę, kawaleria nie może wchodzić do redut, chyba, że zostaną one zniszczone.** Zniszczoną redutę traktujemy dla ruchu jak płot. Odepchnięta na fortyfikacje kawaleria zostaje zniszczona. Artyleria wchodząc tylnym wejściem, nie płaci za wejście do środka reduty.	**Reduta blokuje pole widzenia**, nawet dla oddziałów stojących na wzgórzu, ale jednostki, które znajdują się w reducie są Zawsze widoczne i można je ostrzelać, tak samo jak w TZ.	Reduty **w walce i ostrzale** działają podobnie TZ. **Mogą jednak pomieścić aż dwa pułki piechoty i dwie baterie artylerii!** Musimy ustawić je na linii wałów. W przypadku ataku na reduty w walce biorą udział wszystkie pułki, przegrana oznacza odepchnięcie wszystkich jednostek z reduty. Artyleria może stać w środku (przy linii wałów) reduty i prowadzić ostrzał do jednostek przeciwnika. Jednostki stojące wewnątrz reduty nie korzystają z bonusów za tyralierę lub flankierów. **Reduty mają WTR 4.** Gdy wytrzymałość reduty spadnie do 0, każda jednostka może przekroczyć wał kosztem 5cm. Dodatkowo zniszczone reduty nie dają już bonusów do ostrzału i walki.
Teren niedostępny np. bagna, jeziora	Jeżeli jakiś oddział w wyniku ucieczki czy innego działania zostanie zmuszony do wejścia w teren niedostępny to zostaje zniszczony (poddaje się).	brak	
Strumień i mała rzeka (do 1 cm szerokości)	Przejście przez strumień kosztuje 5 cm plus pokonana odległość.	brak	Kawaleria przekraczająca strumień w trakcie ataku, nie ma bonusu za szarżę chyba, że przejedzie za strumieniem 10 i więcej cm w otwartym terenie).

Typ terenu	Wpływ na ruch	Wpływ na pole widzenia	Zasady specjalne
Rzeka	Każdy oddział z wyjątkiem artylerii może przekroczyć rzekę. Aby to uczynić musi wydać 5 cm ze swojego ruchu, wejść na środek rzeki i zatrzymać się tam do końca tury. Dopiero w następnej turze będzie mógł poruszyć się dalej.	brak	Jeśli jednostki przebywające w rzece zostaną zaatakowane, to liczymy modyfikatory jak w przypadku „Walki przez STRUMIEŃ/małą rzekę lub w zagłębieniu". Do ostrzału jednostek w rzece liczymy modyfikatory jak do strzelania do celów znajdujących się poniżej.
Wielka rzeka	Dunaj, Ren czy inna wielka rzeka. **Traktowana jak teren niedostępny.** Można ją przekraczać tylko po mostach.	brak	

IV. PORZĄDEK GRY

Żaden plan bitwy nie przetrwa pierwszego kontaktu z przeciwnikiem.
Helmut von Moltke

4.1. PORZĄDEK GRY

Każda bitwa jest podzielona na określoną ilość tur, w trakcie których gracze wykonują swoje działania. **Jedna tura odzwierciedla 30 minut czasu rzeczywistego.**

Długość starcia zależy od przyjętego scenariusza, zazwyczaj jest to 6 tur, czyli 3 godziny czasu gry.

Każda tura jest podzielona na fazy, w których gracz wykonuje określone zadania. Niektóre fazy są wykonywane naprzemiennie (przede wszystkim ruch), a niektóre symultanicznie np. walka i strzelanie.

4.2. KOLEJNOŚĆ TURY

FAZA ROZKAZÓW (naprzemienna): 1. Test inicjatywy, 2. Umieszczanie zakrytych (rewersem do góry) znaczników rozkazów, 3. Odkrywanie znaczników rozkazów, testowanie wykonania rozkazów i aktywacja pułków.
FAZA RUCHU (naprzemienna): 1. Ataki – deklarowanie, reakcje na ataki, wykonywanie. 2. Ruchy pozostałych jednostek. 3. Manewry jednostek pozostawionych w „gotowości”. 4. Ruchy dowódców.
FAZA STRZELANIA (symultaniczna): 1. Deklarowanie celów ostrzału. 2. Ostrzał. 3. Rezultaty ostrzału, w tym testy psychologiczne.
FAZA WALKI WRĘCZ (symultaniczna): 1. Walka. 2. Rezultaty walki w tym testy psychologiczne.
FAZA ORGANIZACJI (symultaniczna): 1. Testy psychologiczne uciekających oddziałów. 2. Zmniejszanie dezorganizacji jednostek. 3. Obliczanie morale całej armii. 4. Zdejmowanie znaczników rozkazów.

V. ROZKAZY

Armia baranów, której przewodzi lew, jest silniejsza od armii lwów prowadzonej przez barana.
Napoleon Bonaparte

5.1. INFORMACJE WSTĘPNE

Niniejszy system dowodzenia jest uproszczoną wersją systemu istniejącego w podręczniku głównym do BW-N. Został on opublikowany w dodatku Orły nad Kaczawą, a także tutaj.

5.2. SYSTEM PODSTAWOWY

W BW-N występują trzy szczeble dowodzenia:

- **Armia**, którą dowodzi władca lub marszałek, zwany w grze **wodzem naczelnym (WN).** Wódz naczelny może wydawać rozkazy każdemu generałowi swojej armii.
- Armia składa się z kilku **korpusów**, dowodzonych zazwyczaj przez **marszałka (MA).** Marszałek może wydawać rozkazy tylko generałom ze swojego korpusu.
- Korpus składa się z kilku **dywizji**, dowodzonych zazwyczaj przez **generałów dywizji (GD),** którzy otrzymują rozkazy od WN lub MA.

Oczywiście nazwy te są umowne i służą klarowności gry. Każdego dowódcę całych sił dostępnych graczowi, niezależnie czy będzie to awangarda, korpus, czy cała armia, nazywamy wodzem naczelnym – WN.

5.3. WYDAWANIE ROZKAZÓW

FAZA ROZKAZÓW rozgrywana jest naprzemiennie i dzieli się na następujące etapy:

1. Test inicjatywy,
2. Umieszczanie zakrytych (rewersem do góry) znaczników rozkazów,
3. Odkrywanie znaczników rozkazów, testowanie wykonania rozkazów i aktywacja pułków.

Test inicjatywy

Przed rozpoczęciem każdej tury gracze rzucają k6, a do wyniku dodają zdolności dowodzenia swojego wodza naczelnego. Gracz, który uzyska lepszy rezultat, będzie w tej turze posiadał inicjatywę. W przypadku remisu rzut należy powtarzać aż do skutku.

Gracza posiadającego inicjatywę nazywamy „graczem A". **Gracz posiadający inicjatywę może wybrać, czy będzie wykonywał swoje czynności jako pierwszy, czy pozwoli na to przeciwnikowi**.

Umieszczanie zakrytych (rewersem do góry) znaczników rozkazów

Gracz kładzie rozkaz „obrona", „ruch" lub „natarcie" przy GD.

Raz położonego znacznika nie można już zmienić.

Odkrywanie znaczników, testowanie wykonania rozkazów i aktywacja pułków dywizji

Kolejność działań wyznacza gracz z inicjatywą.

Gracz A **odkrywa wszystkie znaczniki rozkazów**, następnie wykonuje **test powodzenia** rozkazów i **aktywuje pułki** dywizji jeżeli jest to konieczne (zob. podrozdział 5.7).

Gracz B **odkrywa wszystkie znaczniki rozkazów**, następnie wykonuje **test powodzenia** rozkazów i **aktywuje pułki** dywizji jeżeli jest to konieczne.

Aby sprawdzić, czy udało nam się wydać dany rozkaz musimy wykonać rzut 2k6 na jego powodzenie i sprawdzić wynik w tabeli.

Tabela rozkazów

Odległość/ Typ rozkazu	**0 – 30 cm**	**31 – 60 cm**	**61 cm i więcej**
OBRONA	2+	4+	6+
RUCH	3+	5+	7+
NATARCIE	5+	7+	9

Instrukcja posługiwania się tabelą.

Należy **zmierzyć odległość od WN lub MA do GD**, któremu został wydany rozkaz, a następnie sprawdzić, której kolumnie w tabeli odpowiada. Odległości mierzymy od krańca podstawek.

Następnie **gracz rzuca 2k6**, sumuje wynik i **sprawdza go w odpowiedniej komórce tabeli** (na przecięciu kolumny odległości oraz wiersza typu rozkazu).

Jeśli wynik rzutu 2k6 **mieści się** w wartości podanej w odpowiedniej komórce tabeli, to znaczy, że **rozkaz zostanie wykonany.**

Jeżeli wynik **nie mieści się** w żadnej wartości, to **dywizja ma BRAK rozkazu (zobacz 6.3).**

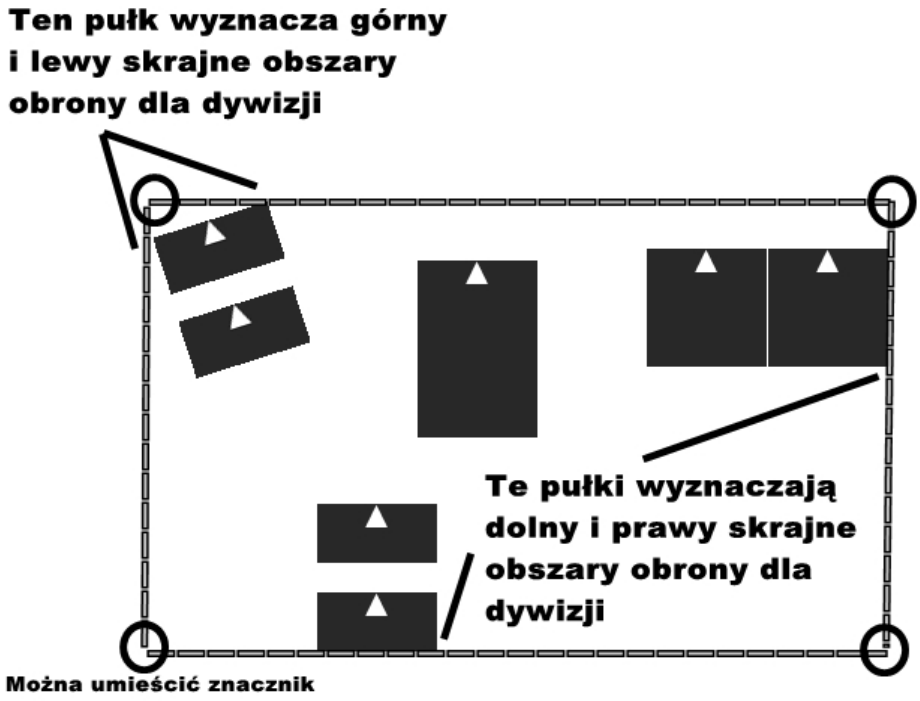
Wartości podane w tabeli są modyfikowane dodatkowo przez współczynnik dowodzenia dowódców dywizji, który mieści się w wartościach od +3 do -2. Spis dowódców i ich zdolności znajduje się w rozpiskach poszczególnych armii na końcu podręcznika.

5.4. RODZAJE ROZKAZÓW

Każda jednostka w ramach jakiegokolwiek rozkazu może ostrzelać jakąkolwiek jednostkę przeciwnika, która znalazła się w jej strefie kontroli lub w zasięgu ognia (w przypadku artylerii).

OBRONA

W ramach tego rozkazu jednostki mają za zadanie bronić konkretnego obszaru na polu bitwy. Obszar obrony może wyznaczać albo jeden element geograficzny na polu bitwy (wzgórze, las pole) albo **jest określony przez najbardziej skrajnie stojące jednostki dywizji na polu bitwy**. Obszar ten najlepiej oznaczyć znacznikami.



Gracz ma prawo do **dowolnego ruszania swoich jednostek TYLKO w ramach obszaru obrony.** Jednostki nie mogą wykonywać ataków poza obszar obrony, ani opuszczać go w fazie ruchu. **Dozwolone jest zaatakowanie oddziału przeciwnika**, który w bieżącej turze **zaatakował lub walczy z jednostkami z naszej dywizji**, nawet jeśli oddział ten znajduje się już poza obszarem obrony.

Jednostka, która z jakiegoś powodu (np. odepchnięcie, kontratak, pościg) została wypchnięta z obszaru obrony musi na niego wrócić w następnej turze (poprzez atak lub ruch), chyba, że jest związana walką lub przebywa w nieprzyjacielskiej strefie kontroli.

<u>Bonus specjalny:</u> Jednostki dywizji z rozkazem obrona, które jako reakcję na atak wybrały „stać i strzelać", oraz „formuj czworobok lub masę", **mają +1 do WB** (bonus dotyczy całego pułku).

RUCH

Gracz ma prawo do **dowolnego ruszania swoich jednostek** ale **NIE MOŻE atakować żadnego oddziału przeciwnika, wchodzić w jego strefę kontroli oraz ruszać się tak, aby przeciwnik znalazł się w strefie kontroli jednostki gracza.**

Dozwolone jest zaatakowanie oddziału przeciwnika, który w bieżącej turze **zaatakował lub walczy z jednostkami z naszej dywizji.** Możliwe są wszystkie reakcje na ataki.

Artyleria może się odprzodkować i ostrzeliwać jakiegokolwiek przeciwnika, nie może jednak wchodzić w zasięg ostrzału kartaczami.

<u>Bonus specjalny:</u> Jednostki dywizji z rozkazem ruch mają **+5 cm do swojego zasięgu ruchu.**

NATARCIE

Gracz ma prawo do **dowolnego ruszania swoich jednostek,** przeprowadzania ataków, czy wycofywania się. W ramach tego rozkazu dywizja gracza może wykonywać wszystkie zaplanowane przez niego ruchy, nie jest też do niczego zmuszona.

BRAK ROZKAZU

Dywizje, które nie otrzymały żadnego rozkazu **zachowują się zgodnie z charakterem dowodzącego nią generała dywizji (zobacz 6.3).**

5.5. INDYWIDUALNE ROZKAZY DLA POJEDYNCZYCH PUŁKÓW I BATALIONÓW

Dowódcy mogą wydawać rozkazy pojedynczym pułkom i batalionom (podstawkom). Wódz naczelny, dowódca korpusu (nazywany marszałkiem) i generał mogą wydać nieograniczoną liczbę rozkazów. Generał może wydawać rozkazy tylko i wyłącznie jednostkom ze swojej dywizji, a dowódca korpusu tylko jednostkom ze swojego korpusu. Wódz naczelny może wydawać rozkazy jakiejkolwiek jednostce.

Wódz naczelny i marszałek mogą wydać jeden rozkaz dla pojedynczego pułku/batalionu bez zmiany jego poziomu trudności. Jednakże trudność każdego następnego osobnego rozkazu, który został wydany pojedynczemu pułkowi lub batalionowi, jest zwiększana o 2 (czyli kolejny rozkaz o 4, następny o 6 itd.). O kolejności testowania tych rozkazów, a zatem o poziomie ich trudności, decyduje gracz.

Generał dywizji może wydać **dowolną liczbę pojedynczych rozkazów** dla jednostek swojej dywizji, jednakże **trudność już pierwszego rozkazu dla pojedynczego pułku/batalionu jest zwiększona o 2 (czyli kolejny rozkaz o 4, następny o 6 itd.).**

Nie można wydawać rozkazów, których stopień trudności uniemożliwia ich zaliczenie w teście rozkazów (13 i więcej).

Schemat wydawania rozkazów

	Rozkaz wydany dywizji	Pierwszy rozkaz dla pułku/batalionu	Drugi rozkaz dla pułku/batalionu	Trzeci rozkaz dla pułku/batalionu
Wódz naczelny	Wydaje dowódcom niższego szczebla	Jak w tabeli rozkazów	Poziom trudności **+2**	Poziom trudności **+4**
Dowódca korpusu	Wydaje dowódcom niższego szczebla	Jak w tabeli rozkazów	Poziom trudności **+2**	Poziom trudności **+4**
Generał dywizji	To on otrzymuje rozkazy	Poziom trudności **+2**	Poziom trudności **+4**	Poziom trudności **+6**

Każdy następny rozkaz dla pułku/batalionu zwiększa poziom trudności o 2.

Przykład:

Hrabia Langeron jest wodzem naczelnym rosyjskiej armii, składającej się z korpusów Kapcewicza i Ołsufiewa (każdy liczy po 2 dywizje). W turze rozkazów Kapcewicz i Ołsufiew wydają rozkazy wszystkim generałom swoich dywizji (w sumie 4). Ich trudność określa tabela rozkazów.

Dodatkowo hrabia Langeron jako wódz naczelny wydaje rozkaz „ruch" dla jednego z pułków korpusu Kapcewicza. Rozkaz ten ma taki poziom trudności jak wskazuje tabela. Langeron wydaje jednakże jeszcze jeden osobny rozkaz – natarcie dla jednego z pułków korpusu Ołsufiewa, który znajduje się poniżej 30 cm od Langerona. To drugi rozkaz od wodza naczelnego, zatem jego poziom trudności zwiększamy o 2. Natarcie na 30 cm wychodzi na 5+, w tym przypadku rozkaz będzie zaliczony na 7+. Gdyby Langeron chciał wydać kolejny rozkaz, tym razem ruchu, poziom trudności wynosiłby 7+. Ruch bowiem normalnie jest zdawany na 3+, a trzeci samodzielny rozkaz od wodza naczelnego ma poziom trudności podwyższony o 4. 3+4=7.

W tym samym czasie dowodzący jedną z dywizji generał Korniłow także chce wydać osobny rozkaz, którym wydzieli batalion jegrów z jednego ze swoich pułków. Korniłow otrzymał rozkaz ruch, ale chciałby, aby jeden z jego batalionów miał rozkaz natarcie. Ponieważ już pierwszy osobny rozkaz generała dywizji ma stopień trudności

powiększony o 2, zatem Korniłow przetestuje ten rozkaz natarcia na 7+ (do 30 cm). Jeśliby chciał wydać następny rozkaz jakiejś jednostce swojej dywizji, poziom trudności będzie już większy o 4, czyli natarcie wyjdzie na 9+ (do 30 cm).

Korniłow nie może wydawać osobnych rozkazów jednostkom z innych dywizji. Także np. dowodzący rosyjskim korpusem Ołsufiew nie może wydać osobnego rozkazu dla jakiejkolwiek jednostki z korpusu Kapcewicza. Natomiast wódz naczelny Langeron może wydać rozkaz jakiejkolwiek jednostce swojej armii.

5.6. CZAS OBOWIĄZYWANIA ROZKAZÓW

Wszystkie rozkazy należy testować od nowa na początku każdej tury!

5.7. AKTYWOWANIE PUŁKÓW

Gdy wszystkie dywizje będą posiadały rozkazy, należy natychmiast wykonać test aktywacji każdego pułku.

Każdy pułk, który w fazie rozkazów znajduje się dalej niż **30 cm** (kilometr) od dowodzącego jego dywizją generała, **MUSI zostać aktywowany na 8+** (rzut 2k6). Jeśli dany pułk znajduje się w odległości **do 30 cm (kilometr)** od generała swojej dywizji, to test **aktywacji jest zdawany AUTOMATYCZNIE.**

Jeżeli **pułk nie zaliczył testu aktywacji**, to przez jedną turę nie będzie mógł wykonać ruchu, natomiast **MOŻE wykonać zwrot i zmianę szyku,** ostrzelać przeciwnika, jeżeli znajdzie się w zasięgu ognia, kontratakować jeśli zostanie zaszarżowany oraz walczyć wręcz.

Pułków i batalionów, które otrzymały samodzielne rozkazy od generała nie trzeba aktywować!

Należy pamiętać, iż umiejętności dowódców wpływają na wynik testu aktywacji. Generał z umiejętnością dowodzenia „1" będzie miał +1 do wyniku rzutu na aktywację danego pułku.

5.8. PRZEKAZYWANIE PUŁKÓW INNYM DOWÓDCOM DYWIZJI

Każdy pułk może zostać bez ponoszenia kosztów i bez opóźnień przekazany pod komendę innego dowódcy dywizji. Należy głośno zadeklarować takie przekazanie na początku fazy rozkazów.

Przed testowaniem rozkazów należy zmierzyć dystans przekazywanej jednostki do nowego dowódcy, a następnie rzucić 2k6; **aktywacja będzie udana na 4+ w odległości do 30 cm i na 8+ powyżej 30 cm.**

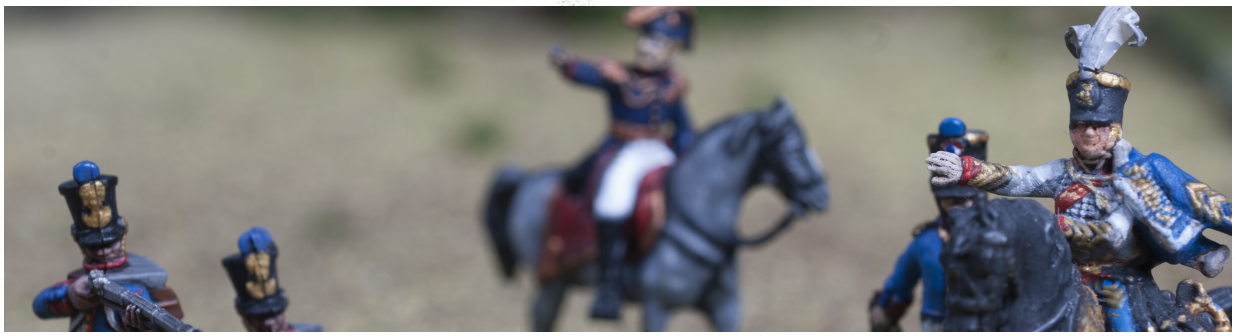
Jeśli aktywacja się **nie powiedzie, to pułk traktujemy jako nieaktywny,** nadal podlega on dotychczasowemu generałowi. W następnej turze możemy ponownie wykonać próbę przekazania.

5.9. ROZKAZY WYDANE W PIERWSZEJ TURZE

W pierwszej turze **wszystkie testy rozkazów i aktywacje** są zdane AUTOMATYCZNIE.

5.10. ZDEJMOWANIE ZNACZNIKÓW ROZKAZÓW

Na koniec każdej tury, **w fazie organizacji, gracze zdejmują wszystkie znaczniki rozkazów. Cały proces wydawania rozkazów jest powtarzany na początku każdej nowy tury.**



VI. DOWÓDCY

Zwykle to żołnierze wygrywają bitwy, a generałowie dostają za to pochwały.
Napoleon Bonaparte

6.1. GENERAŁOWIE, DOWÓDCY KORPUSÓW I WÓDZ NACZELNY

Tworząc armię gracze muszą wylosować wodza naczelnego, dowódcę dla każdego korpusu (zwanego umownie marszałkiem) i generała dla każdej dywizji.

Lista wszystkich dowódców znajduje się w rozpiskach poszczególnych armii.

6.2. STATYSTYKI DOWÓDCÓW

Tabela pokazuje charakterystyki dowódcy dywizji, w tym przypadku **Louisa Frianta:**

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Louis Friant	★★★	1	+1 do dowodzenia, przy testowaniu rozkazu natarcia.

Znak ★★★★★ oznacza, iż dowódca ten może pełnić rolę **wodza naczelnego lub dowódcy korpusu,** jeśli na polu bitwy występuje kilku oficerów o tej randze.

Znak ★★★★ oznacza, iż dowódca ten może pełnić rolę **dowódcy korpusu** lub wodza naczelnego w przypadku bitew na szczeblu korpusu.

Znak ★★★ oznacza, iż dowódca ten może pełnić rolę **generała dywizji.**

Statystyki dowódców pokazują ich **imię, nazwisko** (czasem tytuły arystokratyczne), **funkcję** (czy może być wodzem naczelnym, dowódcą korpusu, czy tylko generałem dywizji), **umiejętności** (modyfikujące m. in. rzut na powodzenie rozkazów, czy morale jednostek, które znajdują się 30 cm od nich) i **zasady specjalne** np. dodatnie bonusy przy wykonywaniu pewnych typów rozkazów.

Dowódcy widzą w promieniu 360 stopni (dookoła), nie posiadają stref (przedniej, bocznej, tylnej) nie mają strefy kontroli, a w trakcie ruchu nie zużywają centymetrów na wykonywanie manewrów (zwrotów itp.). Nie dotyczą ich także modyfikatory ruchu wynikające z rodzaju terenu. **Dowódcy mają nielimitowany zasięg ruchu.**

6.3. CHARAKTER GENERAŁÓW DYWIZJI

Charakter generałów, ich cechy psychiczne miały decydujące znaczenie dla ruchów jakie podejmowały ich jednostki. Wódz naczelny mógł zaplanować skomplikowane manewry, ale nie udały się one jeśli nie wziął pod uwagę zdolności i charakteru swoich generałów.

Generałowie dzielą się następująco:
Wszyscy posiadający dowodzenie **1 i więcej mają charakter AGRESYWNY.**
Posiadający dowodzenie **0 mają charakter NEUTRALNY.**
Posiadający dowodzenie **-1 i mniej, mają charakter OSTROŻNY.**

Niesubordynowany furiat: każdy generał z tą cechą jest traktowany jako „agresywny".
Pasywny: każdy generał z tą cechą jest traktowany jako „ostrożny".

Charakter generałów odgrywa rolę tylko i wyłącznie jeśli nie uda się test rozkazu dla ich dywizji (BRAK ROZKAZU).

W takim przypadku zachowują się oni następująco:

AGRESYWNY generał **MUSI zadeklarować szarże/ataki wszystkimi jednostkami** swojej dywizji (oprócz artylerii). Gracz może dowolnie wybrać cel szarży. **Szarże te deklarujemy i przeprowadzamy w pierwszej kolejności** – przed pozostałymi atakami, które gracz zaplanował. Jeżeli jakaś jednostka nie może szarżować (nie widzi przeciwnika, jest za daleko) to musi ruszyć się z minimum połową swojej prędkości (wliczając jeden zwrot) w stronę najbliższej jednostki nieprzyjaciela, zatrzymując się na granicy jego strefy kontroli. To samo jest możliwe jeśli jedyną możliwą do szarżowania jednostką jest artyleria przeciwnika.

Jednostki wchodzące w skład tej dywizji **mogą** ostrzelać przeciwnika, jeżeli znajdzie się w zasięgu ognia, kontratakować jeśli zostaną zaszarżowane oraz walczyć wręcz.

NEUTRALNY generał – jego dywizja **będzie nieaktywna.** Jednostki wchodzące w skład tej dywizji **mogą wykonać zwrot i zmianę szyku,** ostrzelać przeciwnika, jeżeli znajdzie się w zasięgu ognia, kontratakować jeśli zostaną zaszarżowane oraz walczyć wręcz ale **nie mogą się ruszać.**

OSTROŻNY generał **MUSI przeprowadzić odwrót swojej dywizji.** Wszystkie jednostki wchodzące w jej skład muszą cofnąć się o 15 cm (pół kilometra) w stronę swojej podstawy operacyjnej.

Jednostki wchodzące w skład tej dywizji **mogą** ostrzelać przeciwnika, jeżeli znajdzie się w zasięgu ognia, kontratakować jeśli zostaną zaszarżowane oraz walczyć wręcz. **Nie mogą** deklarować szarż na przeciwnika, ani wykonywać żadnych innych ruchów poza obowiązkowym odwrotem.

Jeżeli nieudany rozkaz były wydawany pułkowi lub pojedynczemu batalionowi, to zachowuje się on tak, jak generałowie z cechą charakteru NEUTRALNY.

6.4. STRZELANIE DO DOWÓDCÓW

Dowódców traktujemy inaczej niż zwykłe oddziały. Nie można ich atakować ani walczyć z nimi wręcz, ale **dozwolone jest strzelanie do dowódców.**

Strzelanie przebiega według normalnej procedury (zobacz rozdział strzelanie) z tymże zamiast zadawania strat **gracz, który strzelał, przeprowadza jeden test, rzucając 2k6. Jeżeli wypadnie 2 lub 3, dowódca zostaje zabity.** Niektóre cechy generałów lub jednostki mogą zmodyfikować ten stopień trudności.

6.5. UDZIAŁ DOWÓDCÓW W WALCE

Dowódca w fazie ataku może dołączyć do jakiegoś pułku, aby wspomóc go w walce.

Jeżeli oddział, w którym przebywa oficer, poniósł straty, przeprowadzamy test. Przeciwnik rzuca 2k6. Jeżeli wypadnie 2 lub 3, to dowódca jest zdejmowany z pola bitwy (pojmany, zabity lub ciężko ranny). Niektóre cechy generałów lub jednostki mogą zmodyfikować ten stopień trudności.

6.6. WPŁYW DOWÓDCÓW NA WALKĘ WRĘCZ

Pułk, do którego dołączył dowódca, otrzymuje modyfikatory do wyniku walki (zobacz tabelę w rozdziale o walce).

Podstawki dowódców, którzy dołączą do pułku, umieszczamy tak, aby stykały się z jednostkami tego pułku, głośno deklarując dołączenie. **Od tej pory aż do fazy ruchu generałów w następnej turze dowódca porusza się cały czas z pułkiem, do którego dołączył. Jeśli jednostka ucieknie poza pole bitwy, dowódca ucieknie razem z nią.**

W następnej turze dowódca może normalnie się ruszyć, nawet jeśli poruszał się z uciekającym oddziałem.

6.7. ŚMIERĆ, UCIECZKA LUB NIEWOLA DOWÓDCÓW

W przypadku **śmierci lub ucieczki z pola bitwy wodza naczelnego:**

Gracz nie może przez całą następną turę wydać jakiegokolwiek rozkazu dla jakiejkolwiek dywizji. Traktujemy dywizje jako posiadające BRAK ROZKAZU, generałowie zachowają się zgodnie ze swoim charakterem (zobacz charakter generałów w 6.3).

Gracz wybiera, który marszałek lub generał zastąpi wodza naczelnego. Jego zdolności dowódcze są modyfikowane o -1. Od tej pory postać ta przedstawiana jest przez model wodza naczelnego.

Natychmiast należy wylosować marszałka lub generała (z listy armii), który przejmie dowodzenie nad korpusem lub dywizją, której dowódca stał się wodzem naczelnym. **Generał dywizji może zostać nowym WN jeśli na polu bitwy nie ma żadnego marszałka.**

W przypadku **śmierci lub ucieczki dowódcy korpusu:**

Gracz nie może przez całą następną turę wydać jakiegokolwiek rozkazu dla dywizji z korpusu, którego marszałek zginął lub uciekł. Traktujemy dywizje tego korpusu jako posiadające BRAK ROZKAZU, generałowie zachowają się zgodnie ze swoim charakterem (zobacz charakter generałów). Wódz naczelny może wydać rozkazy pojedynczym pułkom/batalionom danego korpusu.

Gracz wybiera, który generał dywizji zastąpi marszałka. Musi on pochodzić z tego samego korpusu. Jego zdolności dowódcze są modyfikowane o -1. Od tej pory postać ta przedstawiana jest przez model dowódcy korpusu.

Natychmiast należy wylosować generała (z listy armii), który przejmie dowodzenie nad dywizją z której pochodzi nowy dowódca korpusu.

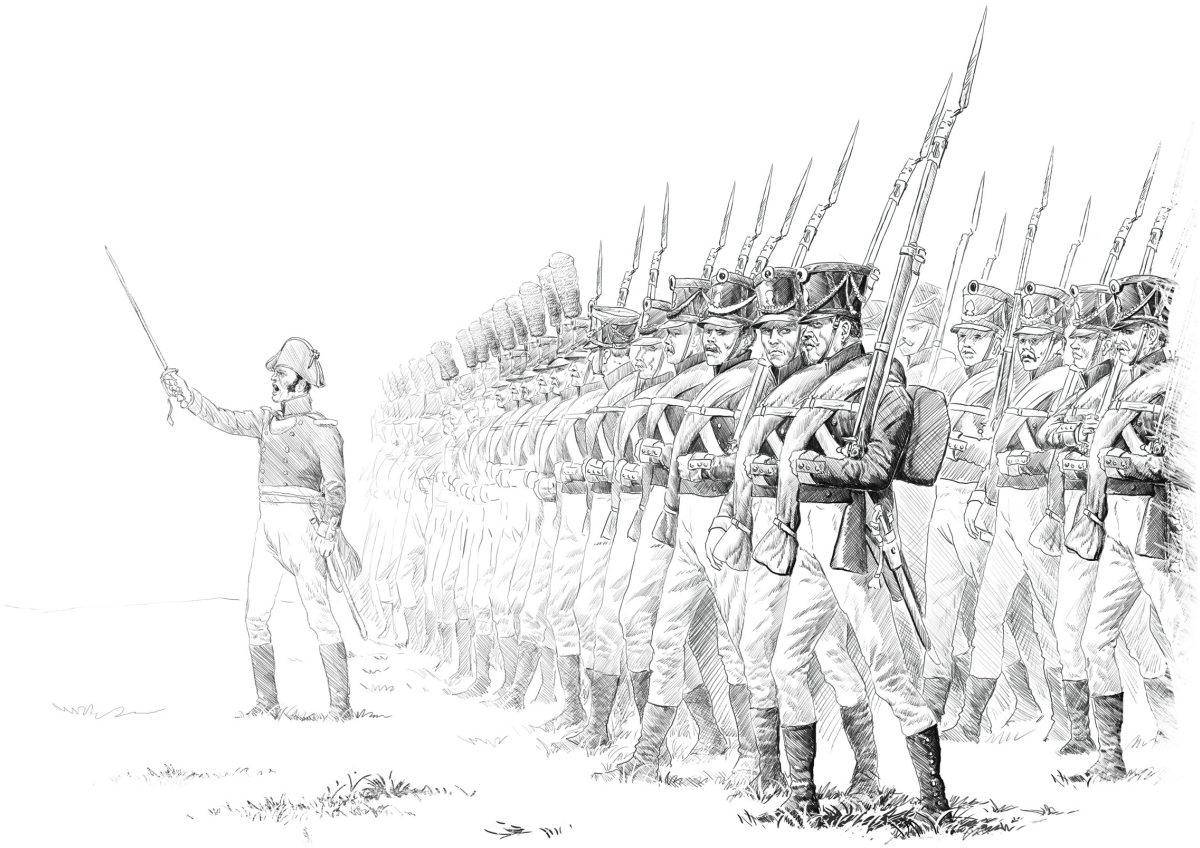
W przypadku **śmierci lub ucieczki generała dywizji:**

Wszystkie pułki z dywizji, której generał poniósł śmierć lub uciekł z pola bitwy, są w następnej turze nieaktywne, chyba, że otrzymały osobne rozkazy od wodza naczelnego lub dowódcy korpusu.

Jeśli oficer zginął, to natychmiast należy wylosować generała (z listy armii), który przejmie dowodzenie nad daną dywizją.

Jeśli oficer uciekł lub trafił do niewoli, to również należy wylosować generała (z listy armii), który przejmie dowodzenie nad daną dywizją. Podstawkę nowego generała ustawiamy wtedy przy wodzu naczelnym lub dowódcy korpusu.

Dowódca, który dołączył do oddziału, który został zniszczony w wyniku ostrzału lub walki wręcz, jest automatycznie traktowany jako **wzięty do niewoli.** Mają tutaj zastosowanie wszystkie przepisy tyczące śmierci dowódców.



VII. RUCH

Armia maszeruje na brzuchu.
Arthur Wellesley, 1. książę Wellington

7.1. OGÓLNIE O RUCHU

FAZA RUCHU (jest naprzemienna i przebiega w następującej kolejności):

1. Ataki – deklarowanie, reakcje na ataki, wykonywanie.
2. Ruchy pozostałych jednostek.
3. Manewry jednostek pozostawionych w „gotowości".
4. Ruchy dowódców.

UWAGA. Na początku fazy ruchu **gracze naprzemiennie deklarują ataki** swoimi pułkami[1]. **Przepisy atakowania zostały szczegółowo opisane w rozdziale „walka".**

7.2. RUCHY POZOSTAŁYCH JEDNOSTEK

Po rozegraniu wszystkich ataków gracze przechodzą do drugiej części fazy ruchu – **ruchów pozostałych jednostek.**

W fazie pozostałych ruchów poruszać mogą się tylko te jednostki, **które w fazie ataków NIE uczestniczyły w jakikolwiek sposób w atakach** (atakowały, lub były atakowane), a także nie są związane walką lub nie uciekają. Zatem jednostka, która została zaszarżowana **nie może** się już poruszać, nawet gdy nie doszło do walki. **Może natomiast wykonać jeden manewr w fazie organizacji.**

Jednostkę, która została zaszarżowana, ale w wyniku ostrzału (np. artylerii) szarża na nią załamała się, traktujemy jakby NIE była atakowana. Może zatem wykonywać wszelkie ruchy.

Ruchy wykonuje się naprzemiennie całymi dywizjami, każdy gracz po jednej dywizji. Dotyczy to również jednostek posiadających samodzielne rozkazy, wchodzących w skład danej dywizji, zatem ruszamy jednocześnie dywizję i wszystkie, należące do niej wydzielone osobnymi rozkazami jednostki.

Gracz z inicjatywą może zdecydować, czy ruszy swoje jednostki jako pierwszy, czy odda ruch przeciwnikowi.

7.3. MANEWRY JEDNOSTEK POZOSTAWIONYCH W „GOTOWOŚCI"

Jeśli w fazie ruchu pozostałych jednostek oddziałowi pozostało minimum 5 cm ruchu, gracz może ogłosić, iż jest on „w gotowości". Powinien to zrobić głośno i wyraźnie, aby przeciwnik był świadomy jakie oddziały pozostają w gotowości. Sugeruje się ustawienie przy takim oddziale stosownego znacznika.

Po wykonaniu wszystkich ruchów gracze mają prawo wykonać jeden manewr każdego oddziału, który został pozostawiony w gotowości. Gracz z inicjatywą decyduje, kto wykona swoje manewry jako pierwszy. W przeciwieństwie do ruchów, gracze wykonują manewry od razu wszystkich swoich jednostek ze wszystkich dywizji.

W ramach manewrów jednostek pozostawionych w gotowości można wykonać tylko i wyłącznie: zwrot i zwrot ze zmianą szyku. Pozostawiona w gotowości artyleria może się odprzodkować lub zaprzodkować. Zabronione jest poruszanie jednostki w jakimkolwiek kierunku.

Na końcu fazy ruchu gracze ruszają swoich dowódców. Mogą ich wtedy dołączyć lub odłączyć od pułków. Wyjątkiem jest dołączanie dowódców do atakujących pułków – należy to zrobić w trakcie ataku danego pułku, przed pierwszym testem morale, związanym z atakami, a także dołączanie dowódców do pułków, w których gracz chce zlikwidować dezorganizację, które może nastąpić w fazie organizacji.

1Atak w zasadach BW-N oznacza dokładnie to samo co szarża, ale ponieważ w języku polskim nie jest używane wyrażenie „szarża piechoty", częściej używamy słowa „atak".

7.4. OGÓLNE ZASADY PORUSZANIA SIĘ ODDZIAŁAMI

Pułki mogą poruszać się o tyle centymetrów, ile wynosi ich wartość ruchu, minus ewentualne modyfikatory wynikające z terenu, na jakim się znajdują lub formacji, jaką przyjęły (linia, kolumna etc.). Oddział piechoty o wartości ruchu 17/26 cm może w jednej turze poruszyć się o 17 cm w **szyku liniowym lub ordre mixte** lub o 26 cm, jeśli sformował **kolumnę, szyk luźny lub masę.**

Czworoboki ruszają się z połową prędkości linii.

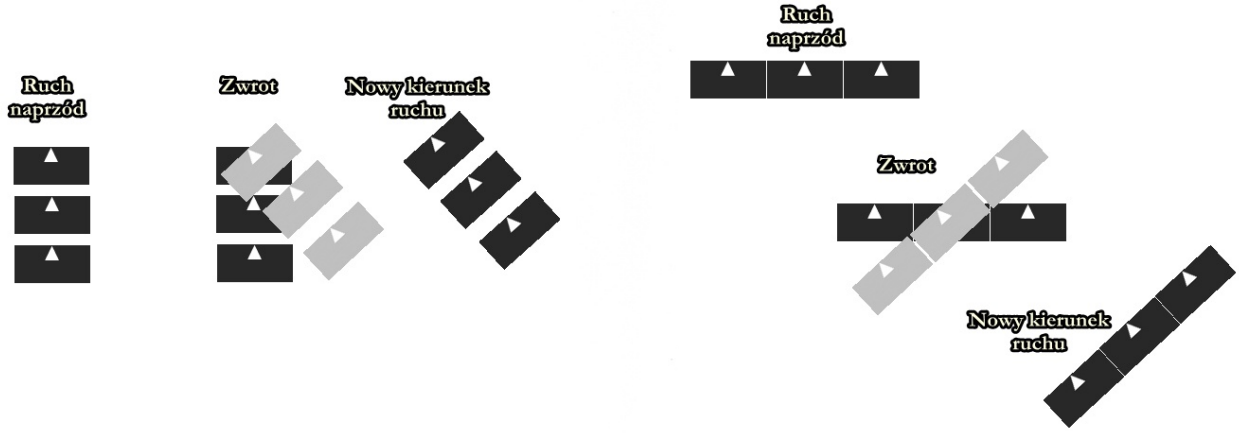
Każdy manewr kosztuje określoną ilość centymetrów. Jednostka może wykonać dowolną ilość manewrów w ciągu tury pod warunkiem, że nie przekroczy swojego limitu ruchu.

7.5. MANEWROWANIE

Dla uproszczenia i przyspieszenia rozgrywki przyjęliśmy prosty (choć nie do końca historyczny) sposób manewrowania. **Każdy oddział uformowany w linię wykonuje skręty odnosząc się do środka swojego szyku.** TO SAMO DOTYCZY CZWOROBOKU. **Natomiast każdy oddział uformowany w kolumnę manewruje w odniesieniu do początku swojego szyku.**

Pułk, która porusza się w szyku luźnym, manewruje podobnie jak linie. Żaden z batalionów pułku nie może ruszyć się dalej niż ich zasięg ruchu **(taki sam jak w kolumnie)**.

OGÓLNA zasada manewrowania mówi, że front pułku w wyniku manewru skrętu nie może wysunąć się dalej do przodu niż był przed rozpoczęciem manewru.



7.6. RODZAJE MANEWRÓW, KTÓRE MOGĄ WYKONAĆ ODDZIAŁY:

NAPRZÓD! – oddział porusza się do przodu o maksymalnie tyle centymetrów, ile wynosi jego charakterystyka ruchu.

RUCH UKOŚNY – odział porusza się ukosem do przodu, maksymalnie pod kątem 45 stopni (a więc pod tym samym kątem, który wyznacza front jednostki) o maksymalnie tyle centymetrów, ile wynosi jego charakterystyka ruchu. **Dotyczy tylko piechoty!**

W TYŁ! – oddział cofa się. 1 cm ruchu w tył kosztuje 2 cm.

ATAK! – oddział atakuje przeciwnika o maksymalnie tyle centymetrów, ile wynosi jego charakterystyka ruchu. Ataki wykonuje się tylko na początku fazy ruchu, przed ruchami pozostałych jednostek.

ZWROT! – oddział może dokonać zwrotu wokół własnej osi, aby zmienić ustawienie swojego frontu.

ZMIEŃ FORMACJĘ! Oddział formuje **kolumnę, linię, ordre mixte, czworobok lub masę** (ostatnie trzy formacje mogą tworzyć oddziały posiadające taką cechę w swoich zdolnościach specjalnych). Pułki **lekkiej piechoty mogą sformować szyk luźny.** Jednostka może również zamienić miejsce zajmowane w szyku przez swoje bataliony - na przykład wycofać jegrów, którzy stali na froncie, na tyły pułku.

ZWROT ZE ZMIANĄ FORMACJI – jeden manewr, który za ten sam koszt cm pozwala jednocześnie zmienić kierunek i szyk oddziału.

STAĆ! – oczywiście gracz, jeśli nie zobowiązują go do tego rozkazy, nie musi poruszać swoich oddziałów.

Tabela manewrów

Typ manewru:	**Koszt ruchu (cm)**
W tył!	Podwójny koszt ruchu
Zwrot lub **zwrot ze zmianą formacji**	5 cm
W tył zwrot! (obrót o 180 stopni)	**1 cm**
Zmień formację! (w tym łączenie pułków)	5 cm
Przejście przez własne jednostki	5 cm + dystans cm, który pokonają.
Odprzodkowanie i zaprzodkowanie armaty	5 cm
TRUDNY TEREN.	Podwójny koszt ruchu
LAS. Ruch tylko w szyku rozproszonym. **Artyleria** nie może wchodzić do lasu.	**Piechota:** podwójny koszt ruchu **Kawaleria:** poczwórny koszt ruchu
ZAGŁĘBIENIE	5 cm + dystans cm, który pokonają Przejście wzdłuż normalnie
PŁOT, ŻYWOPŁOT, MUREK.	5 cm + dystans cm, który pokonają
TEREN ZABUDOWANY Artyleria może tylko przejeżdżać przez TZ, nie może w nim zostać (z wyjątkiem artylerii pułkowej).	5 cm wejście, 5 cm wyjście
FORTYFIKACJE POLOWE/REDUTY Wejście do reduty od tyłu darmowe. Artyleria może wchodzić do redut tylko od tyłu, nie może przekraczać linii fortyfikacji. Kawaleria może wchodzić do redut dopiero, jak zostaną zniszczone.	5 cm + dystans cm, który pokonają
STRUMIEŃ	5 cm + dystans cm, który pokonają
RZEKA	5 cm wejście + pozostają na resztę tury w rzece. 5 cm wyjście

Tabela jest skrótowa, wszystkie zasady dotyczące poruszania się po terenach znajdują się w rozdziale III.

Przypomnienie: **jazda nie wykonuje ruchu skośnego!**
Rozkaz RUCH daje bonus 5 cm do ruchu.

7.7. ZMIENIANIE FORMACJI

Podobnie jak w przypadku manewrowania, większość zmian formacji dokonuje się odnośnie frontu albo skrzydła jednostki. **W wyniku utworzenia nowej formacji nasza jednostka nie może znajdować się bliżej kierunku ruchu, niż znajdowała się do tej pory.**

Należy pamiętać, że każdy manewr można wykonać w odwrotnym kierunku!

7.8. RUCH PO SFORMOWANIU NOWEGO SZYKU

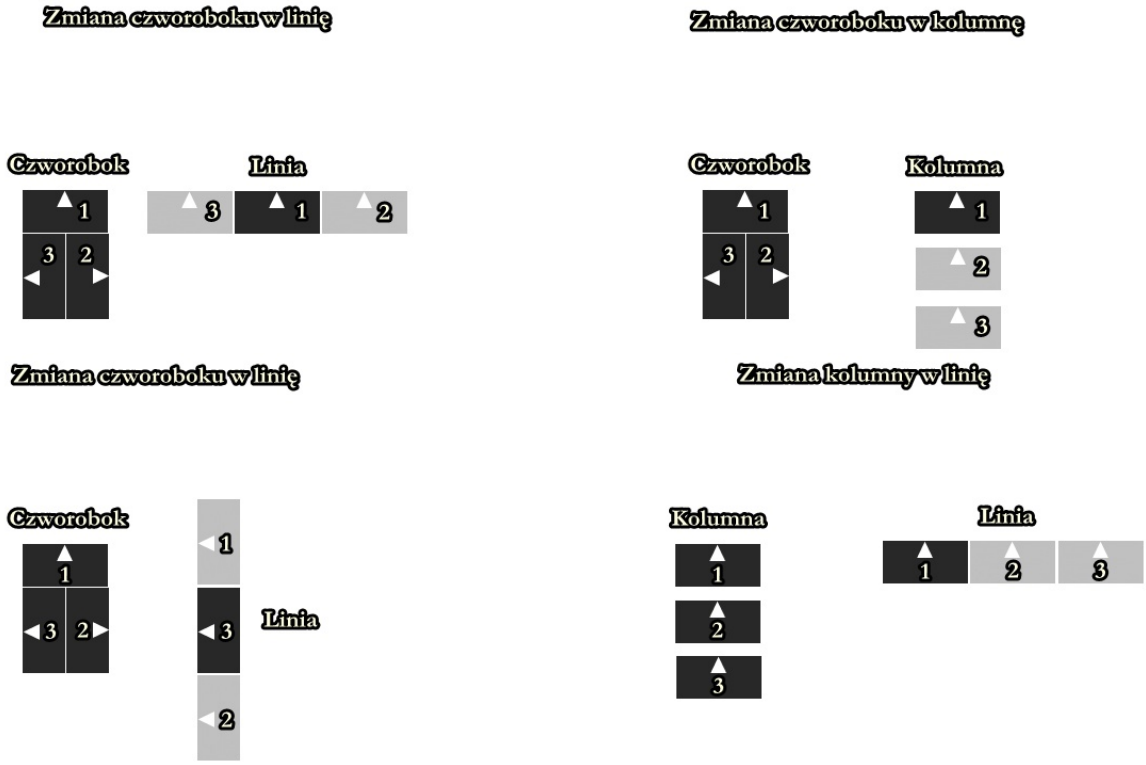
Jeśli pułk w trakcie ruchu sformuje nowy szyk, umożliwiający szybsze poruszanie się, to do obliczenia pozostałego ruchu uwzględniamy nowy szyk (minus manewry i dystans, który pułk pokonał).

Przykład

Francuski pułk w linii ruszył się o 10 cm i sformował kolumnę (koszt = 5 cm). Francuzi w linii mogą ruszyć się 26 cm, zatem od tej liczby odejmujemy 15 cm (pokonany dystans plus koszt sformowania kolumny). Francuska kolumna może ruszyć się jeszcze 11 cm.

Przykład

Austriacki pułk ruszył się w kolumnie o 12 cm i sformował linię (koszt = 5 cm). Ponieważ Austriacy w linii mogą ruszyć się o 16 cm, a wykorzystali już 17 cm ze swojego ruchu, dalsze poruszanie się w tej turze będzie niemożliwe.



7.9. ŁĄCZENIE PUŁKÓW W BRYGADY

Gracze mogą połączyć swoje pułki w brygady, które są traktowane jak pojedyncze jednostki. Można to uczynić w trakcie rozstawiania swoich oddziałów lub w trakcie bitwy. **Brygada sformowana w trakcie bitwy może mieć dowolny skład, stworzona przed bitwą może mieć tylko skład zgodny z rozpiskami z listy armii.**

Najpierw należy wybrać pułk, który będzie pierwszym w nowej brygadzie. Następnie pozostałe pułki podchodzą do pierwszego tak, aby zetknąć się podstawkami. Pozostaje doliczyć centymetry za koszt zmiany szyku i brygada została sformowana. Gracze mogą wybrać kolejność, jaką w formacji nowej brygady będą zajmować pułki, a także jaki przyjmie ona szyk. **Pułki działają razem w brygadzie, dopóki gracz nie użyje ponownie centymetrów za zmianę szyku i nie rozformuje brygady, pozwalając pułkom na samodzielne poruszanie się.**

Brygady działają tak samo jak pułki, ale liczą więcej batalionów. Zatem jeśli zostaną odepchnięte, zaczną uciekać lub zostaną zdezorganizowane, to będzie to dotyczyć całej brygady.

Jeśli brygadę sformują pułki posiadające różny stopień dezorganizacji, to cała brygada przejmuje stopień dezorganizacji najbardziej zdezorganizowanego pułku.

Brygada porusza się z prędkością jej najwolniejszego batalionu i ma morale swojego najlepszego batalionu. Rekruci spowalniają manewry, ale biorą przykład z waleczności weteranów w ich oddziale.

Jeśli w brygadzie są pułki z różnymi stratami wytrzymałości, to gracz musi je wyrównać, nawet kosztem zdjęcia niektórych podstawek. Symuluje to proces wyrównywania szyków i pilnowania szerokości frontu, mimo poniesionych strat. Które z batalionów mających straty będą uzupełnieniem dla innych – pozostawiamy to do decyzji graczy.

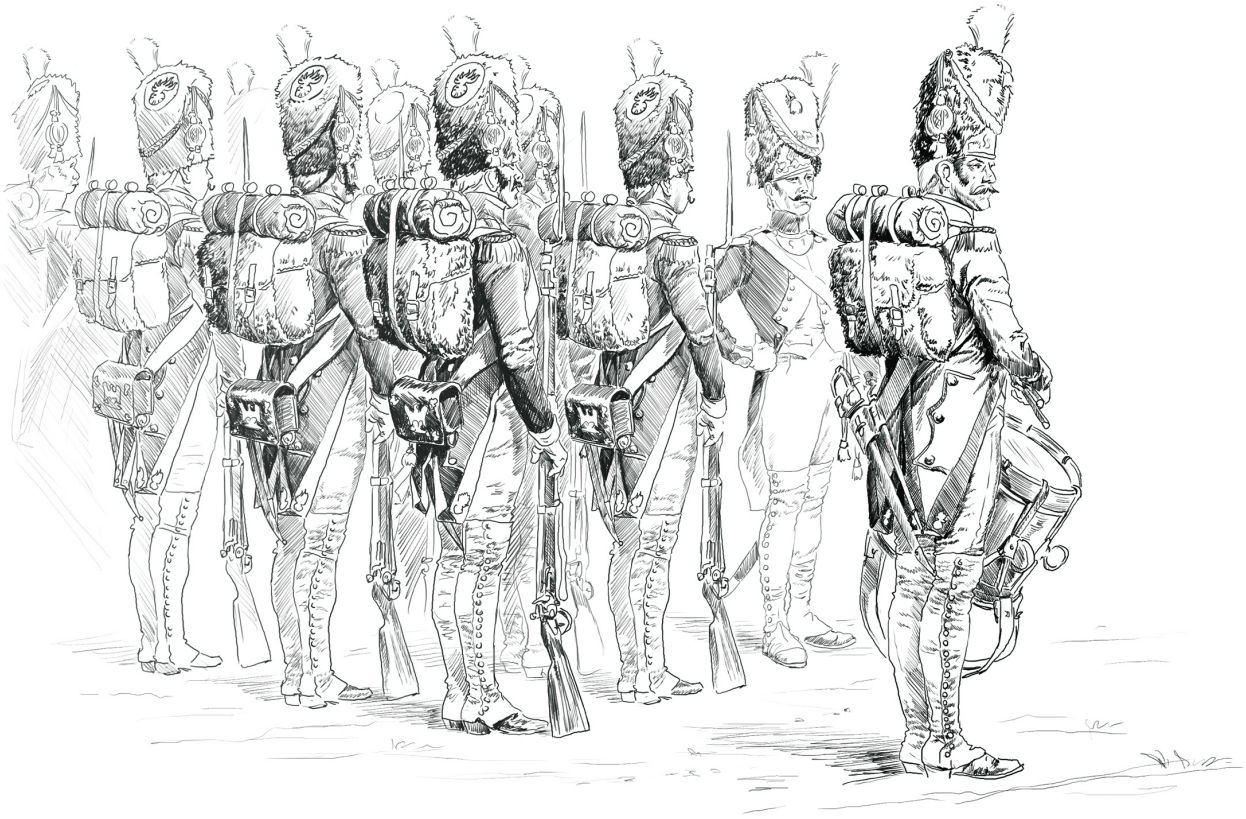
Jeśli w brygadę połączymy pułk będący weteranami z pułkiem, który weteranami nie jest, to bonus +1 do SO/WB doliczamy tylko wtedy jeśli jakikolwiek batalion będący weteranem będzie walczył/strzelał w ramach tej brygady.

Bonusy za weteranów/elitę NIE kumulują się.

Łączenie pułków w brygady jest dobrowolne.

Przykład

3. śląski i 2. zachodniopomorski pułki piechoty chcą utworzyć razem brygadę. Jeden z batalionów pułku śląskiego ma tylko 1 punkt WTR. Batalionowi pułku zachodniopomorskiego zostały tylko 2 punkty WTR. Gracz łącząc pułki w brygadę przekaże punkt WTRu do batalionu pułku zachodniopomorskiego, zdejmując podstawkę pułku śląskiego. Trudny wybór... ale wojna jest pełna trudnych wyborów.



VIII. STRZELANIE

Jeśli ktoś się poświęca, niech się potem nie dziwi, że do niego strzelają.
Erich Maria Remarque

8.1. OGÓLNE ZASADY STRZELANIA

Istnieją dwa rodzaje strzelania:

- ostrzał zwyczajny,
- ostrzał wspierający.

Ostrzał zwyczajny wykonuje się tylko i wyłącznie w fazie strzelania.
Ostrzał wspierający wykonuje się w pozostałych fazach gry – zostało to wyjaśnione w dalszej części rozdziału.
Przy okazji wyjaśnienia zasad ostrzału zwyczajnego, wyjaśnione też zostaną wszystkie podstawowe reguły strzelania.

FAZA STRZELANIA (jest symultaniczna i przebiega według następującego schematu):

1. Deklaracja celów
2. Ostrzał
3. Rezultaty ostrzału, w tym testy psychologiczne

Na początku fazy strzelania gracze deklarują wszystkie cele swoich ostrzałów (wszystkie cele gracz A, później wszystkie cele gracz B). Celów nie można później zmienić, jeśli gracz zdecydował się ostrzelać jakiś oddział, to musi go ostrzelać.
Jednostka może wybrać oddział przeciwnika jako cel swojego ostrzału, jeżeli znajduje się on w jej **polu ostrzału i jest w zasięgu jej broni.** Cel ostrzału jest wybierany dowolnie.
Pole ostrzału jest takie samo, jak przednia strefa jednostki, ograniczone zasięgiem broni, przeszkodami terenowymi innymi oddziałami itd. Należy zwrócić uwagę na fakt, że **pole ostrzału jest mniejsze niż pole widzenia!**

Chociaż ostrzał przeprowadzamy naprzemiennie, to jego efekty są symultanicznie. Kolejność przeprowadzania ostrzałów wyznacza gracz posiadający inicjatywę.

Przy strzelaniu obowiązuje **zasada 4+. Wszystkie rzuty o wartości równej i większej od 4 uznaje się za udane.** Wszystkie rzuty o mniejszych wartościach to "pudła".

Strzelanie przeprowadza się w następujący sposób:

- Ostrzał przeprowadzamy pułkami/bateriami dział. **Jeśli dwa pułki ostrzeliwują jeden oddział przeciwnika to będziemy rozpatrywać dwa osobne wyniki ostrzałów.**
- Gracze A i B deklarują cele wszystkich ostrzałów. Należy dokładnie zadeklarować co będzie celem ostrzału każdego pułku.
- Gracze mierzą zasięg do przeciwnika, osobno dla każdej podstawki danego pułku. **Podstawki, które mają zasięg strzału, widzą i mają przeciwnika w polu ostrzału mogą strzelać.**
- Następnie należy zsumować siłę ognia strzelających podstawek prowadzącego ogień pułku.
- Całkowitą siłę ognia strzelających podstawek w pułku zmieniamy o modyfikatory strzelania (zobacz tabelę modyfikatorów).
- **Po uwzględnieniu modyfikatorów gracz rzuca tyloma kostkami, ile wynosi jego finalna siła ognia.**
- Każdy **wynik 4+ oznacza trafienie.**
- Gracz dodaje wszystkie trafienia i sprawdza wynik ostrzału w odpowiedniej tabeli.

- Następnie gracze zaznaczają straty oddziału oraz pozostałe rezultaty ostrzału, np. dezorganizację.
- Jeżeli straty wytrzymałości są równe lub większe niż wytrzymałość jednej z podstawek pułku, to podstawka ta jest zdejmowana z pola bitwy. Przykładowo, jeśli 4-batalionowy pułk (każdy batalion ma WTR 5) straci 5 punktów WTR, to traci również 1 batalion, jeśli straci 6 punktów WTR, to traci 1 batalion, a drugiemu batalionowi zostały cztery punkty wytrzymałości. Jeśli straci 10 punktów WTR, to zniszczone zostają dwa bataliony itd.
- **Teraz całą sekwencję powtarza gracz B i tak do końca fazy strzelania.**
- Jeżeli pułki graczy straciły wszystkie punkty wytrzymałości, to zostają zniszczone.
- Gdy wszystkie strzały zostały już wykonane, obaj gracze przesuwają te oddziały, które zostały odepchnięte w wyniku ostrzału lub przeszły w stan ucieczki.

Należy pamiętać, że efekty ostrzału są symultaniczne - jeśli gracz A wywoła dezorganizację w pułku gracza B, to gracz B nie policzy modyfikatora wynikającego z dezorganizacji, gdy będzie w tym samym czasie strzelał do pułku gracza A.

Podobnie nawet zniszczony w wyniku ostrzału pułk może jeszcze wykonać strzał w tej samej turze.

Efekt ostrzału będzie już działał w następnej fazie, np. podczas walki, czy w przypadku testów morale przy szarży.

Bezwzględnie **strzelać można tylko raz na turę**, niezależnie od zaistniałej sytuacji!

UWAGA: Jednostki, które były atakowane, nawet jeśli nie doszło do walki z powodu nie zdania testów morale przez przeciwnika, nie mogą już wykonywać ostrzału!

8.2. MODYFIKATORY

Przy strzelaniu występują następujące modyfikatory, które zmniejszają lub zwiększają liczbę kostek – siłę ognia naszego pułku.

MODYFIKATORY STRZELANIA PIECHOTY I KAWALERII

Sytuacja w której znajduje się cel. Sytuacja, w której znajduje się strzelający oddział zaczyna się słowami: „Strzelający oddział jest…”.	**Modyfikator**
TEREN DAJĄCY OSŁONĘ (teren trudny, las, zagajnik, zagłębienie, za murem/płotem) lub cel jest **POWYŻEJ strzelającego.** Modyfikator **kumuluje się** (np. strzelanie do oddziału na skraju lasu, za murem to -2).	**-1**
TEREN ZABUDOWANY lub FORTYFIKACJE. **Dodatkowe -1** za każdy następny poziom TZ **i fortyfikacje o WTR 3 i więcej.**	**-5**
TYRALIERA, **FLANKIERZY** (kawaleria), albo **SZYK LUŹNY.** Modyfikator **nie działa** w przypadku strzelania do celu znajdującego się **w terenie zabudowanym i fortyfikacjach.** Tyraliera i flankierzy działają tylko w strefie przedniej! **Nie działają w czworoboku i masie!**	**-1**
PONIŻEJ lub W RZECE.	**+1**
Różnica w poziomach DEZORGANIZACJI. +/- 1 za każdy poziom różnicy między strzelającym, a ostrzeliwanym i vice versa.	**+/- 1**
Strzelający oddział jest na **SKRZYDLE lub TYŁACH** przeciwnika (strefa boczna lub tylna).	**+3**

Modyfikatory ostrzału dolicza się do całkowitej siły ognia naszego ostrzału, nie do pojedynczych batalionów. Czyli pułk dysponujący SO 10, ostrzeliwujący przeciwnika na jego skrzydle (+3), będzie miał w sumie siłę ognia 13.

Minimalna ilość kostek, którą możemy rzucić to 1, nawet jeśli modyfikatory wskazują 0 lub mniej.

Zapis w tabeli modyfikatorów „Strzelanie do celu, który ma tyralierę lekkiej piechoty lub flankierów (kawaleria), albo szyk luźny" oznacza, że strzelanie od frontu (przednia strefa) do wszystkich jednostek, które mają cechę "tyraliera", "flankierzy" lub przebywają w szyku luźnym, podlega modyfikatorowi -1 do strzelania. **Modyfikatory tyraliery i szyku luźnego nie kumulują się.**

Jednostka która ma SO o (niektóre rodzaje jazdy) będzie miała ZAWSZE SO o, nawet jeśli dołączy niej jednostka dająca plusy do SO.

8.3. TABELA WYNIKÓW OSTRZAŁU

Rezultaty ostrzału przedstawia poniższa tabela:

TABELA WYNIKÓW OSTRZAŁU

Wynik ostrzału (ilość trafień)	Zadane straty do wytrzymałości	Efekt ostrzału na oddział
0	0	**Nic**
1	1	**Nic**
2	2	**Zmieszany (1)**
3	3	**Zmieszany (1)**
4	4	**Wstrząśnięty (2)** i **odepchnięty**
5	5	**Wstrząśnięty (2)** i **odepchnięty**
6	6	**Zdemoralizowany (3)** i **odepchnięty**
7	7	**Zdemoralizowany (3)** i **odepchnięty**
8 i więcej	8	**Zdemoralizowany (3)** i **ucieczka**

Zmieszany = 1 poziom dezorganizacji
Wstrząśnięty = 2 poziom dezorganizacji
Zdemoralizowany = 3 poziom dezorganizacji

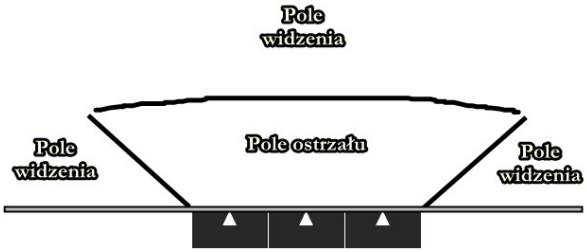
8.4. POLE OSTRZAŁU

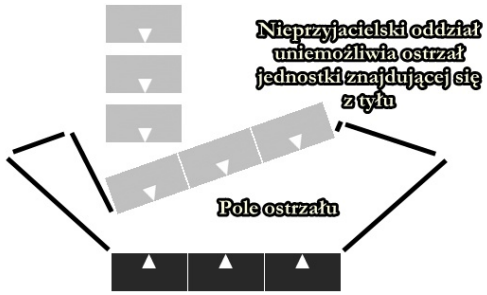
Pole ostrzału danej jednostki jest takie same jak jej przednia strefa – zatem pole ostrzału jest mniejsze niż pole widzenia jednostki. Jest ograniczone określonym w statystykach zasięgiem broni oraz widocznością.

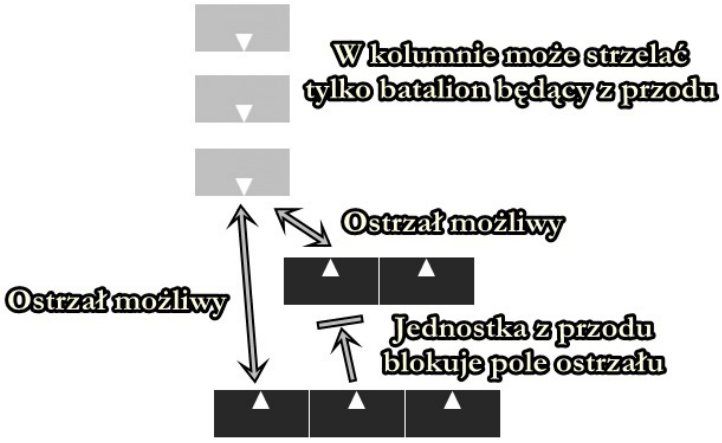
Strzelać można tylko do tych jednostek, które znajdują się w polu ostrzału.

Wszystkie jednostki, które znajdują się poza przednią strefą jednostki gracza, pomimo iż są widoczne, to NIE mogą stać się przedmiotem ostrzału.

W przeciwieństwie do pola widzenia, **pole ostrzału jest zasłaniane przez sojusznicze jednostki**. Strzelać **nie mogą** podstawki, które stoją z tyłu. **Oznacza to, że w kolumnie wolno strzelać tylko podstawkom znajdującym się z przodu.** Pole ostrzału jest również zasłaniane przez różne rodzaje terenu - szczegóły znajdują się w rozdziale III.







8.5. WALKA I STRZELANIE

- Pułki związane walką **nie mogą** strzelać.
- **NIE MOŻNA** strzelać **do jednostek walczących,** ani **atakujących** pułk gracza. Efekt strzelania w trakcie ataków i walki został oddany poprzez testowanie morale jednostek, opisane w rozdziale X.

8.6. ROZDZIELANIE OSTRZAŁU POMIĘDZY RÓŻNE JEDNOSTKI

Pułk może rozdzielić strzelanie pomiędzy różne jednostki przeciwnika.

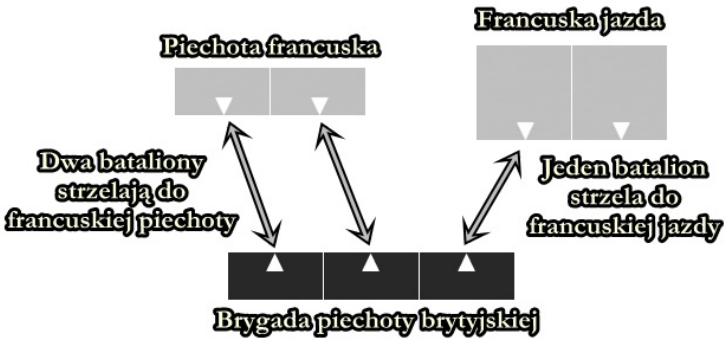
Gracz decydujący się na rozdzielenie ognia pomiędzy różnych przeciwników **musi zdecydować, jak rozdzielić swoje modyfikatory.** Modyfikatory wynikające z wyszkolenia, czy zdolności specjalnych można wykorzystać tylko do jednego ostrzału.

Jeśli modyfikatory są ujemne, to odejmujemy je osobno dla każdego celu.

Przykład

2 podstawki brytyjskiej brygady strzelają do francuskiej piechoty, a 1 podstawka brytyjska do francuskiej jazdy. Brytyjczycy mają modyfikator +1 do siły ognia (zdolność specjalna Brytyjczyków) oraz kolejne +1 za bycie weteranami. Gracz brytyjski strzela 6 kostkami do francuskiej piechoty oraz 3 do francuskiej jazdy. 2 kostki (wynikające z modyfikatorów) może przydzielić dowolnie.

Natomiast modyfikator -1 za tyralierę francuskiej piechoty i flankierów francuskiej jazdy będzie odejmowany od każdego strzelania.



Przykład

2 bataliony austriackiego pułku Kottulinsky (SO 6) strzelają do francuskiej piechoty, a 1 (SO 3) do francuskiej jazdy, która znajduje się na wzgórzu. Gracz austriacki odejmuje 1 od siły ognia przy strzelaniu do piechoty (za francuską tyralierę), zatem będzie strzelał 5 kostkami. Strzelając do jazdy odejmuje 1 za strzelanie pod górę i 1 za francuskich flankierów. Zatem siła ognia austriackiej piechoty strzelającej do francuskiej jazdy wynosi 1.

Rozdzielanie strzelania może spowodować kilka konfliktowych sytuacji, które należy rozstrzygać powołując się na logikę lub po prostu rzucając kostką.

8.7. OSTRZAŁ PROWADZONY PRZEZ LEKKĄ PIECHOTĘ

Pułki lekkiej piechoty (mające w swoich statystykach cechę „lekka piechota"), podlegają dodatkowej zasadzie. Jeśli podczas rzutu na trafienie **przy strzelaniu wypadnie choć jedna „6",** to ostrzelana jednostka przeciwnika **otrzymuje dodatkowy 1 poziom dezorganizacji.** Jest to niezależne od ilości „szóstek" – musi być przynajmniej jedna.

W pułkach mieszanych, które składają się z różnych rodzajów piechoty, gracz musi rzucić osobno na trafienie dla batalionów piechoty lekkiej.

8.8. OSTRZAŁ WSPIERAJĄCY

Ostrzał wspierający to ostrzał prowadzony poza fazą strzelania. Mogą go wykonywać wszystkie jednostki, które w danej turze nie wykonały jeszcze ostrzału i które spełniają wszystkie wymogi możliwości przeprowadzenia ostrzału przeciwnika (wróg jest w polu ostrzału, jest widoczny itd.) Należy pamiętać, że jednostka może strzelać tylko raz na turę, zatem oddział, który wykonał ostrzał np. w fazie ataków nie będzie mógł już strzelać w fazie strzelania.

W trakcie ostrzału wspierającego możliwe jest ostrzeliwane **atakowanych i atakujących, ścigających, odepchniętych i uciekających** jednostek przeciwnika. Ostrzał jest możliwy jeśli tylko jednostka przeciwnika będzie w polu ostrzału i zasięgu ognia jednostki gracza!

W trakcie fazy ataków ten rodzaj ostrzału mogą wykonywać tylko jednostki, które nie uczestniczą bezpośrednio w atakach (atakują lub są atakowane).

W trakcie ataków ostrzał następuje zawsze najpóźniej **przed testami morale** atakującego i obrońcy!

Aby wykonać ostrzał wspierający gracz musi zadeklarować taki zamiar w trakcie działań przeciwnika. Wybór w którym momencie wykonany zostanie ostrzał należy do gracza, który chce ostrzeliwać. **Nie można wykonywać ostrzału po testach morale w ataku.**

Wyniki ostrzału wspierającego rozpatrujemy przed testami morale. Jeśli atakująca jednostka została odepchnięta, to jej atak załamał się – jeśli była kontratakowana, przeciwnik może dokończyć kontratak (jeśli starczy mu ruchu). Jeśli jednostka zostanie zniszczona, to atakujący oddział może przekierować szarżę.

Ostrzału wspierającego nie można wykonywać w fazie pozostałych ruchów.

Przykład:

Francuzi ustawili 14 pułk piechoty lekkiej i 28 pułk piechoty liniowej naprzeciwko austriackiego pułku piechoty de Ligne. Gracz francuski w fazie ataków deklaruje atak 28 pułku piechoty liniowej na pułk de Ligne, a także ostrzał wspierający 14 pułku piechoty lekkiej.

14 pułk piechoty wykonuje ostrzał zanim pułk 28 dostawi się do Austriaków i wykona swoje testy morale. Może się zdarzyć, że w wyniku tego ostrzału Austriacy stracą dezorganizację – będzie się ona liczyła do testów morale w trakcie ataku. Jeżeli zostaną odepchnięci lub zmuszeni do ucieczki, przeprowadzamy najpierw odepchnięcie/ucieczkę, a następnie dopiero atak (może zakończyć się niepowodzeniem z racji zbyt dużej odległości do jednostki przeciwnika, która uciekła).

Należy zwrócić uwagę, że 28 pułk piechoty liniowej oraz pułk Kottuliński nie mogą wykonywać ostrzałów – są zaangażowane w atak.

Przykład 2:

Do sytuacji z powyższego przykładu dodajemy jeszcze jeden austriacki pułk – Baillet. Gdy Francuzi zadeklarują ostrzał wspierający podczas swojego ataku, mogą to również zrobić Austriacy. W tym przypadku 14 pułk piechoty lekkiej będzie ostrzeliwał pułk de Ligne, a austriacki pułk Baillet będzie ostrzeliwał francuski 28 pułk piechoty liniowej.

Należy zwrócić uwagę, iż w tej sytuacji 14 pułk piechoty lekkiej nie może ostrzelać pułku Baillet – można ostrzeliwać tylko atakujące, atakowane, ścigające, odepchnięte i uciekające jednostki przeciwnika. Wzajemny ostrzał pułków Baillet i 14 lekkiego będzie możliwy dopiero w fazie strzelania – jeśli nie wykonają one ostrzałów wcześniej.

8.9. STRZELANIE W TERENIE ZABUDOWANYM

Strzelanie jednostek, które **znajdują się w przylegających do siebie elementach TZ jest niemożliwe!!!**

Można z terenu zabudowanego ostrzeliwać jednostki, które znajdują się poza jego obszarem, podobnie jak można **spoza** terenu zabudowanego ostrzeliwać oddziały, które znajdują się wewnątrz TZ.

Jednostka piechoty i kawalerii przebywająca w TZ jest ZAWSZE widoczna dla jednostek poza TZ.

IX. ARTYLERIA

Ultima ratio regum (łac. ostateczny argument królów).
Napis umieszczany na francuskich armatach od czasów króla Ludwika XIV,
zakazany przez Zgromadzenie Narodowe w 1796 roku.

9.1. ZASADY PODSTAWOWE ORAZ MANEWROWANIE ARMATAMI

Istnieją dwa główne rodzaje artylerii: piesza i konna. Obydwa rodzaje artylerii manewrują **tak jak piechota, za wyłączeniem ruchu skośnego**, który jest w jej przypadku **zabroniony. Artyleria nie może poruszać się po lesie/zagajniku, zatrzymywać się w TZ, przechodzić przez płoty, fortyfikacje i rzeki.** Wyjątkiem jest artyleria pułkowa, która może wchodzić do lasu i TZ (nie może jednak tam się odprzodkować).

Artyleria posiada zerową wartość bojową, w walce wręcz ma zawsze o kostek.
Każda podstawka armat ma określoną wytrzymałość. Gdy spadnie ona do zera, podstawka jest niszczona.

Aby **artyleria mogła strzelać,** należy ją najpierw **odprzodkować**, czyli skierować lufami w kierunku przeciwnika. **Tylko odprzodkowane armaty mogą strzelać!**
Jeśli gracz pragnie, aby jego **armaty zmieniły pozycję**, to musi je **zaprzodkować.** Ustawia wtedy podstawkę w kierunku, w którym będzie poruszać swoje działa.
Za każdym razem, kiedy gracz odprzodkowuje lub zaprzodkowuje armaty, może, w ramach tego manewru, obrócić je w dowolnym kierunku.

Odprzodkowanie i zaprzodkowanie armat kosztuje 5 cm ruchu.

Odprzodkowana (gotowa do strzału) armata może wykonać jeden manewr (kosztujący nie więcej niż 5 cm), chyba, że wykorzystała już cały dostępny ruch w tej turze.

Statystyki armat pokazują z jaką prędkością może poruszać się bateria dział, jaką ma siłę ognia, morale i jakie rządzą nią zasady specjalne (np. zasięg kartaczy).

9.2. ZASADY OSTRZAŁU PRZEZ ARTYLERIĘ

Procedura strzelania wygląda tak samo jak strzelanie piechoty. **Artyleria posiada kilka dodatkowych rodzajów strzałów, których może użyć, są to: kartacze, szrapnele oraz ostrzał haubicami** (stromotorowy). Aby artyleria mogła użyć danego rodzaju strzału, musi mieć taki zapis w swoich zdolnościach specjalnych, w statystykach.

Efekty strzału **do tego samego celu** rozstrzygamy **osobno dla każdej baterii.**
Trafienia następują zawsze na 4+.

Specjalne rodzaje strzałów artylerii:

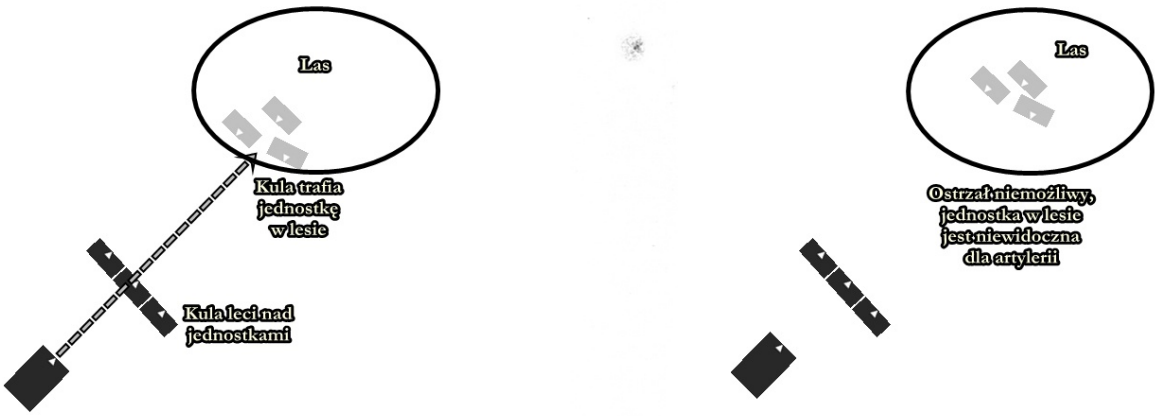
a) **Ostrzał haubicami - strzał stromotorowy** (granat)

- Strzał stromotorowy był stosowany przy haubicach; jako pocisków używano wybuchających granatów. Korzystano z ich w celu rażenia oddziałów, do których nie można było strzelić kulą litą, np. schowanych za przeszkodą terenową.
- **Stromotorowo mogą strzelać tylko te baterie artylerii, które posiadają cechę „haubica".**
- Zasięg strzałów stromotorowych wynosi 40 cm.
- Siła ognia strzału stromotorowego w normalnej baterii artylerii wynosi ZAWSZE 1. Nie dotyczą jej żadne modyfikatory.

- Używający strzału stromotorowego gracz wyznacza jedną jednostkę przeciwnika, która musi być w zasięgu ognia (40 cm), a następnie testuje jej trafienie z SO 1.
- Strzał stromotorowy jest jedynym rodzajem ognia poza szrapnelami, którym można **porazić z odległości jednostki znajdujące się w zagłębieniu**[2].
- Jednostka, do której gracz strzela stromotorowo**, musi być widoczna dla strzelającej baterii.**

Przykład

Austriacka artyleria, mająca cechę „haubica", ostrzeliwuje rosyjski pułk piechoty, który ukrywa się w lesie. Ponieważ granat trafia zawsze z SO 1 – zatem gracz kierujący Austriakami będzie rzucał jedną kostką, aby sprawdzić, czy Rosjanie zostali trafieni. Gdy zostaną trafieni, poniosą straty i dezorganizację zgodne z tabelą.

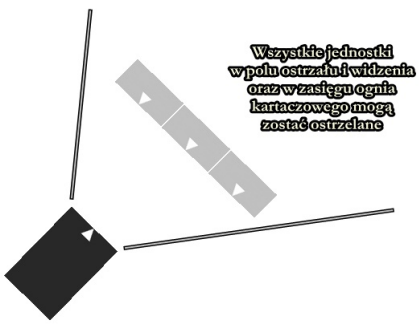


b) Strzał kartaczem

- Kartacz to kula wypełniona kilkudziesięcioma niewielkimi kulkami, które rozpryskują się na wszystkie strony, siejąc chaos i zniszczenie. Szczególnie skuteczny był na mniejszych odległościach.
- Zasięg kartaczy jest opisany w charakterystykach oddziałów; zazwyczaj wynosi od 10 do 15 cm.
- Aby obliczyć siłę ognia kartaczowego należy do początkowej SO armaty dodać modyfikator za kartacze, a także pozostałe modyfikatory (np. wyższą pozycję, strzał od boku).
- Kartacz **nie działa w terenie zabudowanym, przeciwko fortyfikacjom, a także w lesie i w zagajniku.**
- Można strzelać do jednostek w zagłębieniu**, tylko jeśli bateria znajduje się na jego skraju.**

Przykład

Francuska artyleria strzela kartaczem do rosyjskiej piechoty. Do siły ognia francuskich armat (2) dodajemy modyfikator za kartacze (+3) i za strzelanie z wyższej pozycji (+1). Zatem, aby sprawdzić efekty trafienia Rosjan, będziemy rzucać 6 kostkami. Potencjalnie niszczycielski strzał!



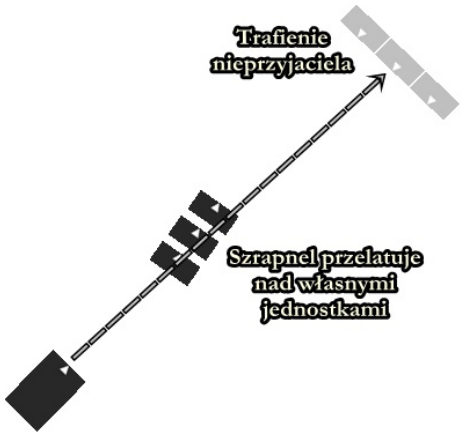
2Gracze szybko zauważą, że rosyjska artyleria nie ma cechy „haubica". Co prawda w skład rosyjskich baterii wchodziły tzw. jednorogi, ale miały one o wiele dłuższe lufy niż klasyczne haubice, przez co nie można było podnosić ich pod tak dużym kątem. Jednorogi były czymś pośrednim między haubicami, a armatami.

c) Strzał szrapnelem

- TYLKO Brytyjczycy mogą stosować szrapnele. Były one ulepszoną wersją kartaczy, które eksplodowały z opóźnieniem nad formacjami nieprzyjaciela.
- **Zasięg szrapneli jest opisany w statystykach armat.**
- Gracz strzelający szrapnelem deklaruje na początku taki rodzaj strzału, wyznacza ostrzeliwaną jednostkę, a następnie do początkowej SO armaty dodaje +1.
- Szrapnele, podobnie jak kartacze **nie działają w terenie zabudowanym, przeciwko fortyfikacjom, w lesie, w zagajniku,** a także **przeciw jednostkom w szyku luźnym.**
- Szrapnele **działają** natomiast **na oddziały znajdujące się w zagłębieniu.**

Przykład

Brytyjska artyleria 9f chce ostrzelać francuską piechotę. Gracz brytyjski wyznacza pułk, który ma zostać ostrzelany i deklaruje, że będzie wykonywał strzał szrapnelem. Po zmierzeniu zasięgu, okazuje się, że jest to możliwe. Do początkowej siły ognia brytyjskiej armaty (2) dodajemy +1. Francuski pułk może zostać trafiony 3 kostkami.



9.3. MODYFIKOWANIE SIŁY OGNIA I SPRAWDZANIE WYNIKÓW OSTRZAŁU ARTYLERYJSKIEGO

Modyfikatory strzelania ARTYLERII

Sytuacja w której znajduje się cel. Sytuacja w której znajduje się strzelająca artyleria, zaczyna się słowem: „Artyleria...”.	Modyfikator
TEREN DAJĄCY OSŁONĘ (teren trudny, las, zagajnik, zagłębienie, za murem/płotem) lub cel jest **POWYŻEJ strzelającego.** Modyfikator **kumuluje się** (np. strzelanie do oddziału na skraju lasu, za murem to -2).	-1
TEREN ZABUDOWANY LUB FORTYFIKACJE. **Dodatkowe -1** za każdy następny poziom **TZ i fortyfikacje o WTR 3 i więcej.**	-1
LINIA of frontu lub **SZYK LUŹNY.** Nie działa w TZ i fortyfikacjach. (Linia **nie ma wpływu** na strzelanie **kartaczami**).	-1
KOLUMNA, CZWOROBOK I MASA	+2
Artyleria strzela **po wykonaniu RUCHU.** Nie dotyczy artylerii konnej.	-1
PONIŻEJ lub W RZECE.	+1
Różnica w poziomach DEZORGANIZACJI. +/- 1 za każdy poziom różnicy między strzelającą artylerią, a ostrzeliwanym oddziałem.	+/- 1
Artyleria jest na **SKRZYDLE lub TYŁACH** przeciwnika (strefa boczna lub tylna).	+3
Artyleria używa **NAWAŁY OGNIOWEJ.** Po strzelaniu nawałą artyleria traci dwa ładunki amunicji. Można używać nawały po ruchu.	+2
Artyleria strzela **KARTACZEM.** **Uwaga:** Armaty pułkowe **3- i 4-funtowe** mają modyfikator **kartaczy tylko +1**	+3
Artyleria strzela na **ODLEGŁOŚĆ PONAD 30 CM** (kilometr). (Finalna = SO po uwzględnieniu wszystkich modyfikatorów. Połowa finalnej SO jest zaokrąglana w dół).	**Połowa finalnej SO**
Artyleria strzela **stromotorowo GRANATEM (haubice).**	**Zawsze SO 1** (niemodyfikowane)

Podstawowa siła ognia nie może być zmodyfikowana poniżej 1. W najgorszym razie gracz strzelający baterią artylerii rzuci jedną kostką.

Tabela wyników ostrzału jest taka sama jak w przypadku piechoty.

9.4. AMUNICJA I JEJ ZUŻYCIE

Każda bateria artylerii posiada przyporządkowany sobie zapas amunicji, zazwyczaj między 2, a 4 „ładunkami”. **Ładunkiem nazywamy w uproszczeniu amunicję wystarczającą do prowadzenia ostrzału przez jedną turę.** Każdy ostrzał prowadzony przez baterię artylerii zmniejsza ilość dostępnej dla niej amunicji o 1 ładunek. Wyjątkiem jest **nawała ogniowa, która zużywa 2 ładunki amunicji.**

Jeśli bateria artylerii zużyje całą dostępną jej amunicję nie będzie mogła już prowadzić ostrzału.

Artyleria zużywa również ładunek amunicji, jeśli zostanie zaszarżowana i atakująca jednostka będzie miała modyfikator -5 do ataku (lub -1 przy ataku na artylerię pułkową).

Atak na pozbawioną amunicji artylerię udaje się automatycznie, podobnie jest w przypadku ataku na pociąg artyleryjski.

Ubytki amunicji najlepiej oznaczać specjalnymi znacznikami, ale ostateczny sposób pozostawiamy woli i pomysłowości graczy.

Przykład:

Austriacka bateria artylerii 12- funtowej posiada 3 ładunki amunicji. W pierwszej turze gracz zdecydował się ostrzelać pułk piechoty przeciwnika, zużył na to jeden ładunek. W drugiej turze gracz przeprowadził nawałę artyleryjską, zużywając kolejne 2 ładunki (nawała zużywa podwójną ilość amunicji), wobec czego nie została mu żadna amunicja. Jeśli nie zostanie ona uzupełniona, bateria nie będzie mogła strzelać do końca bitwy.

9.5. POCIĄGI ARTYLERYJSKIE I UZUPEŁNIANIE AMUNICJI

W trakcie bitew artyleria potrafiła zużywać potworne ilości amunicji. Armie epoki dysponowały swoim taborem pociągów artyleryjskich, w których przewożono dodatkowe zapasy amunicji. Były to zazwyczaj czterokołowe, podłużne wozy. Kolumny pociągów i reszty taborów mogły ciągnąć się kilometrami za maszerującą armią, spowalniając znacząco jej marsz. Brak możliwości dowożenia amunicji był jedną z przyczyn opóźnienia rozpoczęcia bitwy pod Waterloo i znacząco przyczynił się do ostatecznej porażki Napoleona.

Podstawka pociągów artyleryjskich ma rozmiar 6x4 cm (taki sam jak podstawka armaty), powinien znaleźć się na niej wagon amunicyjny. Do podstawki tej można dodać drugą – całkowicie ozdobną podstawkę przedstawiającą cały zaprzęg. Wszystkie obliczenia odległości wykonujemy w oparciu o podstawkę z wozem.

Pociągi ruszają się jak normalne jednostki, jednakże nie jest wymagane wydawanie im rozkazów. Dla zachowania porządku ruchu należy poruszyć je jednocześnie wraz z jednostkami jakiejś dywizji gracza.

Pociągi mogą być ostrzeliwane i atakowane jak pozostałe jednostki. W przypadku zaatakowania ich obowiązują przepisy dotyczące walki z artylerią. Pozbawiony ochrony pociąg zostanie zniszczony na koniec fazy walki.

Pociągi mogą przewozić różną ilość amunicji, w zależności od ilości wykupionej przez gracza (szczegóły w tabeli dodatków do armii).

Jeśli pociąg znajduje się w **odległości nie większej niż 15 cm od baterii artylerii**, to w fazie organizacji **może przekazać jej dowolną, dostępną ilość amunicji.** Bateria artylerii NIGDY nie może mieć więcej amunicji niż na początku bitwy – więcej nie zmieści się w dostępnych dla niej jaszczach.

Każdy przekazany ładunek amunicji zmniejsza zapas amunicji dostępny w pociągu.

Przykład:

Książę Poniatowski dysponuje pociągiem artyleryjskim, zawierającym 6 ładunków amunicji. W fazie ruchu podjeżdża nim na odległość poniżej 15 cm od dwóch baterii artylerii pieszej 6f. Jedna z baterii artylerii wyczerpała cały swój zapas amunicji, druga posiada 2 ładunki.

W fazie organizacji książę decyduje się uzupełnić amunicję swoich baterii. Ponieważ baterie artylerii pieszej 6f Księstwa mają maksymalnie 3 ładunki, więc w sumie pociąg artyleryjski zużyje 4 ładunki, aby uzupełnić zapasy armat. 1 dla baterii, której zostały 2 ładunki (w sumie będzie miała maksymalnie dozwolone 3) i 3 dla baterii, która wyczerpała całkowicie swój zapas amunicji – zostanie on także uzupełniony do maksimum. Książę nie musi uzupełniać zapasów do maksimum, może przekazać dowolną liczbę ładunków, ale żadna bateria artylerii nie może mieć więcej amunicji niż jest to dozwolone w jej statystykach.

9.6. WYCOFYWANIE ARTYLERII I POCIĄGÓW ARTYLERYJSKICH Z BITWY

Puste pociągi artyleryjskie i baterie pozbawione amunicji nie stanowią żadnej korzyści na polu bitwy. Jeśli bateria artylerii oraz pociąg artyleryjski zużyją cały dostępny dla nich zapas amunicji, mogą wycofać się z pola bitwy. W tym celu muszą wyjechać przez własną podstawę operacyjną poza plansze. Wycofane jednostki nie mogą NIGDY wrócić na pole bitwy. Nie wliczają się także do punktacji przeciwnika i nie zmieniają morale armii.

9.7. TESTY MORALE I ARTYLERIA

Jeśli artyleria została zaatakowana i przeciwnik wykonał test morale, aby sprawdzić czy doszło do walki, traktujemy artylerię jakby wykonała już swój ostrzał w danej turze!

Atak na artylerię, która wykonała już ostrzał w danej turze udaje się automatycznie!

9.8. ARTYLERIA KONNA

Artyleria konna działa tak samo, jak artyleria piesza, posiada natomiast większy zasięg ruchu. Zalecamy aby na podstawce artylerii konnej znajdował się jeden kanonier na koniu lub jakiś koń juczny. Obecność konia na takiej podstawce zwiększy rozpoznawalność takiej artylerii na polu bitwy.

UWAGA: Zaatakowana **artyleria konna ma prawo wykonać odwrót.** Jego zasady są takie same, jak dla pozostałych jednostek z tym, że zamiast wykonania obrotu, artyleria musi się zaprzodkować.

Pozostałe zasady są takie same, jak przy artylerii pieszej.

9.9. ARTYLERIA PUŁKOWA

Artyleria pułkowa, podobnie jak inne, podlega przepisom, zawartym w podrozdziałach **„obrona armat (9,12)" i „odepchnięcie armat" (9.14).**

Artyleria pułkowa musi zawsze podążać za pułkiem, do którego ją przydzielono. **Traktujemy ją jednak jako OSOBNĄ podstawkę** (osoby oddział), która zawsze porusza się z wyznaczonym dla niej pułkiem.

Oznacza to, że **dezorganizacja i straty pułku nie wpływają na dezorganizację i straty artylerii pułkowej** i odwrotnie. Jeśli ostrzelana została artyleria pułkowa, to piechota nie ponosi strat, ani dezorganizacji.

Jeśli jednostka z artylerią pułkową chce się ruszyć lub zaatakować, to artyleria pułkowa musi zostać zaprzodkowana (koszt zaprzodkowania odejmujemy od zasięgu ruchu jednostki).

Artyleria pułkowa w walce jest traktowana **jak każda inna bateria artylerii** zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale IX.8 Obrona armat i IX.10 odepchnięcie armat.

Przeprowadzający atak gracz może ustawić swoją baterię artylerii pułkowej albo na jednym ze skrzydeł swojej jednostki, albo na jej tyłach.

UWAGA. Artyleria pułkowa **może wchodzić do lasu, zagajnika i TZ** wraz ze swoim pułkiem, dopóki jednak przebywa w jednym z wymienionych powyżej terenów **NIE MOŻE prowadzić ostrzału.** Będzie mogła prowadzić ostrzał dopiero gdy znajdzie się całkowicie na terenie otwartym, polu itd.

Artyleria pułkowa nie może przekraczać rzeki, chyba że mostem lub brodem.

Typowe rozmieszczenie artylerii pułkowej

9.10. WIELKIE BATERIE ARTYLERII

Gracz może skupić swoje armaty w wielkich bateriach - po kilka lub nawet kilkanaście podstawek w jednej. Taka wielka bateria funkcjonuje jak jeden oddział, podlega jednemu rozkazowi, jednemu testowi morale itd. **Wielka bateria artylerii musi liczyć minimum pięć podstawek** i nie może zawierać artylerii pułkowej. Jeśli liczba jej podstawek spadnie poniżej 5, traci ona wówczas cechy wielkiej baterii.

Wszystkie armaty skupione w wielkiej baterii muszą stykać się ze sobą bokami.

Modyfikatory dolicza się do całkowitej SO wielkiej baterii, a nie poszczególnych armat. A zatem pięć baterii mających SO 10 strzelających z górki (+1) będzie miało SO 11.

Rozdzielenie ognia jest dozwolone, ale wtedy strzelanie traktujemy jakby strzelały pojedyncze podstawki.

Podstawki wchodzące w skład wielkiej baterii artylerii traktujemy jako osobne jednostki, np. straty i dezorganizację zadajemy jednej ze znajdujących się w niej baterii, a nie całej grupie.

Jeśli wielka bateria poniesie straty, to rozdzielamy je pomiędzy jej podstawki na tej samej zasadzie, jak w jednym pułku piechoty czy kawalerii.

UWAGA: Jednostki atakujące na wielkie baterie artylerii muszą zdać tyle razy testy morale, ile podstawek artylerii wchodzi w skład wielkiej baterii, które mogą strzelać do atakującego oddziału. Oczywiście nie zdanie testu powoduje brak konieczności zdawania go za pozostałe podstawki wielkiej baterii.

9.11. STRZELANIE PRZEZ ODDZIAŁY

Artyleria może strzelać ponad własnymi jednostkami jeśli odległość od armaty do poprzedzającej ją jednostki wynosi minimum 2 cm. W innym przypadku jest to niemożliwe.

9.12. OBRONA ARMAT

Gracz może wyznaczyć pułk piechoty lub kawalerii do obrony armat. Jednostka ta musi stykać się przynajmniej jedną podstawką z chronioną baterią artylerii. Bronić armat może również wydzielona podstawka piechoty lub jazdy.

Gracz musi głośno zadeklarować, że pułk chroni baterię artylerii.

W wypadku zaszarżowania chronionych dział przez przeciwnika, nie można ich atakować, ponieważ przyjmuje się, że artylerzyści uciekli i schronili się za osłaniającymi ich oddziałem.

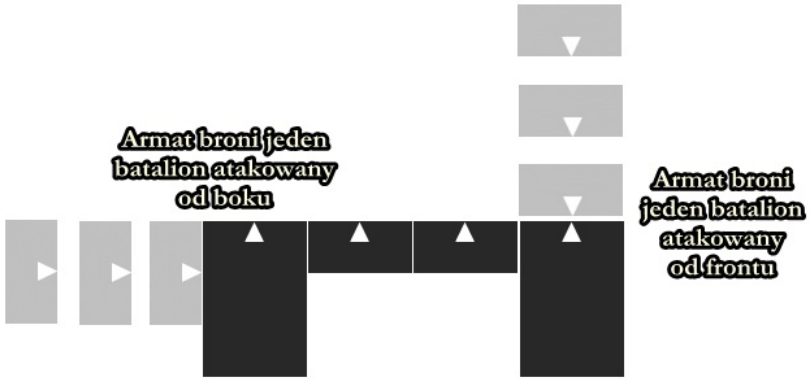
Testy morale atakującego wykonujemy z modyfikatorami atakowania przeciwko artylerii.

Jeśli dojdzie do walki wręcz, to przeciwnik będzie atakował piechotę lub kawalerię, która broni armat. Przyjmujemy, iż w miejscu, w którym stoi podstawka artylerii, stanęły po prostu broniące ją oddziały.

Jeżeli walczący w obronie armat oddział zostanie odepchnięty lub zniszczony, to artyleria, której bronił, jest unicestwiona. Zdejmujemy ją z pola bitwy.

Obrona armat jest możliwa również, jeśli bateria artylerii styka się z TZ, w którym znajduje się sojusznicza jednostka. Jeżeli przeciwnik zaatakuje taką baterię, to dojdzie do walki wręcz z pułkiem znajdującym się w TZ - zgodnie ze wszystkimi zasadami walki w TZ. Odepchnięcie lub zmuszenie takiego pułku do ucieczki oznacza zdobycie TZ (i zniszczenie artylerii).

Artyleria, która stoi w reducie jest automatycznie chroniona przez inne przebywające tam jednostki. Artyleria w fortyfikacjach liniowych może być chroniona jak na otwartym terenie.



TRUDNA SYTUACJA – ATAK PIECHOTĄ NA ARTYLERIĘ BRONIONĄ PRZEZ KAWALERIĘ.

Atakowanie kawalerii przez piechotę poza obszarem lasu/zagajnika jest zabronione, ale żeby uniknąć dziwnej sytuacji, w której piechota nie może zaatakować artylerii chronionej przez kawalerię wprowadzamy następujący przepis.

Jeśli piechota deklaruje atak na artylerię, która jest broniona przez kawalerię, to kawaleria ma prawo wykonać kontrszarżę, stać w miejscu (zostanie wtedy zaatakowana przez piechotę) lub odwrót.

W przypadku zadeklarowania kontrszarży, piechota pozostaje na miejscu, jeżeli jest wystarczająca odległość może spróbować stworzyć czworobok. Dalszą walkę rozgrywamy według ogólnych zasad atakowania, opisanych w następnym rozdziale.

Gdy kawaleria wykona kontrszarżę, to artyleria przestaje być chroniona.

9.13. ZNISZCZENIE ARMAT

Jeżeli pozbawione ochrony armaty zostały **zaatakowane i doszło do walki**, to zdejmujemy je z pola bitwy – **zostały automatycznie zniszczone.**

Jeśli przeciwnik zaatakował armaty gracza, ale do walki dołączyły inne jednostki, to armaty zostają automatycznie zniszczone tylko w przypadku przegrania walki przez gracza i odepchnięcia/ucieczki/zniszczenia jego oddziałów.

W powyższym przypadku przeciwnik może przeprowadzić normalne ataki na armatę, aby móc jej zadać straty, nawet gdy nie uda się jej zniszczyć.

Przykład

Francuscy dragoni szarżują na niebronioną baterię austriackiej artylerii. W odpowiedzi szarżę na dragonów wykonują austriaccy huzarzy. Wszystkie testy morale przy ataku zostają zaliczone. Austriacka artyleria zostaje zniszczona tylko, jeśli huzarzy zostaną odepchnięci, zmuszeni do ucieczki, bądź zniszczeni. Francuzi mogą wykorzystać swoje ataki do zaatakowania armat - mają szanse je osłabić lub zniszczyć, nawet gdy nie wygrają walki z huzarami.

9.14. ODEPCHNIĘCIE ARMAT

Jeżeli artyleria miała by być **odepchnięta w wyniku ostrzału**, to pozostaje ona na stanowiskach, ale **traci dodatkowy punkt wytrzymałości.**

Nie dotyczy to artylerii pułkowej, która została odepchnięta w wyniku ostrzału pułku, do którego została przyłączona.

9.15. NISZCZENIE TERENU ZABUDOWANEGO I FORTYFIKACJI

Za pomocą artylerii gracze mogą zniszczyć teren zabudowany i fortyfikacje, które ochraniają oddziały przeciwnika.

Niszczenie TZ i fortyfikacji przebiega w następujący sposób:

- Jeśli artyleria 3, 4 i 6f ostrzeliwuje TZ lub fortyfikacje, i w **trakcie ostrzału wypadnie choć jedna 6, to poziom TZ zostaje zmniejszony o 1**, a fortyfikacje tracą punkt wytrzymałości.
- Jeśli artyleria 8, 9 i 12f ostrzeliwuje TZ lub fortyfikacje, i w **trakcie ostrzału wypadnie 5 lub 6, to poziom TZ zostaje zmniejszony o 1**, a fortyfikacje tracą punkt wytrzymałości.
- **Samodzielne baterie haubic** (strzał stromotorowy) **niszczą TZ i fortyfikacje jeśli wypadnie 5 lub 6.**
- Nie można niszczyć TZ i fortyfikacji za pomocą kartaczy i szrapneli.
- Jeśli poziom TZ spadnie do 0, to są one całkowicie zniszczone. Zasady poruszania się, widoczności i ruchu są takie same, ale nie dają już one schronienia od ostrzału i bonusów do walki wręcz.
- **Jeżeli wytrzymałość fortyfikacji spadnie do 0, to traktujemy je tak samo jak płoty/murki.**

X. WALKA WRĘCZ

Kula głupia, bagnet zuch!
Aleksandr Wasiliewicz Suworow

10.1. ZASADY OGÓLNE WALKI WRĘCZ

Walka wręcz to przedostatnia część każdej tury. Aby doszło do walki jednostka musi zadeklarować i wykonać atak. Nie można doprowadzić do walki za pomocą zwykłego ruchu. **Ataki należą do fazy ruchu**, ale ponieważ są integralną częścią walki zostały opisane w tym rozdziale.

Walka jest podzielona na dwie fazy:

FAZA RUCHU (naprzemienna):

1. Ataki (deklarowanie, reakcje na ataki, wykonanie)

Ataki są deklarowane i wykonywane naprzemiennie po jednym, rozpoczynając od gracza mającego inicjatywę. **Jeśli pułk gracza NIE MUSI, a tylko MOŻE wykonać atak, to gracz ma prawo zrezygnować z deklarowania ataku, mówiąc PASS.** Jeśli zrobią to jeden po drugim obaj gracze, to faza ataków dobiega końca. Zgodnie z tą zasadą, gracz z inicjatywą może pozwolić drugiemu graczowi wykonać pierwszy atak.

FAZA WALKI WRĘCZ (symultaniczna):

1. Walka
2. Rezultaty walki w tym testy psychologiczne

Opiszemy najpierw jak wyglądają ataki, a następnie fazę walki wręcz.

ATAKI

10.2. ATAKI (FAZA RUCHU)

Atak to jedyny sposób, w jaki pułk może walczyć z inną jednostką. Atak może dojść do skutku jeśli oddział przeciwnika jest widoczny dla atakującej jednostki, atakująca jednostka ma wystarczająco cm ruchu, aby dojść do jednostki przeciwnika, jest miejsce aby dostawić atakującą podstawkę do nieprzyjaciela, atakujący pułk jest aktywny, a dywizja, do której należy otrzymała rozkaz, który pozwala jej na atakowanie.

10.3. OGÓLNE ZASADY PRZEPROWADZANIA ATAKÓW

- Na początku fazy ruchu gracz posiadający inicjatywę (A) **deklaruje atak** jednego ze swoich pułków na pułk gracza B. Należy dokładnie określić, która jednostka będzie atakować i jaki oddział będzie celem ataku.
- Deklarować ataki można tylko jednostkami, które mają zasięg szarży do wyznaczonego jako cel ataku oddziału przeciwnika. **NIE MOŻNA mierzyć odległości przed deklaracją ataku!** Jeśli jednostka ma za mało cm ruchu, aby zaatakować przeciwnika, to porusza się w jego kierunku o połowę swojego ruchu.
- Następnie gracz B **deklaruje reakcję na atak.**
- **Następnie gracz A dostawia atakującą jednostkę, zatrzymując ją na granicy strefy kontroli przeciwnika**. Jeśli atakujący oddział jest już w strefie kontroli atakowanego przeciwnika, to nie trzeba go dostawiać.
- Jeśli obrońca jako reakcję wybrał **kontratak**, to **obaj gracze dostawiają swoje jednostki** w połowie odległości od siebie (mierzonej przed atakiem), **na granice swoich stref kontroli.**
- Gracz A **testuje morale atakującego oddziału**, uwzględniając modyfikatory, wynikające z **tabeli wpływu morale na ataki** oraz wszystkie inne, mające znaczenie przy ustaleniu wysokości morale oddziału.
- Gracz B **testuje morale broniącego się oddziału**, uwzględniając wspomniane wyżej modyfikatory.

- Jeśli **atakujący nie zaliczył testu morale**, to **obrońca NIE musi przeprowadzać swoich testów, chyba, że próbuje kontrszarży – wtedy test jest konieczny.** Jego zaliczenie daje możliwość pościgu, natomiast niezdanie testu powoduje, że jednostka pozostaje na miejscu. Natomiast **jednostka, która nie próbowała kontrszarży nie testuje morale.**
- Jeśli **atakujący i broniący** oddział, **zdały testy morale**, to gracze dostawiają jednostki do siebie. Jednostka atakująca zawsze dostawia się do jednostki broniącej. Walczące oddziały muszą stykać się podstawka do podstawki. Ostatnie dostawienie po zetknięciu się obu jednostek jest traktowane jako darmowy i obowiązkowy manewr. Dzięki temu, dostawiając jednostkę do przeciwnika, gracze nie muszą wydawać centymetrów za wykonany w ten sposób manewr.
- Jeśli **jednostka NIE zdała** testu morale, to otrzymuje **1 punkt straty do wytrzymałości oraz 1 poziom dezorganizacji. Piechota zatrzymuje się w miejscu natomiast kawaleria zostaje zawsze odepchnięta.** Dystans odepchnięcia liczymy od granicy strefy kontroli przeciwnika.
- **Jednostka, która przyjmowała atak w miejscu i nie zda testu morale przechodzi zawsze w stan ucieczki.** Wyjątkiem jest wcześniej stworzony czworobok/masa, która pozostaje w miejscu i dojdzie do walki.
- **Piechota NIE może atakować, ani kontratakować na bagnety kawalerii! Wyjątkiem jest kawaleria w lesie/zagajniku, fortyfikacjach i TZ oraz chroniąca artylerię.** Ataki na kawalerię chroniącą artylerię zostały opisane w rozdziale o obronie artylerii, natomiast w przypadku ataku piechoty na kawalerię, która znajduje się w fortyfikacjach, TZ lub w lesie/zagajniku, **kawaleria może tylko przyjąć taką szarżę w miejscu lub zadeklarować odwrót.**
- Skutki nie zaliczonego testu morale wprowadzamy natychmiast w życie.
- Jeśli atakująca jednostka przeprowadza pościg, lub przekierowuje szarżę i próbuje zaatakować inną jednostkę przeciwnika, to cała procedura testowania ataków jest przeprowadzana ponownie.

Jednostka, która atakowała, lub była zaatakowana (niezależnie od reakcji i wyniku ataku) NIE MOŻE się ruszać, ani wykonywać żadnych manewrów w fazie ruchu! Może natomiast wykonać jeden manewr w fazie organizacji.
Jednostka taka nie może również prowadzić ostrzału!

Jednostkę, która została zaszarżowana, ale w wyniku ostrzału (np. artylerii) szarża na nią załamała się, traktujemy jakby NIE była atakowana. Może zatem wykonywać wszelkie ruchy.

Atak na **jednostkę, która jest związana walką, na flankę/tyły dowolnej jednostki lub artylerię, która wykonała ostrzał zawsze wychodzi automatycznie**. Jednostka, która jest już związana walką może jako reakcję wybrać tylko "stać i strzelać". **Atak na piechotę lub kawalerię, która była już atakowana ale nie jest związana walką i nie stoimy na jej flance/tyłach nadal wymaga testów morale.**

Zasady walki poszczególnych rodzajów broni mają swoje indywidualne różnice, które zostały opisane poniżej.

Przykład ataku piechoty, na piechotę:
Gracz A (francuski) deklaruje atak 72 pułku piechoty liniowej, przeciwko 3 brytyjskiej brygadzie piechoty gracza B. Po deklaracji ataku gracz A mierzy dystans ataku, 14 cm, wystarczająco, żeby przeprowadzić atak. Gracz brytyjski deklaruje reakcję na atak; będzie to „stać i strzelać". Najpierw gracz „A" dostawia swoją jednostkę na granicę strefy kontroli Brytyjczyków, a następnie testuje morale. Nieszczęśliwie gracz francuski nie zaliczył testu morale, 72 pułk piechoty liniowej pozostanie na granicy strefy kontroli Brytyjczyków, dodatkowo traci punkt wytrzymałości i otrzyma jeden poziom dezorganizacji. W fazie strzelania dojdzie do wymiany ognia. Brytyjczycy nie muszą już testować swojego morale.
Gdyby jednak Brytyjczycy chcieli kontratakować na bagnety, to gracz brytyjski musiałby testować morale. Sukces testu oznaczałby zaatakowanie Francuzów i walkę wręcz. Porażka, stratę punktu wytrzymałości i jednego poziomu dezorganizacji.
Jeśli Francuzi zaliczyliby test morale, a kontratakujący Brytyjczycy nie, to otrzymaliby punkt straty do wytrzymałości i punkt dezorganizacji, ich brygada nie ruszyłaby się z miejsca, za to Francuzi doskoczyliby do ich linii i doszłoby do walki wręcz. W przypadku reakcji stać i strzelać Brytyjczycy otrzymaliby punkt straty do wytrzymałości, punkt dezorganizacji i zaczęliby uciekać (należy natychmiast przeprowadzić ucieczkę).

Przykład ataku kawalerii na piechotę:

Francuski 8 pułk kirasjerów atakuje austriacki pułk piechoty Weidenfeld, który stoi w linii. Francuzi znajdują się 18 cm od Austriaków zatem utworzenie przez nich masy będzie niemożliwe, cesarscy piechurzy przyjmą szarżę kirasjerów w linii! Gracz francuski dostawia kirasjerów na granicę strefy kontroli przeciwnika, a następnie testuje swoje morale. Przy szarży kirasjerów na linię jest ono zaliczone prawie automatycznie (zob. modyfikatory testów morale). Gracz austriacki testuje swoje morale – porażka. Austriacki pułk piechoty otrzymuje poziom dezorganizacji, punkt straty do wytrzymałości i przechodzi w stan ucieczki.

Kirasjerzy mogą zadeklarować pościg. Austriacy uciekają początkowo o połowę swojego maksymalnego ruchu, zatem o 10 cm. Odległość między nimi, a kirasjerami wynosiła 18 cm, zatem w sumie jest to 28 cm.

Cesarscy żołnierze zostaną rozjechani końskimi kopytami!

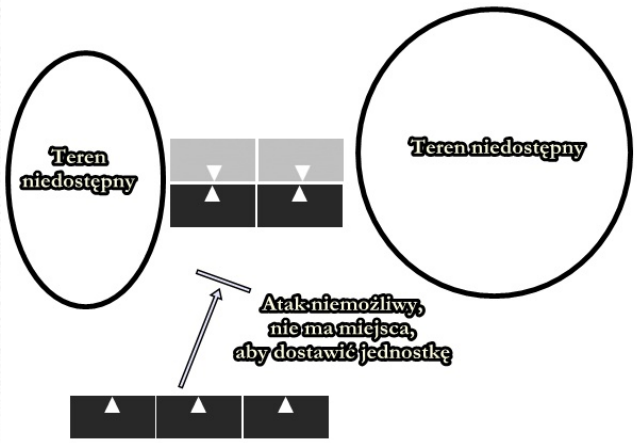
Przykład ataków kawalerii na kawalerię:

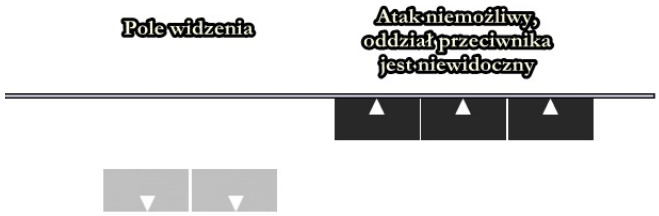
Gracz rosyjski deklaruje szarżę achtyrskim pułkiem huzarów na 1 pułk strzelców konnych Księstwa Warszawskiego. Gracz polski deklaruje reakcję na atak: kontrszarża!

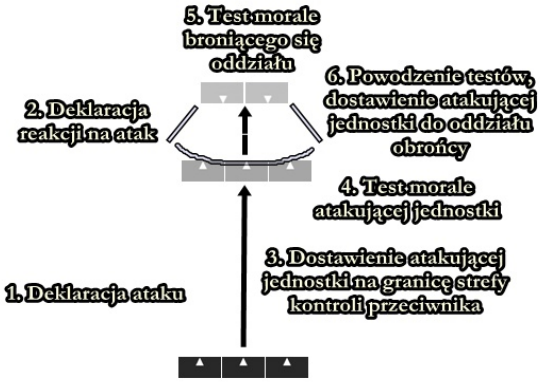
Gracze dostawiają swoje jednostki w połowie odległości między nimi, ustawiając je na granicy strefy kontroli (w tym przypadku 5 cm od siebie). Następnie gracz rosyjski testuje morale na 2k6. Huzarzy achtyrscy mają morale 8, wynik na kostkach to 3 i 4, razem 7. Test został zaliczony – szarża dojdzie do skutku. Gracz polski również testuje morale swojej jazdy, które wynosi 8. Test również został zaliczony – obie jednostki dostawiają się do siebie w połowie drogi.

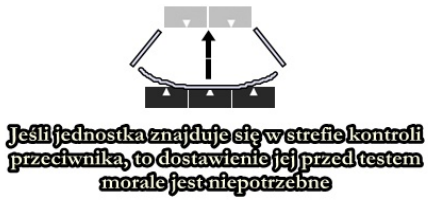
Jeśli gracz rosyjski nie zaliczyłby testu morale, to huzarzy achtyrscy otrzymaliby 1 punkt straty do wytrzymałości, dezorganizację 1 poziomu oraz zostaliby odepchnięci. Polacy kontrszarżowali, więc również musieliby przetestować morale, sukces oznaczałoby możliwość pościgu, porażka testu sprawiłaby, ze zostaliby w miejscu, do którego zostali dostawieni przed testem morale.

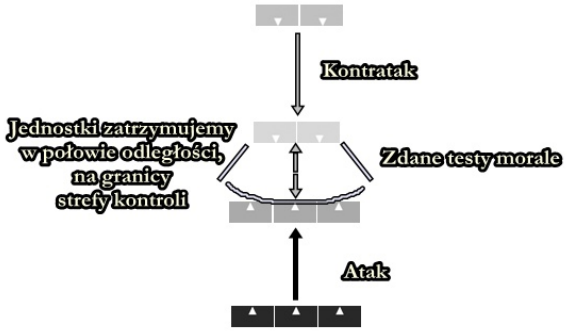
W innej sytuacji gracz polski jako reakcję na szarżę zadeklarował odwrót (zakładamy sukces testu morale Rosjanina), następnie testuje morale. W przypadku porażki traci punkt wytrzymałości, dostaje poziom dezorganizacji i przechodzi w stan ucieczki. Fatalny wynik!

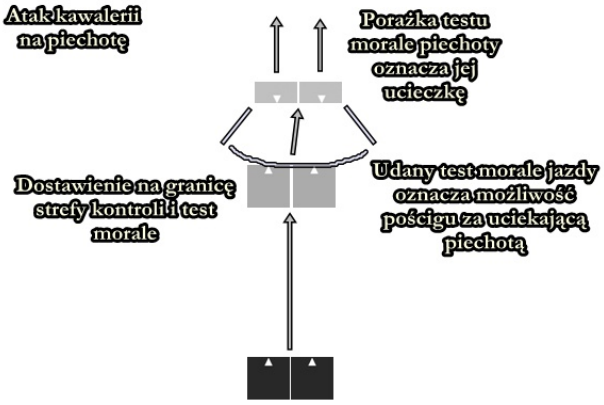












10.4. ATAKI KAWALERII NA PIECHOTĘ W CZWOROBOKU LUB W MASIE

Z uwagi na specyfikę tego rodzaju starć **ataki kawalerii na piechotę w czworoboku, lub masie, rozgrywamy nieco inaczej, niż zwykłe ataki.**

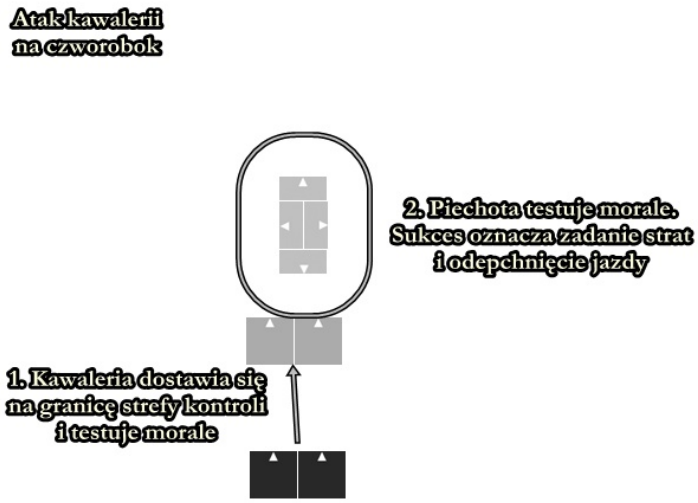
- Gdy **kawaleria** chce zaszarżować na piechotę, która **już stosuje formację czworoboku, lub masy**, lub też dopiero **próbuje je stworzyć**, to dostawia swoje jednostki na granicę strefy kontroli piechoty, a następnie musi **przetestować morale**, podobnie jak przy innych atakach. Jeżeli **kawaleria nie zda testu morale, to zostaje odepchnięta.**
- Następnie **morale testuje piechota.**
- Jeśli piechota **zda test morale**, to kawaleria otrzymuje **1 punkt strat do wytrzymałości, a także jeden poziom dezorganizacji i zostaje odepchnięta!** Jeśli piechota dopiero zaczęła formować czworobok/masę, to test oznacza jednocześnie powodzenie tego manewru.
- Jeśli piechota, która **wcześniej** znajdowała się **w formacji czworoboku, lub masy NIE zda testu morale, to** otrzymuje **1 punkt strat do wytrzymałości, a także jeden poziom dezorganizacji. Dojdzie także do walki wręcz.**
- Jeśli piechota nie zdała testu morale, **próbując utworzyć czworobok, lub masę**, to otrzymuje **1 punkt straty do wytrzymałości, dezorganizację 1 poziomu oraz przechodzi w stan ucieczki!** Kawaleria może przeprowadzić **pościg, lub przekierować szarżę** na normalnych zasadach (opisanych dalej).
- Jeżeli **piechota nie zda testu morale**, to **dochodzi do walki wręcz**, która rozgrywana jest na zasadach ogólnych.

Podstawowe różnice w atakach kawalerii na piechotę w czworoboku/masie są dwie: Porażka piechoty, która już stoi w czworoboku lub masie, nie oznacza jej ucieczki, tylko dezorganizację, straty i walkę wręcz. Piechota, która dopiero próbuje je sformować w trakcie ataku i nie zda testu morale, przechodzi w stan ucieczki.

WAŻNE: Sukces testu morale jazdy nie gwarantuje dojścia do walki wręcz. Wszystko zależy od postawy piechoty, jeśli nie zaliczy testu morale, dojdzie do walki, jeśli zda test morale, walki nie będzie.

Przykład:

Francuski pułk kirasjerów atakuje linię rosyjskiej piechoty. Rosjanin jako reakcję na szarżę wybrał formowanie czworoboku. Gracz francuski dostawia swoją jazdę na granicę strefy kontroli Rosjan i testuje z powodzeniem morale. Następnie gracz rosyjski testuje morale, aby sprawdzić czy udało mu się utworzyć czworobok. Sukces sprawia, że czworobok został utworzony, dodatkowo francuski pułk kirasjerów otrzymał poziom dezorganizacji, stracił jeden punkt wytrzymałości i został odepchnięty.



10.5. ATAKI PIECHOTY I KAWALERII NA ARTYLERIĘ

Ataki na artylerię również rządzą się pewnymi specyficznymi zasadami, które opisano poniżej.

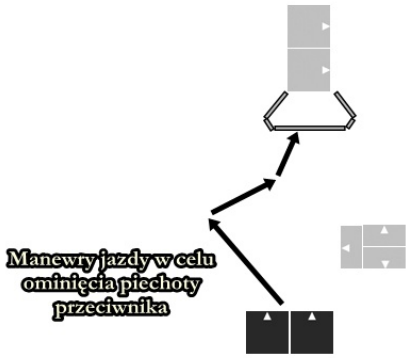
- Deklarowanie ataków i reakcji na nie odbywa się na zasadach ogólnych.
- Artyleria jako reakcję może wykonać tylko „stać i strzelać". Dodatkowo artyleria konna może wykonać odwrót.
- Atakująca jednostka, **która nie zda testu morale** otrzymuje **2 punkty straty do wytrzymałości oraz dezorganizację 2 poziomu! Zostaje także odepchnięta.** Dystans mierzymy tradycyjnie od granicy strefy kontroli artylerii.
- Broniąca się artyleria, która nie zaliczyła testu morale **otrzymuje 1 punkt straty do wytrzymałości oraz dezorganizację 1 poziomu. Zostaje na swoim miejscu.**
- Modyfikator -5 do morale dla atakującej armaty piechoty i kawalerii obowiązuje tylko **JEDNOKROTNIE!** Artyleria, która wykorzystała w obronie przed szarżą przeciwnika ten bonus **NIE MOŻE** już strzelać w swojej fazie ostrzału! (W przypadku wielkiej baterii obowiązuje pojedynczo za każdą podstawkę z wielkiej baterii).
- **Jeśli używamy amunicji, użycie modyfikatora -5 oznacza, iż bateria dział traci ładunek amunicji.** Jeśli nie ma już amunicji, modyfikator -5 nie obowiązuje. Do artylerii pozbawionej osłony i amunicji atakujący przeciwnik dostawia się automatycznie.

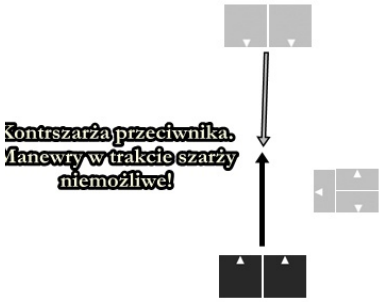
10.6. KOLEJNE ATAKI

- Gdy wszystkie testy morale zostaną zdane (lub nie) jednostki uciekną, zostaną odepchnięte albo dojdzie do walki, przychodzi pora na akcję gracza B, który deklaruje atak jednego ze swoich pułków na jednostki gracza A.
- **Cała procedura jest powtarzana naprzemiennie po jednym pułku.**
- Jeśli żaden z pułków gracza ze względu na swoje rozkazy nie MUSI wykonać ataku, gracz może zrezygnować z atakowania w swojej kolejności. Mówi wtedy "pass". Jeśli drugi gracz zrobi to samo, to faza ataków dobiega końca. Żeby faza ataków dobiegła końca wszyscy gracze muszą powiedzieć "pass".

10.7. MANEWRY W TRAKCIE SZARŻY

- Jeśli **reakcją na atak NIE będzie kontratak (nazywany także kontrszarżą lub „na bagnety!"), to gracz atakujący ma prawo wykonać w trakcie ataku dowolną ilość manewrów**, pod warunkiem, że starczy mu ruchu, aby zetknąć się z jednostką, którą miał zaatakować.
- **Nie można dokonywać manewrów w strefie kontroli jakiegokolwiek oddziału przeciwnika!**





10.8. ATAK POZOROWANY

Jednostki, które posiadają w swoich statystykach cechę „atak pozorowany" (głównie Kozacy i Krakusi), mogą wykonać ten specjalny rodzaj ataku. Gracz deklarując atak taką jednostkę może ogłosić, iż będzie to atak pozorowany. **Atak ten przeprowadza się zgodnie z normalną procedurą z tymże obrońca nie testuje swojego morale, a atakująca jednostka jest zawsze odepchnięta.** Jeżeli wykonująca atak pozorowany jednostka zda morale, to zostaje odepchnięta, lecz nie ponosi żadnych strat.

Kawaleria przeciwnika ma prawo zadeklarować kontratak, musi wtedy zdawać morale, w razie sukcesu ma prawo przeprowadzić pościg.

Jednostki, które w jakikolwiek sposób brały udział w atakach nie mogą się już ruszać w fazie ruchu, więc nawet atak pozorowany może je unieruchomić.

10.9. REAKCJE NA ATAKI

W zależności od posiadanych rozkazów gracz może wybrać jedną spośród różnych reakcji na atak:

- ODWRÓT! – gracz, który chce wykonać odwrót deklaruje o ile cm ruchu będzie chciał się ruszyć. Do dystansu należy zawsze doliczyć jeden zwrot (do tyłu). **Pułk odwraca się tyłem do atakującego i wykonuje odwrót o zadeklarowaną wartość ruchu. Nie może być ona wyższa niż ruch danej jednostki. Jeżeli wykonujący odwrót pułk nadal znajduje się w zasięgu** atakującego oddziału przeciwnika, **to zostaje zniszczony**. Jeżeli zaatakowany pułk **jest poza tym zasięgiem lub został zasłonięty przez inny, przyjazny pułk, to odwrót jest udany**. Wtedy atakujący **przeciwnik wchodzi na miejsce, które zajmował oddział przeciwnika** lub **przekierowuje swój atak** na jednostkę, która „weszła mu w drogę". Szczegóły znajdują się w punkcie „przekierowanie ataków".

Odwrót jest niemożliwy, jeśli atakująca jednostka jest bliżej, niż wynosi koszt obrotu zaatakowanej jednostki. **Artyleria piesza NIGDY nie może wykonać odwrotu. Artyleria konna MOŻE** to zrobić, ale musi się zaprzodkować.

Jeśli obrońca jako reakcję zadeklarował "odwrót", a **atakujący nie zdał testu morale**, to obrońca MUSI zaliczyć swój test morale. Zaliczony test oznacza pozostanie na miejscu lub odwrót według planu (decyzja gracza), niezdany test oznacza ucieczkę.

- STAĆ I STRZELAĆ! – nie chodzi tutaj o strzelanie opisane w rozdziale o strzelaniu. Jego efekty są odzwierciedlone w przepisach atakowania. Zatem **obaj gracze testują morale według przepisów, które opisano w zasadach przeprowadzania ataków. Jednostka przyjmuje atak w miejscu.**
- ZMIANA FRONTU – zmiana frontu jako reakcja na szarżę przeciwnika jest możliwa, gdy przeciwnik atakuje z odległości większej **niż 30 cm (jazda) i 15 cm (piechota),** wliczając manewry po drodze (nie licząc ostatniego manewru dostawienia). Jeśli jest to możliwe, to jednostka ustawia się frontem do atakującego ją przeciwnika (nie będzie wtedy ataku od boku/tyłu). **Zmiana frontu jest ZABRONIONA dla artylerii.** Wszystkie testy morale przebiegają na normalnych zasadach. Nie mogą zmieniać frontu związane walką jednostki
- KONTRATAK! – **jednostka może zadeklarować kontratak (dla piechoty zwany „na bagnety!").** Jest to możliwe **tylko w przypadku, gdy przeciwnik atakuje od frontu.** Nie można kontratakować, gdy jednostka została zaatakowana z flanki lub z tyłu. Gracze mierzą dystans i dostawiają jednostki do siebie w połowie drogi. Obydwa oddziały posiadają bonusy za atak! Kontrataki są wykonywane tylko i wyłącznie w linii prostej – nie można przeprowadzać żadnych manewrów (poza początkowym zwrotem, aby nakierować się na wprost na przeciwnika oraz końcowym wyrównaniem podstawek). Wszystkie testy morale przebiegają na normalnych zasadach. **Piechota nie może kontratakować na atakującą ją kawalerię!**
- FORMUJ CZWOROBOK lub MASĘ! – jednostki piechoty posiadające w zasadach specjalnych zapis, że mogą sformować czworobok lub masę mogą spróbować wykonać ten manewr. **Jeśli dystans ataku jest równy i mniejszy niż 15 cm (pół kilometra) dla atakującej piechoty lub jazdy to sformowanie czworoboku albo masy jest NIEMOŻLIWE. Do dystansu doliczamy także koszt manewrów, wpływ terenu itd.** Gracze testują morale na normalnych zasadach. Jeśli gracz, który chciał utworzyć czworobok/masę, zdał test morale, to manewr przyniósł powodzenie - czworobok został utworzony. **Porażka sprawia**, że nie udało się sformować czworoboku (albo masy), oddział pozostaje w tej samej formacji, którą posiadał i dodatkowo **dostaje punkt dezorganizacji.**

Reakcja na ataki zależy również od rozkazów, jakie posiada dana dywizja. Nie można uciekać, gdy rozkazano nacierać...

10.10. TABELA WPŁYWU MORALE NA ATAKI

Tabela wpływu MORALE NA ATAKI

Sytuacja	MODYFIKATOR
Atak od frontu na **PIECHOTĘ stojącą W LINII lub ORDRE MIXTE** (jeśli obrońca jako reakcję wybrał "stać i strzelać"). Nie dotyczy ataku na jednostkę z jedną podstawką.	**-2 piechota** **+2 kawaleria**
Obrona piechoty **stojącej w CZWOROBOKU lub w MASIE** przeciwko kawalerii. Bonus nie działa jeśli zmiana szyku następuje w trakcie ataku. **Uwaga**: Modyfikator dla piechoty **nie działa**, jeśli jednostka jest zdezorganizowana (zmieszana i wyższe poziomy).	**+2 piechota** (dodatkowe **+1** jeśli dołączono artylerię) **-1 atakująca kawaleria** (tylko jeśli czworobok został sformowany wcześniej)

Atak na FLANKĘ/TYŁ.	**Automatycznie**
Atak od frontu na **ARTYLERIĘ.** Modyfikator **nie obowiązuje** jeśli **piechota** atakuje z odległości **15 cm i mniejszej**, a **kawaleria** z odległości **30 cm i mniejszej. Modyfikator obowiązuje tylko raz na turę!** Jeśli był w zastosowaniu artyleria nie może już w tej turze strzelać! Przy **wielkiej baterii** test zdajemy za każdą baterię wchodzącą w jej skład (min. 5 razy). Atak na artylerię z tym modyfikatorem **zużywa 1 ładunek amunicji armat.** **Atak na artylerię pozbawioną amunicji wychodzi automatycznie.**	**-5** **-1 Artyleria pułkowa**
Obrona w TERENIE DAJĄCYM OSŁONĘ (teren trudny, las, zagajnik, zagłębienie, za murem/płotem), **w TERENIE ZABUDOWANYM, POWYŻEJ atakującego,** lub **ATAK Z GÓRKI.**	**+1**
Obrona w FORTYFIKACJACH. Modyfikator nie liczy się, jeśli zaatakowano fortyfikacje liniowe od flanki lub z tyłu, gdzie nie dają bonusu do obrony.	**+3 piechota** **0 kawaleria**
PRZEWAGA LICZEBNA. Decyduje liczba podstawek.	**+1**
Bonus do morale za **WSPIERAJĄCE oddziały** (na zasadach wsparcia, maksymalnie +3).	**+1 za każdy**
Różnica w poziomach DEZORGANIZACJI. +/- 1 za każdy poziom różnicy między atakującym, a obrońcą i vice versa.	**+/- 1**

Jeżeli nie **można znaleźć** jakiegoś modyfikatora, to **znaczy, że jego wartość wynosi 0.**

10.11. ATAK NA FLANKI I TYŁY

Jeżeli atakująca jednostka znajduje się w bocznej strefie oddziału przeciwnika, to wykonuje atak na jego flankę. Jeżeli znajduje się w tylnej strefie oddziału przeciwnika, to wykonuje atak na jego tył.

10.12. ATAK NA FLANKI I TYŁY WALCZĄCYCH JEDNOSTEK

Jeżeli oddział przeciwnika jest związany walką z jednym z pułków gracza, to gracz ma prawo zaatakować innym pułkiem związanego walką przeciwnika od boku - nawet jeśli pułk gracza znajduje się w przedniej strefie przeciwnika. Jeżeli pułk gracza znajduje się w bocznej strefie związanego walką przeciwnika, to ma prawo zaatakować od tyłu.

Jednostka gracza musi mieć wystarczająco dużo ruchu, aby dostawić się do pułku przeciwnika. Odzwierciedla to sytuację, w której związane walką jednostki nie były w stanie przeprowadzić manewru, aby obronić się przed zajściem od flanki lub z tyłu.

10.13. WIELE ATAKÓW PRZECIWKO JEDNEMU CELOWI

Jeżeli dwie lub więcej jednostki zaatakują przeciwnika, to należy dostawić je tak, aby obydwie stykały się z przeciwnikiem, pamiętając cały czas o zasadzie stykania się całymi podstawkami. Jeżeli nigdzie nie ma miejsca na dostawienie drugiej jednostki, to musi ona czekać w pobliżu, taki atak jest po prostu niemożliwy.

10.14. ATAK NA ODDZIAŁ STOJĄCY ZA PRZESZKODĄ

Jeżeli pułk atakuje oddział, który broni się za jakąś przeszkodą terenową, np. żywopłotem, murkiem, itp. to należy go dostawić do tej przeszkody terenowej i traktować te oddziały jakby stykały się ze sobą w walce.

10.15. PRZEKIEROWANIE ATAKÓW

Odwrót pułku przeciwnika może sprawić, że na drodze atakującej jednostki gracza stanie inny pułk. **Gracz ma wtedy prawo do przekierowania swojej szarży i zaatakowania nowego przeciwnika.** Traktujemy to tak samo jak pościg za przeciwnikiem. Tak samo, jak w przypadku pościgu, dystans przekierowanego ataku będziemy mierzyć od granicy strefy kontroli jednostki, która wykonywała odwrót, lub została ostrzelana ogniem wspierającym i odepchnięta/zmuszona do ucieczki.

Przekierowanie ataku wykonujemy z połową prędkości wykonującej atak jednostki, uwzględniając jej szyk. Przekierowująca atak jednostka ignoruje zwolnienia z powodu terenu, który przekracza, nie może rzecz jasna poruszać się po terenie nieprzekraczalnym, tudzież przechodzić przez rzekę.

Oddział, na który chcemy przekierować atak MUSI znajdować się w zasięgu połowy ruchu, wykonującej atak jednostki. Jeżeli przeciwnik jest poza zasięgiem przekierowania ataku, atakująca jednostka porusza się o połowę swojego dystansu ruchu – wykonała pościg ale nie doszło do przekierowania ataku.

Po rozpatrzeniu odwrotu pułku przeciwnika, gracz deklaruje przekierowanie ataku, a następnie przeciwnik deklaruje swoją reakcję na ten atak. **Jednostka, na którą przekierowano atak jako reakcję może wybrać tylko „stać i strzelać" lub odwrót.** Całą procedurę rozgrywamy jak zwykły atak.

Przekierowanie ataku **wywołuje taki sam efekt jak pościg.** Zarówno jednostka ścigająca, jak i ścigana (która nie zdała morale przy ataku i ucieka) **tracą punkt dezorganizacji.**

Nie traci dezorganizacji jednostka, na którą atak został przekierowany.

Przekierować atak **można** na jednostki, które stoją dokładnie na linii pościgu i przez które zaatakowanie pierwotnego celu ataku jest niemożliwe.

10.16. BONUS DLA SZARŻUJĄCEJ KAWALERII

Szarżujące jednostki kawalerii otrzymują bonus do walki. **Aby otrzymać ten bonus, ostatnie 10 cm musi przejechać w linii prostej** (nie licząc finalnego dostawienia/wyrównania podstawek), **po terenie, który nie spowalnia ruchu!**

10.17. DEZORGANIZACJA KAWALERII PO WYKONANYCH ATAKACH

Kawaleria, która wykona atak na jakikolwiek pułk przeciwnika, skutkujący **walką wręcz, otrzymuje po zakończeniu walki jeden poziom dezorganizacji.**

Kawaleria nie zostanie zdezorganizowana, jeżeli nie doszło do walki (np. została odparta ogniem). Każda szarża zakończona walką dezorganizowała i męczyła kawalerię.

Dezorganizacja kawalerii po walce może doprowadzić do ucieczki.

10.18. BONUS DLA ATAKUJĄCEJ NA BAGNETY PIECHOTY

Piechota, atakująca na bagnety, także posiada bonus do walki, ale NIE ma wymogu przebycia danego odcinka w linii prostej oraz ograniczeń terenowych.

FAZA WALKI

10.19. ZASADY OGÓLNE WALKI

Faza walki rozpoczyna się po zakończeniu strzelania. Wszystkie oddziały przeciwnych armii, które stykają się ze sobą muszą walczyć. Walka jest rozgrywana symultanicznie. Straty zdejmuje się dopiero po zakończeniu starcia i obliczeniu wyniku walki, tak samo odepchnięcia i ucieczki.

10.20. PRZEBIEG WALKI

- **Wszystkie jednostki** przeciwnych armii, które **stykają się ze sobą, muszą walczyć.**
- Gracz posiadający **inicjatywę wyznacza kolejność** rozgrywania wszystkich walk na polu bitwy.
- **Liczymy wartość bojową wszystkich podstawek związanego walką pułku.** Do tej zsumowanej wartości doliczamy wszystkie modyfikatory opisane w tabelach walki. Oznacza to, iż podstawki NIE muszą się stykać, aby uczestniczyć w danej walce. Wystarczy, że styka się tylko jedna podstawka, a do walki będziemy liczyć WB wszystkich podstawek w pułku.
- Każdy gracz **rzuca tyloma kostkami, ile wynosi jego** zmodyfikowana **wartość bojowa.**
- Za **trafione** uznawane są **wszystkie rzuty na 4+.**
- Po obliczeniu ilości trafień **gracze konsultują wynik z tabelą strat.**

Tabela WYNIKÓW WALKI

Wynik walki	Rezultat walki (dla przegranego). Poziom dezorganizacji w nawiasie.
0	Walka będzie **kontynuowana** w **następnej turze.** Piechota zostaje w walce, **kawaleria zostaje odepchnięta.**
1	**Zmieszany (1)** i **odepchnięty**
2	**Wstrząśnięty (2)** i **odepchnięty**
3	**Zdemoralizowany (3)** i **odepchnięty**
4 +	**Zdemoralizowany (3)** i **ucieczka**

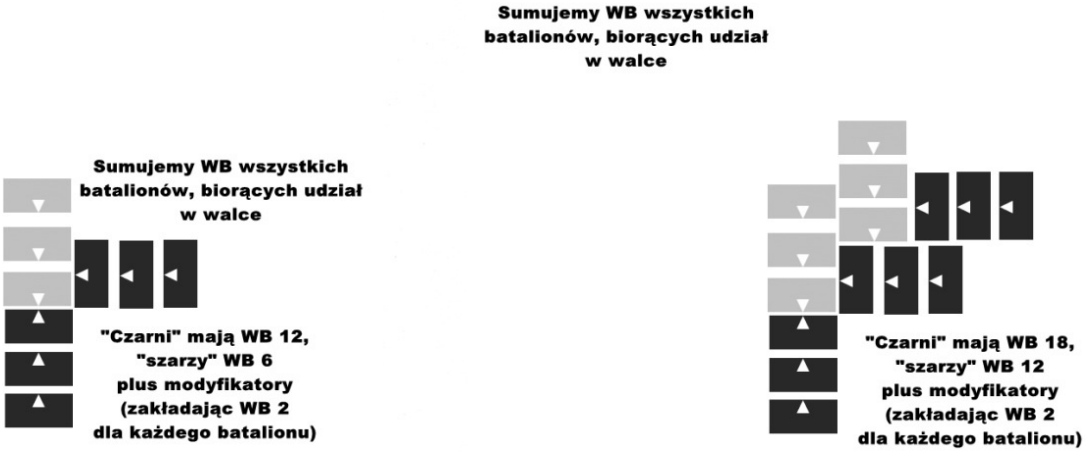
STRATY poniesione w wyniku WALKI WRĘCZ
1 trafienie = 1 punkt strat WTR

Należy pamiętać, iż **kawaleria po szarży i walce otrzymuje jeden punkt dezorganizacji.**

- **Gracze odejmują straty od wytrzymałości swoich pułków.**
- Jeżeli **straty będą równe wytrzymałości jednej podstawki**, to **zostaje ona zniszczona** i należy ją od razu **zdjąć z pola bitwy.** Jeżeli będą równe wytrzymałości dwóch podstawek, to należy zdjąć dwie, itd.
- Następnie obliczamy wynik walki, odejmując trafienia gracza, który osiągnął ich więcej, od trafień gracza, który osiągnął ich mniej. **Walkę wygrał ten gracz, który osiągnął więcej trafień.**
- Zwycięski gracz **sprawdza wyniki starcia w tabeli walki wręcz**.
- Gracze wprowadzają w życie **rezultaty z tabeli wyników walki** (straty, dezorganizacje, a na koniec fazy walki odepchnięcia czy ucieczki).

10.21. WALKA KILKU JEDNOSTEK JEDNOCZEŚNIE, TZW. MULTICOMBAT

W przypadku walki wielu jednostek jednocześnie sumujemy WB wszystkich oddziałów, uwzględniamy modyfikatory i wykonujemy jeden rzut.



Modyfikatory

Każda jednostka dostaje swoje modyfikatory, które dodajemy do całej puli kostek.

Wyjątkiem jest modyfikator do walki w fortyfikacjach, TZ, terenie trudnym, lesie/zagajniku, który dodajemy jednokrotnie do całej walki.

Podobnie **modyfikator za dezorganizację odejmujemy i dodajemy jednokrotnie.** W przypadku walki **jednostek z różnym poziomem dezorganizacji, uwzględniamy najwyższy i najniższy poziom dezorganizacji** w danej walce, dodajemy go również jednokrotnie do całej walki (a nie dla każdej jednostki).

Przykład:

Zakładamy, iż każdy pułk w przykładzie liczy 2 bataliony, każdy z WB 2.

Pułk 1 i 2 atakują pułki A i B. Walka odbywa się TZ. Pułk A ma pierwszy poziom dezorganizacji, a pułk B ma drugi poziom dezorganizacji.

Sumujemy WB.

Pułki 1 i 2 mają razem WB 8 + 1 za atak na bagnety 1 pułku i kolejne +1 za atak na bagnety 2 pułku. Razem mamy już 10. Dodatkowo różnica w dezorganizacji z najgorszym pułkiem przeciwnika (pułk B) wynosi 2. Zatem dodajemy kolejne 2 kostki, to już w sumie 12. Walka w TZ dodaje kolejne 4 kostki dla atakującego (TZ 1) – tutaj liczymy tylko jeden, wspólny modyfikator dla wszystkich biorących udział w walce pułków. Mamy zatem już 16. To finalna liczba kostek, jaką będzie dysponował gracz dowodzący pułkami 1 i 2.

Pułki A i B również mają WB 8. Niestety pułki A i B posiadają dezorganizację. Liczymy do całej walki najgorszą dezorganizację, zatem uwzględnimy dezorganizację pułku B (2 poziom, czyli -2 kostki). Zostaje nam 6 kostek. Doliczamy jednak 5 kostek za walkę w TZ. Ogółem gracz dowodzący pułkami A i B będzie dysponował 11 kostkami.

Straty

Straty zadajemy proporcjonalnie każdej jednostce. Jest to łatwe, jeśli w walce uczestniczą dwa, albo trzy oddziały, staje się trudniejsze, gdy pojawia się ich więcej, a niektóre atakują od boku. Naczelna zasada jest taka, iż **jednostka, która atakuje od boku lub od tyłu, otrzymuje co trzecią stratę w całej walce. Jeżeli sama została zaatakowana od boku lub od tyłu, nie ma już takiego przywileju, otrzymuje normalne straty.**

UWAGA: W przypadku walk dużej liczby oddziałów (więcej niż 4), każdy oddział otrzymuje straty proporcjonalne – nie ważne, czy atakuje od boku/tyłu itd.!

W przypadku **strat nieparzystych rzucamy kostką**, która jednostka otrzyma większe straty niż pozostałe.

Przykład:

Pułki A atakuje przeciwnika od frontu, pułk B atakuje przeciwnika od skrzyła. W walce otrzymały 7 punktów strat. Straty przydzielamy według następującego schematu (każdy punkt strat otrzymuje tutaj numerek): Pułk A 1, 2, 4, 5, 7. Pułk B 3, 6.

Pułkowi A przyznaliśmy dwa pierwsze punkty strat, następnie jeden otrzymał pułk B, potem znowu wracamy do pułku A, który otrzymuje znowu kolejne dwa. Później kolejny 1 punkt otrzymuje pułk B itd.

10.22. DOSTAWIANIE PODSTAWEK

- **Czołowe podstawki** walczących jednostek muszą stykać się ze sobą **całą szerokością** i tak należy je zawsze dostawić do siebie. W przypadku zaatakowania piechoty od flanki wystarczy stykać się z całym bokiem podstawki piechoty.
- Jeśli nie jesteśmy pewni, czy podstawka może walczyć należy sprawdzić, czy przynajmniej połowa jej boku styka się z przeciwnikiem. Jeśli nie, atak jest niemożliwy. Jeśli nie jesteśmy pewni, należy rzucić kostką.
- **Atakujący wybiera podstawkę** do której **dostawi swoje jednostki.** Jest to szczególnie istotne, gdy kolumna atakuje linię.
- **Podstawki zaatakowane od boku lub od tyłu** używają tylko **połowy swoich bazowych kostek,** zaokrąglając w dół.

10.23. OZNACZANIE STRAT

Straty najlepiej oznaczać małymi kostkami, które będą miały różne kolory. Kolor będzie oznaczał poziom dezorganizacji a cyfra na kostce pozostałą wytrzymałość najsłabszej podstawki.

Jeśli oddział składa się z różnych podstawek, to **decyzję,** która podstawka poniesie straty **podejmuje przeciwnik.** Gdy podstawka zostanie usunięta, gracz dostawia pozostałe podstawki tego pułku tak, żeby front oddziału był jak najbardziej zbliżony do tego początku walki.

10.24. PRZESKRZYDLENIE PRZECIWNIKA

Jeśli jeden z walczących pułków ma szerszy front niż pułk przeciwnika, to otrzymuje on bonusy za przeskrzydlenie. Obrazuje to sytuację, w której zagrożone są flanki głębokiej formacji wroga.

Przykład

Francuski pułk w kolumnie (szerokość batalionu) naciera na brytyjską brygadę piechoty, ustawioną w linii o szerokości 4 podstawek.

Gdy dojdzie do walki wręcz brytyjska brygada zarówno na prawym jak i lewym skrzydle walki ma szerszy front niż pułk francuski. Za każde z tych skrzydeł dostanie modyfikator +1 do walki.

Gdyby brytyjska brygada składała się z 2 batalionów, to przeskrzydliłaby Francuzów tylko na jednej flance.

Nie można przeskrzydlić jednostek, które nie mają flank ani boków, czyli znajdujących się w **czworobokach, masach** (gdy atakuje kawaleria), **terenie zabudowanym, lasach, zagajnikach czy zamkniętych fortyfikacjach.**

Piechota nie może przeskrzydlić atakującej ją kawalerii.

10.25. ODEPCHNIĘCIE

- Odepchnięty oddział rusza się **do tyłu o 10 cm** w przypadku **piechoty i 20 cm** w przypadku **kawalerii.** Ruch odbywa się **frontem do nieprzyjaciela po linii prostej.**
- Jeżeli **miejsce**, gdzie ma znaleźć się odepchnięty oddział, jest **zajęte przez inny pułk**, to dystans odepchnięcia należy **wydłużyć** tak, aby odepchnięty oddział **znalazł się na wolnym polu.**
- **Odepchnięty oddział**, który **wyszedł za planszę**, wraca do bitwy **w następnej turze** w fazie ruchu, posiadając automatycznie osobny rozkaz „ruch". Oddział taki **ustawia się** w miejscu, gdzie **wyszedł poza planszę.**
- Jeżeli miejsce odepchnięcia **zajmuje jednostka przeciwnika**, to oddział należy ustawić **turę później**, przy własnej **podstawie operacyjnej.**
- Jeśli zajęta jest również podstawa operacyjna, to oddział nigdy nie wróci na pole bitwy. Traktujemy go jak jednostki, które uciekły.

10.26. WYCOFANIE JEDNOSTEK PO WALCE

Oddział gracza, który zremisował lub wygrał starcie, ale nie odepchnął lub zmusił do ucieczki przeciwnika, może się WYCOFAĆ. Przebiega to dokładnie tak, jak w przypadku odepchnięcia.

10.27. ODEPCHNIĘCIE ODDZIAŁU NA WROGĄ JEDNOSTKĘ LUB NIEPRZEKRACZALNY TEREN

Jeżeli pułk zostanie odepchnięty, albo zmuszony do ucieczki i „wejdzie" na jednostkę przeciwnika, to zostaje automatycznie wyeliminowany (żołnierze poddają się), ale zniszczeniu ulegają tylko te podstawki, które w wyniku takiego zdarzenia „wejdą" na jednostkę przeciwnika. **Pułk, który stracił w ten sposób choć jeden batalion, automatycznie otrzymuje najwyższy możliwy poziom dezorganizacji.**

Tak samo dzieje się, jeżeli drogę odepchniętemu lub uciekającemu oddziałowi zablokowała nieprzekraczalna przeszkoda terenowa (duża rzeka, jezioro, morze, wysokie góry).

10.28. ODEPCHNIĘCIE KAWALERII I ARTYLERII NA PŁOT LUB ŻYWOPŁOT

Kawaleria, która **wpadła** na **płot lub żywopłot**, otrzymuje automatycznie **jeden poziom dezorganizacji.**

10.29. ODEPCHNIĘCIE ODDZIAŁU ZAATAKOWANEGO Z RÓŻNYCH STRON

Jeśli odepchnięty zostanie oddział, który został zaatakowany z dwóch stron, to linia odepchnięcia jest wypadkową dwóch kierunków, z których jednostka została zaatakowana.

Jeśli atak nastąpi z dwóch przeciwnych stron, to linia odepchnięcia będzie wypadkową tych dwóch kierunków, w kierunku własnej krawędzi pola bitwy. Jeśli nie można rozstrzygnąć, które odepchnięcie będzie „bliżej własnej krawędzi", to wybieramy to, które zbliży odepchnięty oddział do własnej podstawy operacyjnej.

Jeśli oddział został **zaatakowany z trzech lub czterech stron** jednocześnie i w wyniku walki **został odepchnięty**, to oddział ten **traktujemy jako zniszczony.**

10.30. UCIECZKA

Oddział może być zmuszony do ucieczki, jeśli wynik ataku, walki lub ostrzału nakaże mu ucieczkę, lub straci więcej niż 3 poziomy dezorganizacji np. w wyniku nieudanego testu psychologicznego. Ucieczkę rozpatrujemy w następujący sposób:

- Uciekający oddział **operuje w szyku luźnym** i ucieka po linii prostej, tyłem do przeciwnika z połową swojej maksymalnej prędkości. Jeżeli do ucieczki nie doszło w wyniku ataku, walki lub ostrzału, oddział ucieka najkrótszą, prostą drogą w kierunku swojej krawędzi pola bitwy, tj. tej, gdzie znajduje się podstawa operacyjna gracza.
- **Uciekająca jednostka** nie zwalnia z uwagi na trudny teren, las itd.
- **Uciekający oddział nie posiada jakichkolwiek bonusów za szyk, zajmowaną pozycję itd**., ma natomiast wszelkie minusy za dezorganizację itp.
- Pod koniec tury, w fazie organizacji, uciekająca jednostka musi zdać test morale, pomniejszony o poziom jej dezorganizacji i modyfikatory pochodzące od dowódców. **Jeśli nie zda testu, jest zdejmowana z pola bitwy i traktowana jako straty.**
- Jeśli uciekająca jednostka natrafi po drodze na oddział przeciwnika lub nieprzekraczalny teren, to **traktujemy ją jako wyeliminowaną.**
- Uciekająca jednostka, która **opuściła pola bitwy**, **nigdy nie może** na nie powrócić, traktujemy ją jako zniszczoną.
- Jeśli uciekająca jednostka **zostanie zaszarżowana przez inny oddział** niż ten, który ją ściga, to **zostaje automatycznie zniszczona.**
- **Artyleria, która została zmuszona do ucieczki, zostaje automatycznie zniszczona.**

10.31. POŚCIG

Jeżeli jednostka gracza zwyciężyła starcie, które zakończyło się **odepchnięciem lub ucieczką** przeciwnika, to **MOŻE wykonać pościg.** Podobnie jeśli przeciwnik uciekł **w wyniku ataku jednostki gracza, albo ostrzału ognia wspierającego. Decyzję o wykonaniu pościgu podejmuje gracz.**

Pościg wykonujemy o **połowę zasięgu ruchu jednostki**, na który pozwala jej aktualnie przyjęty szyk. Pościg za jednostką, która została odepchnięta lub zmuszona do ucieczki w wyniku ognia wspierającego wykonujemy od granicy strefy kontroli tej jednostki, zanim została zmuszona do zmiany pozycji. Pościg za jednostką, która uciekła w wyniku walki lub niezdanych testów morale wykonujemy od miejsca, w którym stała ścigająca jednostka. **Ścigająca jednostka nie zwalnia z uwagi na trudny teren, las, itd.**

Jeżeli w wyniku pościgu, oddział gracza zetknie się z **odepchniętym przeciwnikiem**, to oddziały są traktowane jako **walczące wręcz. Walka** zostanie przeprowadzona **w następnej turze. Nie testujemy wtedy morale do ataku**, chyba że ścigająca jednostka przekieruje swój atak na inny pułk nieprzyjaciela.

Jeżeli w wyniku pościgu oddział gracza zetknie się z **uciekającą jednostką**, to jednostka ta jest **zniszczona.**

Jeżeli pościg za jednostką odbywa się w wyniku niezdanych przez przeciwnika testów morale, a nie walki, to gdy ścigająca jednostka zetknie się z innym oddziałem przeciwnika, to walka odbędzie się jeszcze w TEJ SAMEJ turze.

Jednostka NIE MUSI testować morale, aby sprawdzić czy będzie ścigać przeciwnika, czy powstrzymała pościg. Decyzja o pościgu lub jego braku zależy tylko i wyłącznie od gracza. Wyjątkiem są jednostki z cechami zmuszającymi do pościgu (np. furiaci) albo zabraniającymi go.

NIE MOŻNA przeprowadzać pościgu jeśli doprowadzi on do ucieczki ścigającej jednostki.

Możliwość **pościgu zależy również od rozkazu**, jaki posiada dana dywizja/pułk. Jeżeli nie pozwala ona na pościg, to jednostka nie może ścigać odepchniętych oddziałów.

Jeżeli oddział **wykonuje pościg**, to **obie jednostki** (ścigająca i ścigana), **zyskują 1 poziom dezorganizacji.** Jest to dodatkowy efekt, niezależny od wyniku walki. Może to doprowadzić do automatycznego przejścia w stan ucieczki, jeśli przekroczony zostanie 3 poziom dezorganizacji. Wtedy natychmiast wykonuje się ucieczkę jednostki według normalnej procedury.

Jeżeli na drodze wykonującej pościg jednostki stoi inny oddział przeciwnika, to ścigająca jednostka musi wykonać atak na nowego przeciwnika. Odbywa się on na takich samych zasadach, jak przekierowanie szarży. Wyjątkiem jest dystans szarży, który mierzymy od miejsca, gdzie miała miejsce walka.

Jeżeli do zetknięcia doszło w wyniku pościgu po walce, to nową walkę rozegramy w następnej turze, jeżeli po atakach to jeszcze w tej samej turze.

Piechota nie może ścigać kawalerii, artyleria nie może ścigać nikogo.

10.32. POŚCIG ZA ODEPCHNIĘTYM ODDZIAŁEM ZA PLANSZĘ

Jeżeli jednostka gracza została odepchnięta poza planszę, a przeciwnik zadeklarował pościg, to ścigana jednostka zostaje zniszczona. Ścigający oddział przeciwnika powróci na pole bitwy w następnej turze, w fazie ruchu jednostek, w to samo miejsce, w którym je opuścił. **Będzie dysponował samodzielnym rozkazem „ruch".**

Jeżeli miejsce to jest zajęte przez jednostki drugiej strony, to oddział powróci na pole bitwy w najbliższym możliwym miejscu.

10.33. WALKA W TERENIE ZABUDOWANYM

TZ dzieli się na kwadratowe sekcje o wymiarach 10x10 cm, w których może zmieścić się maksymalnie **pułk lub brygada liczącą nie więcej niż 5 batalionów**, dodatkowo jedna bateria artylerii pułkowej oraz nieograniczona ilość wodzów.

W każdym kierunku w TZ mogą być zwrócone maksymalnie dwie podstawki. Ma to znaczenie dla widoczności i strzelania, ale nie odgrywa żadnej roli w przypadku walki, gdyż walczyć i tak będą wszystkie podstawki w TZ.

Jednostki, które znajdują się w TZ i zostały odepchnięte, są zawsze odepchnięte poza TZ. Dystans odepchnięcia liczymy od granicy TZ. Podobnie jest w przypadku ucieczki.

Jeśli jednostka wygra walkę o TZ lub fortyfikacje, to automatycznie je zajmuje, bez przeprowadzania pościgu. Należy przemieścić taką jednostkę do środka TZ/fortyfikacji - chyba, że przeprowadza pościg, wtedy rozstrzygamy go na zasadach ogólnych.

Aby zaatakować TZ, jednostka musi mieć wystarczającą ilość ruchu, aby wejść w jego obręb. Jeżeli ma za mało cm ruchu, to możliwy jest tylko ostrzał.

Przykład

Brygada brytyjskiej piechoty w kolumnie wykonuje atak na wioskę. Pokonała 7 cm, aby dojść do granicy osady i musi wydać jeszcze 5 cm, aby mogła rozpocząć się walka - tyle, ile kosztuje wejście na obszar TZ.

Oddziały, które znajdują się w TZ **nie mają NIGDY bonusu za szyki, tyralierę, flankierów, czy ataki od flanki/tyłu.** Liczymy bonusy wynikające z dezorganizacji, ataków na bagnety, zdolności specjalnych itd., oraz jednorazowy dla całej walki bonus za walkę w TZ.

Oddziały w TZ **NIE MAJĄ flank oraz tyłu.**

Podobnie jak w zwykłej walce **liczymy wartość bojową wszystkich atakujących i znajdujących się w terenie zabudowanym podstawek.** Bonus za walkę w TZ liczymy jednokrotnie dla strony atakującej, niezależnie od liczby atakujących jednostek oraz jednokrotnie dla obrońcy. Pozostałe bonusy liczymy normalnie. Wartość bojowa NIE

zależy od kierunku w jakim skierowane są jednostki obrońcy, ani z którego przeprowadzany jest atak. Po prostu liczymy wszystkie podstawki atakujące i broniące się w terenie zabudowanym.

Walkę tę liczymy jako jedno duże starcie, nie dzielimy na osobne walki pomiędzy różne pułki. Straty wśród jednostek atakującego rozdzielamy symetrycznie – tyle samo dla każdej jednostki. W przypadku strat nieparzystych rzucamy kostką, która jednostka atakującego otrzyma większe straty niż pozostałe.

Przykład:

Libenau (TZ 1) jest broniona przez austriacki pułk piechoty Duka, liczący 3 bataliony. Atakują go dwa polskie pułki, 3 oraz 5, liczące w sumie 4 bataliony. Jeden z polskich pułków zaatakował TZ od tyłu, drugi od frontu, oba w kolumnach, liczymy WB wszystkich podstawek walczących oddziałów, a w TZ nie bierzemy pod uwagę szyków, czy ataków od tyłu/boku. Zatem, Austriacy mają WB 2 x 3 bataliony = 6 + 5 za obronę w TZ = 11. Polacy mają WB 2 x 4 bataliony = 8 + 4 za walkę w TZ (dla całej walki) + 1 za atak na bagnety 3 pułku, +1 za atak na bagnety 5 pułku = 14.

Austriacy otrzymali 7 trafień, Polacy 5 trafień, zatem poddani Cesarza Franciszka I, tracą WTR 7 (1 podstawka i straty w drugiej), zostaną odepchnięci i wstrząśnięci (2 poziom dezorganizacji). Polacy wygrali, nie mają zatem dezorganizacji, ale otrzymają 5 punktów strat. Rozdziela się je po równo między atakujące pułki. Ponieważ liczba trafień wynosiła 5, zatem należy rzucić kostką i sprawdzić, który z pułków otrzyma jedno trafienie więcej. W ten sposób jeden pułk dostanie 3, a drugi 2 trafienia.

10.34. WALKA W LASACH I W ZAGAJNIKACH

Warto zapamiętać, iż w lesie oddziały **NIE mają bonusów za szyki,** gdyż każda jednostka w tym terenie porusza się w **szyku luźnym.** Jednostki w lesie i w zagajniku nie mogą być także przeskrzydlone.

10.35. WALKA O FORTYFIKACJE

Fortyfikacje dzielą się na reduty, które traktujemy podobnie jak TZ oraz fortyfikacje liniowe, które dają efekt fortyfikacji tylko przy ataku frontalnym.

Walka o fortyfikacje odbywa się na dwa sposoby, w zależności jakie fortyfikacje są brane pod uwagę.

W przypadku redut, czyli fortyfikacji zamkniętych, aby doszło do walki wręcz, jednostka musi zaatakować oddziały znajdujące się w reducie. Podobnie, jak w przypadku ataku na TZ, musi wydać odpowiednią liczbę cm, aby mogło dojść do walki (koszt wkroczenia na wały).

Przykład

Francuski pułk piechoty atakuje rosyjską redutę Rajewskiego. W fazie ataku przebiega 4 cm, aby dojść do granicy reduty; następnie musi wydać 5 cm, aby wkroczyć na wały. Dopiero wtedy może dojść do walki wręcz, pod warunkiem, że Francuzi zdadzą test ataku.

W przypadku fortyfikacji liniowych, jeśli jednostka atakuje od frontu (czyli przez fortyfikacje), to zasada jest taka sama, jak w przypadku redut; jeśli natomiast atakuje z niechronionej strony, to traktujemy walkę, jakby odbywała się na otwartym terenie.

Przykład

Pułk austriackiej piechoty zajmuje pozycję przy umocnionej linii i został zaatakowany od flanki (strony w tym przypadku niechronionej żadnymi umocnieniami) przez polskich ułanów. Wszystkie modyfikatory liczymy jak w walce na otwartym terenie, więc ułani dostaną bonus za szarżę, atak od boku itd.

10.36. WALKA CZWOROBOKÓW

W walce czworoboków najważniejsza zasada jest taka, iż **czworobok, który przegrał walkę wręcz, zawsze przechodzi w stan UCIECZKI.**

Oznacza to, że do normalnych wyników walki, które określa tabela (poziom dezorganizacji itp.), zawsze dodajemy ucieczkę. Może nawet dojść do sytuacji, że czworobok przegra walkę minimalnie, ale i tak zostanie zmuszony do ucieczki przez triumfującą jazdę. Symuluje to rozbicie czworoboku przez atakujące oddziały.

Druga ważna i logiczna zasada jest taka, że **czworobok nie posiada flank oraz tyłów.**

Reszta starcia z czworobokami odbywa się na zasadach ogólnych, tzw. multicombat.

10.37. WALKA MAS

Masy walczą tak, jak czworoboki.

Występuje jednakże jedna ważna różnica. **Walcząc z kawalerią**, masy **nie posiadają boków ani tyłu**, kawaleria zatem **nie otrzymuje** bonusu za atak flankowy czy na tyły. Natomiast **piechota**, która **atakuje masy, dostaje bonus** za zaatakowanie ich **od boku lub z tyłu.**

10.38. ODEPCHNIĘCIE KAWALERII PO KAŻDEJ REMISOWEJ WALCE

Oddziały jazdy, które wykonały szarżę, ale ich walka nie zakończyła się odepchnięciem lub zniszczeniem nieprzyjaciela, po zakończeniu rundy walki MUSZĄ dokonać odskoku od przeciwnika. Przebiega on dokładnie na tych samych zasadach, co opisane wcześniej WYCOFANIE. Odskakujące oddziały nie stają się zdezorganizowane.

Jeśli walczą dwa oddziały kawalerii i żaden nie odepchnął drugiego, to **na koniec walki oba podlegają wycofaniu.**

10.39. JEDNOSTKI WSPIERAJĄCE

Pułki, które nie są zaangażowane w walkę, a znajdują się w jej pobliżu, mogą wesprzeć swoje przyjazne oddziały, dodając im odpowiednie modyfikatory. **Wsparcia mogą udzielić tylko oddziały niezaangażowane w walkę, który nie wykonały ostrzału innego przeciwnika, niż ten z którym walczy jednostka, którą będą wspierać.**

Wsparcia może udzielić pułk, który znajduje się NIE DALEJ niż 10 cm od walczącej sojuszniczej jednostki. **Jeden oddział może wesprzeć tylko jedną jednostkę, nawet jeśli jest w zasięgu wsparcia dla kilku pułków.** Decyzję, który oddział zostaje wsparty, podejmuje gracz.

Zasady dotyczące wspierania:

- Wspierać może tylko piechota i kawaleria.
- Nie można wspierać artylerii.
- Nie mogą wspierać oddziały, które same zostały zaatakowane.
- **Nie mogą** wspierać jednostki, które są zdezorganizowane (2 i 3 poziom). Jednostki o pierwszym poziomie dezorganizacji MOGĄ wspierać.
- Nie mogą wspierać jednostki, które ostrzelały przeciwnika innego niż ten, z którym walczy jednostka, którą mamy zamiar wspierać. Zatem jeśli pułk A walczy z pułkiem B, a pułk C zamierza go wspierać, to nie może ostrzelać pułku D i jednocześnie wspierać pułku A. Może natomiast ostrzelać pułk B i wspierać pułk A.
- Nie mogą wspierać jednostki, które nie są aktywne (w fazie rozkazów nie zostały aktywowane).

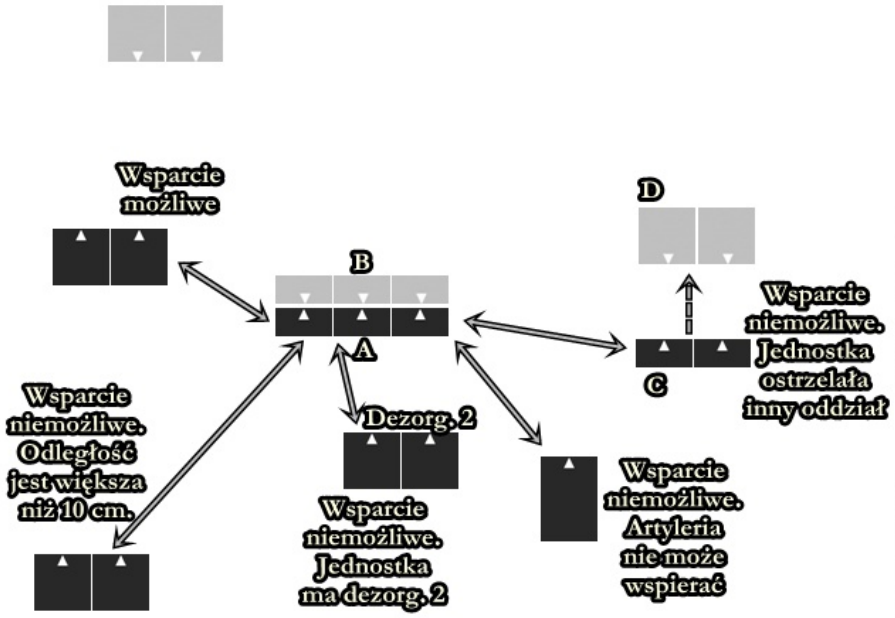
Aby sprawdzić jakiego wsparcia udziela dany pułk, trzeba zobaczyć, w jakiej pozycji znajduje się w stosunku do oddziału, który wspiera. Działa to na takiej samej zasadzie, jak przy ocenianiu, w którą część pułku uderzy atak.

Jeżeli wspierający oddział znajduje się na lewej flance sojuszniczej jednostki, to doda mu bonus za lewą flankę; jeżeli z prawej, to za prawą; jeżeli z tyłu, to za tył.

Czasem może zdarzyć się sytuacja, że wspierająca jednostka znajdzie się w przedniej strefie naszej jednostki. Może wtedy też udzielić wsparcia, ale należy pamiętać, że maksymalnie możemy dostać 3 kostki za wsparcie z różnych kierunków.

Modyfikatory za wspieranie mogą się sumować, więc 2 pułki znajdujące się na **dwóch różnych flankach** i jeden pułk z tyłu dodadzą w sumie +3 do wartości bojowej.

Maksymalnie tylko **jeden oddział może wesprzeć jedną stronę sojuszniczego oddziału**, a zatem 5 pułków na tyłach naszej jednostki da bonus +1 za wsparcie.



10.40. TABELE WALKI WRĘCZ

Aby odczytać tabelę, gracz sprawdza jakiej jednostki dotyczy (piechoty czy kawalerii). Następnie należy znaleźć listę modyfikatorów (za szyki - np. kolumnę, za elementy terenu - np. wzgórze, za sytuację taktyczną - np. atak na flankę czy za poziom dezorganizacji).

Następnie gracz sprawdza czy jego przeciwnikiem jest piechota, czy kawaleria oraz kto dokonał ataku. W ten sposób można sprawdzić modyfikator dla swojego oddziału.

MODYFIKATORY WALKI

SYTUACJA	MODYFIKATOR
SZARŻA **kawalerii nieregularnej**	**+2**
SZARŻA **lekkiej kawalerii**	**+3**
SZARŻA **kawalerii liniowej** i jazdy wyposażonej w **lance**	**+4**
SZARŻA **ciężkiej kawalerii**	**+5**
SZARŻA **kawalerii na piechotę** walczącą w **LINII**	**+2**
ATAK piechoty **„NA BAGNETY”** - dotyczy ataków i kontrataków.	**+1** Atak na jazdę niemożliwy (oprócz TZ, lasu, zagajnika i fortyfikacji)
Piechota walczy w **CZWOROBOKU** lub w **MASIE** Masa zaatakowana przez piechotę posiada flanki i tył.	**+2 piechota atakująca na czworobok/masę** **+3 piechota broniąca się przed jazdą** Porażka czworoboku/masy oznacza w każdym przypadku ucieczkę
Piechota walczy w **KOLUMNIE** lub **ORDRE MIXTE**	**+2** **0** jeśli zaatakowano nam flankę/tył
ATAK na **FLANKĘ** lub **TYŁ** przeciwnika	**+3** Obrona połową bazowych kostek
PRZESKRZYDLENIE przeciwnika, liczone za każde skrzydło. Nie działa w TZ, fortyfikacjach, lesie lub zagajniku, przeciw masie i czworobokowi	**+1** **0 piechota broniąca się przed kawalerią**
Walka w TERENIE DAJĄCYM OSŁONĘ (teren trudny, las, zagajnik). Nie dotyczy muru/płotu!	**+2 piechota** **0 kawaleria** W lesie/zagajniku brak bonusu za szyk i szarżę (kawalerii), w terenie trudnym brak bonusu za szarżę kawalerii.
Obrona **ZA OSŁONĄ** (płot, mur, zagłębienie, strumień, mała rzeka) lub **WYŻSZA POZYCJA przy ataku/obronie.**	**+2**
Walka w **TERENIE ZABUDOWANYM**	**0 kawaleria** **+4 atakująca piechota** **+5 broniąca się piechota** Brak bonusu za szyk Brak bonusu za szarżę kawalerii
Walka w **FORTYFIKACJACH** **Atak od boku/tyłu** na **fortyfikacje liniowe** i **od tyłu na reduty** traktujemy jak atak w terenie otwartym. Atak od frontu na fortyfikacje liniowe i od frontu/boku na reduty jest niemożliwy dla jazdy.	**0 kawaleria** **+4 atakująca piechota** **+6 broniąca się piechota** Brak bonusu za szyk
Za udział **DYWIZJONERA** lub **WODZA NACZELNEGO** w walce.	**+1**
Pułk **WSPIERAJĄCY z flanki** lub z **tyłu** (**maksymalnie +3** za dwie flanki oraz tył).	**+1**
Różnica w poziomach DEZORGANIZACJI. +/- 1 za każdy poziom różnicy między atakującym, a obrońcą i vice versa.	**+/- 1**

Przypomnienie: jednostka z rozkazem OBRONA, która „stoi i strzela” ma +1 do WB.

Minimalna ilość kostek, którą możemy rzucić to 1, nawet jeśli modyfikatory wskazują o lub mniej.

Jeśli nie znaleźliście modyfikatora dotyczącego danej sytuacji, przyjmujemy, że jego wartość wynosi 0.

10.41. INNE SYTUACJE ZWIĄZANE Z WALKĄ WRĘCZ

Inne sytuacje, jakie mogą zdarzyć się w walce i ich rozwiązania będą publikowane na stronie BW-N: http://bogowiewojny.wordpress.com/

Jeśli masz jakieś pytania odnośnie walki i innych zasad zachęcamy do napisania na Forum Strategie, gdzie znajduje się oficjalny temat BW-N: www.strategie.net.pl oraz na liście dyskusyjnej BW-N na Facebook'u.

XI. PSYCHOLOGIA

Cała wojna uwzględnia słabość ludzką i przeciw niej się kieruje.
Carl von Clausewitz „O wojnie"

11.1. FAZA ORGANIZACJI

FAZA ORGANIZACJI przebiega według następującej kolejności:

1. Zbieranie uciekających oddziałów
2. Dodatkowe manewry jednostek
3. Zmniejszanie dezorganizacji jednostek
4. Obliczanie morale całej armii
5. Zdejmowanie znaczników rozkazów dla dywizji i pojedynczych jednostek

11.2. TESTY PSYCHOLOGICZNE I MORALE PUŁKÓW

Wszelkie testy morale wykonujemy rzucając dwoma kostkami k6. Test uważa się za **udany**, jeśli **wynik naszego rzutu** będzie **równy lub mniejszy od aktualnej wartości morale** naszych oddziałów, tj. pomniejszonej lub powiększonej o różne modyfikatory, np. dezorganizację, obecność dowódców itd.

Testy morale wykonujemy gdy jesteśmy do tego zobligowani w trakcie ataków, walki, ucieczek, czy zbierania jednostek. Ich rezultaty wprowadzamy w życie zgodnie z zasadami odpowiedniej fazy gry, w przypadku ataków natychmiastowo, w pozostałych przypadkach zazwyczaj na koniec danej fazy. Zostało to opisane w rozdziałach opisujących poszczególne fazy gry.

Uwaga! Jeśli jednostki gracza zostały zdezorganizowane lub otrzymały inne efekty, zmniejszające morale i są zmuszone do jego testowania, to test ten wykonujemy już z pomniejszoną wartością morale.

Jeżeli w danym pułku występują podstawki o różnej wielkości morale, to zawsze dla testów bierzemy pod uwagę jednostki o NAJWYŻSZEJ jego wartości. Weterani dają przykład męstwa rekrutom.

Jeżeli zmodyfikowane morale jednostki wynosi 12 i więcej, to test morale jest zdawany automatycznie.

11.3. WPŁYW DOWÓDCÓW NA MORALE PUŁKÓW

Dowódcy mieli duży wpływ na morale swoich oddziałów - dobry dowódca potrafił zainspirować podwładnych do lepszej walki.

Generałowie i marszałkowie modyfikują morale oddziałów swoich dywizji/korpusów, które znajdują się **w odległości 30 cm od nich poprzez swoją wartość dowodzenia (w zakresie od -2 do +3).** To samo dotyczy **wodza naczelnego**, który może modyfikować **morale każdej jednostki swojej armii**, która przebywa w promieniu 30 cm od niego. Odnosi się to do wszystkich testów na morale. Należy też pamiętać, że **bonusy za dowódców mogą być ujemne!**

Morale jednostek zmodyfikujemy o wartość najlepszego generała, który znajduje się 30 cm od danych jednostek i który ma na nie wpływ.

Modyfikacje od dowódców NIE sumują się.

Przykład:

W pobliżu 14 pułku piechoty lekkiej znajduje się wódz naczelny z dowodzeniem -2 i dowodzący pułkiem generał dywizji z dowodzeniem 1. Pułk będzie miał +1 do morale, bo korzysta ze zdolności lepszego wodza. Jeśliby jednak znalazł się ponad 30 cm od swojego generała dywizji, a w zasięgu wodza naczelnego, to jego morale będziemy pomniejszać o 2 – zgodnie z wartością dowodzenia wodza naczelnego. Zawsze wybieramy wartość dowodzenia najlepszego wodza w zasięgu, któremu podlegają dane jednostki.

W fazie organizacji, dowódca, który nie dołączył w atakach, czy walce do jakiegoś oddziału, może wykonać ruch i dołączyć do dowolnej jednostki, którą dowodzi. Pozostaje z nią do początku następnej tury. Jednostka, do której dołączył generał ignoruje swój poziom dezorganizacji przy modyfikowaniu testów morale! Jeden generał może dołączyć do jednej jednostki w ciągu tury.

Może się jednak zdarzyć, że generał dołączy do uciekającej jednostki, która nie zda testu. Generał ucieka wtedy razem z taką jednostką i jest traktowany jako wzięty do niewoli – gracz musi wylosować nowego generała, a przeciwnik dostanie za niego punkty.

Przykład:

Kurski pułk piechoty ucieka po walce, mając 3 poziom dezorganizacji. W fazie organizacji gracz będzie próbował go zbierać i przyłącza do niego generała. Pułk ignoruje wtedy swoją dezorganizację – nie wpływa ona na test morale. Zatem pułk będzie miał morale 8 na potrzeby tego testu zebrania się.

11.4. ZBIERANIE UCIEKAJĄCYCH ODDZIAŁÓW

Na początku fazy organizacji należy przeprowadzić test dla każdej uciekającej jednostki. Trzeba przy tym pamiętać, że zdezorganizowane jednostki mają obniżone morale! **Nieudany test oznacza, że jednostka zostaje zniszczona – uciekła permanentnie z pola bitwy i jest traktowana jako straty.**

Oddział, który opuścił planszę, posiadając status „Ucieczka" nie może już wrócić do walki.

Uciekająca jednostka, która zdała test morale i zebrała się znowu do walki, automatycznie odzyskuje w tym momencie 1 poziom dezorganizacji, może także wykonać od razu jeden darmowy manewr (zwrot, zmianę szyku lub zwrot ze zmianą szyku).

11.5. DODATKOWE MANEWRY JEDNOSTEK

Po testach psychologicznych uciekających oddziałów, wszystkie jednostki, **które atakowały lub były atakowane, przeprowadzały odwrót, ucieczkę i zostały zebrane, a także uczestniczyły w walce mogą dokonać 1 manewru:** zwrotu, zmiany szyku, lub zwrotu ze zmianą szyku.

Nie mogą takiego manewru wykonywać jednostki, które wykonywały zwykły ruch.

11.6. ZDEZORGANIZOWANE ODDZIAŁY

Istnieją trzy poziomy dezorganizacji:

1 poziom dezorganizacji – pułk jest **ZMIESZANY.**

2 poziom dezorganizacji – pułk jest **WSTRZĄŚNIĘTY.**

3 poziom dezorganizacji – pułk jest **ZDEMORALIZOWANY.**

Po przekroczeniu 3 poziomu dezorganizacji **pułk wchodzi w stan ucieczki**, na potrzeby testów morale liczymy jednak, iż ma 3 poziom dezorganizacji.

Tabele walki i strzelania zawsze określają, który stopień dezorganizacji otrzyma jednostka. Jeżeli nie zostało to określone, to domyślnie chodzi o pierwszy stopień. **Stopnie dezorganizacji ulegają zsumowaniu. Jednostka z pierwszym poziomem dezorganizacji (zmieszana), która została ostrzelana i otrzymała dezorganizację powiększa ją do drugiego poziomu (wstrząśnięta)!**

Każdy poziom dezorganizacji zmniejsza morale jednostki o 1 poziom!

Dodatkowo dezorganizacja wywołuje efekty przy atakach, walce i strzelaniu – określają je odpowiednie tabele. Atakujące, ostrzeliwujące się i walczące jednostki patrzą na różnice w swoich poziomach dezorganizacji, obliczając ilość dostępnych dla siebie kostek, tudzież trudność testu morale.

Przykład:

1 pułk piechoty Xięstwa Warszawskiego (1 poziom dezorganizacji) walczy z austriackim pułkiem Baillet (2 poziom dezorganizacji). Pomiędzy pułkami jest jeden poziom różnicy dezorganizacji, zatem gracz dowodzący Xięstwem doda jedną kostkę do swojej walki, a gracz austriacki odejmie jedną – zawsze patrzymy na różnice w dezorganizacjach. Tak samo jest w przypadku strzelania. W wypadku ataku podwyższyłby swoje morale o jeden poziom (a przeciwnik obniżył o jeden).

Tylko w wypadku czystych testów morale (jak przy ucieczkach) zważamy na dezorganizację tylko swojego oddziału.

Jednostki o drugim i trzecim poziomie dezorganizacji nie mogą udzielać wsparcia innym sojuszniczym jednostkom.

11.7. ZMNIEJSZANIE DEZORGANIZACJI

Zmniejszyć swoją dezorganizację może jednostka, która w danej turze **nie uciekała, nie otrzymała lub nie zwiększyła dezorganizacji, nie poniosła strat, nie została odepchnięta, nie atakowała, nie była atakowana, nie strzelała, nie była ostrzeliwana, ani nie walczyła wręcz.**

Oznacza to, że ruch nie przeszkadza w odzyskaniu organizacji.

W fazie zmniejszania dezorganizacji jednostek gracz musi przetestować morale danej jednostki, uwzględniając konieczne modyfikatory (dezorganizację, zdolności generałów). **Jeśli test będzie udany to jednostka całkowicie niweluje swoją dezorganizację!** W wypadku braku powodzenia testu, będzie miała cały czas ten sam poziom dezorganizacji.

Podobnie jak w przypadku ucieczek **dowódca, który nie dołączył w atakach, czy walce do jakiegoś oddziału, może wykonać ruch i dołączyć do dowolnej jednostki, którą dowodzi. Pozostaje z nią do początku następnej tury. Jednostka, do której dołączył generał ignoruje swój poziom dezorganizacji przy modyfikowaniu testów morale! Jeden generał może dołączyć do jednej jednostki w ciągu tury.**

Jednostkę zdezorganizowaną (podobnie jak straty najlepiej) oznaczać za pomocą niewielkich, kolorowych kostek lub innych znaczników.

<u>UWAGA!</u>

Oddział, który ma trzeci poziom dezorganizacji i w wyniku walki, ostrzału czy niezdanego testu morale zostanie bardziej zdezorganizowany, automatycznie przechodzi w stan ucieczki.

11.8. MORALE ARMII

Morale armii (MA) jest jest w grze najważniejszym czynnikiem determinującym zakończenie i wynik bitwy. Armie walczą dopóki uważają, że mogą walczyć, ze względu na swoją pozycję taktyczną, straty, zmęczenie, czy różne losowe czynniki. Należy pamiętać, iż pokazuje ono nie tylko morale sensu stricte, ale również zmęczenie armii, walczącej dużą część dnia z przeciwnikiem.

Morale armii jest sprawdzane zawsze na sam koniec tury, po wykonaniu wszystkich rozkazów dla obu armii.

11.9. POZIOMY MORALE ARMII I ICH ODDZIAŁYWANIE NA WOJSKA

Istnieje kilka poziomów morale armii:

ZAŁAMANIE - CHWIEJNE - SŁABE - NORMALNE - WYSOKIE - BARDZO WYSOKIE

Armie będą zazwyczaj startowały z poziomu „normalne" i pod wpływem różnych wydarzeń będzie ono spadać, lub (znacznie rzadziej) rosnąć. Poziomy te wywołują następujące efekty wśród wszystkich jednostek armii:

Załamanie – osiągnięcie tego poziomu oznacza koniec bitwy, armia ucieka.
Chwiejne – morale wszystkich jednostek **pomniejszone -2**
Słabe – morale wszystkich jednostek **pomniejszone o -1**
Normalne – brak efektu.
Wysokie – morale wszystkich jednostek **powiększone o 1.**
Bardzo wysokie – morale wszystkich jednostek **powiększone o 2.**

Wyjątek: Jednostki z cechą **„Elita!"** używają **zawsze swojej wartości morale** (modyfikowanej o zdolności generałów, dezorganizację i wsparcie), nie zważając na morale całej armii.

11.10. SPRAWDZANIE MORALE ARMII W TRAKCIE BITWY

Morale armii może spaść dopiero wtedy gdy armia poniesie 25% strat (zaokrąglając w dół). Liczenie dokonujemy w tej samej turze, w której armia ma już 25% strat. Wcześniej nie bierzemy pod uwagę warunków spadku morale.

Do strat zaliczamy wszystkie podstawki, które całkowicie opuściły pole bitwy (zostały zniszczone, uciekły itd.) Wystarczy tylko raz osiągnąć limit 25%, aby już do końca bitwy sprawdzać morale.

Aby morale armii **spadło o jeden poziom w dół muszą zostać spełnione dowolne dwa** z poniższych kilku warunków:

- **Armia poniosła większe straty w danej turze.**
- **Armia poniosła większe straty w całej bitwie.**
- **Wroga armia zajęła cel główny.**
- **Wroga armia zajęła dwa cele poboczne.**
- **Wroga armia zajęła podstawę operacyjną naszej armii.**
- **Nasza armia poniosła 50% strat (zaokrąglając w dół).**
- **Zginął wódz naczelny naszej armii.**

Jeśli zostaną spełnione trzy warunki spośród wyżej wymienionych, morale armii spada o dwa poziomy, jeśli cztery to o trzy poziomy, itd.

W przypadku gdy obie armie mogą stracić morale w tej samej turze, **traci je tyko ta armia, która w tej turze NIE posiada inicjatywy.**

Jedynym sposobem na **podniesienie poziomu morale armii** w trakcie bitwy o 1 poziom do góry jest udział wodza naczelnego w jakiejś walce swoich oddziałów. Jeśli przeżyje tę walkę, to na koniec tury armia zyskuje jeden poziom

morale. Jeśli w tej samej turze armia miałaby stracić poziom jeden morale w wyniku działań przeciwnika, to utrzyma ona morale na dotychczasowym poziomie. Jeśli miałaby stracić dwa poziomy morale, to straci tylko jeden poziom.

Działanie to można przeprowadzić tylko raz na całą bitwę.

Wyższe, początkowe morale można wykupić za punkty w trakcie tworzenia armii.

11.11. ZDEJMOWANIE ZNACZNIKÓW ROZKAZÓW

Na końcu każdej tury gracze zdejmują wszystkie znaczniki rozkazów.

Gdy znaczniki rozkazów zostaną zdjęte, tura dobiega końca.

ZASADA SPECJALNA

Niektóre oddziały potrafiły wznieść się na wyżyny bohaterstwa mimo niekorzystnego obrotu sytuacji. Dwie jedynki wyrzucone na 2k6 oznaczają ZAWSZE powodzenie testu morale, niezależnie od wszelkich modyfikatorów.

XII. ZAKOŃCZENIE BITWY

Uwierzcie mi, nie ma rzeczy straszniejszej od wygranej bitwy z wyjątkiem bitwy przegranej.
Arthur Wellesley, pierwszy książę Wellington

12.1. CELE BITWY

Głównym celem każdej bitwy jest doprowadzenie morale armii przeciwnika do poziomu załamanie.

Bitwa kończy się, gdy:

- morale jednej z armii spadło do poziomu załamanie.
- skończyła się ustalona przed bitwą liczba tur, np. 6.
- w skrajnych przypadkach (bardzo małe bitwy), gdy zniszczone zostały wszystkie jednostki danej armii.

Gdy jeden z tych warunków jest spełniony, po zakończeniu tury bitwa dobiega końca.

12.2. WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY I ROZMIARÓW WYGRANEJ

Punkty po bitwie otrzymuje się za:

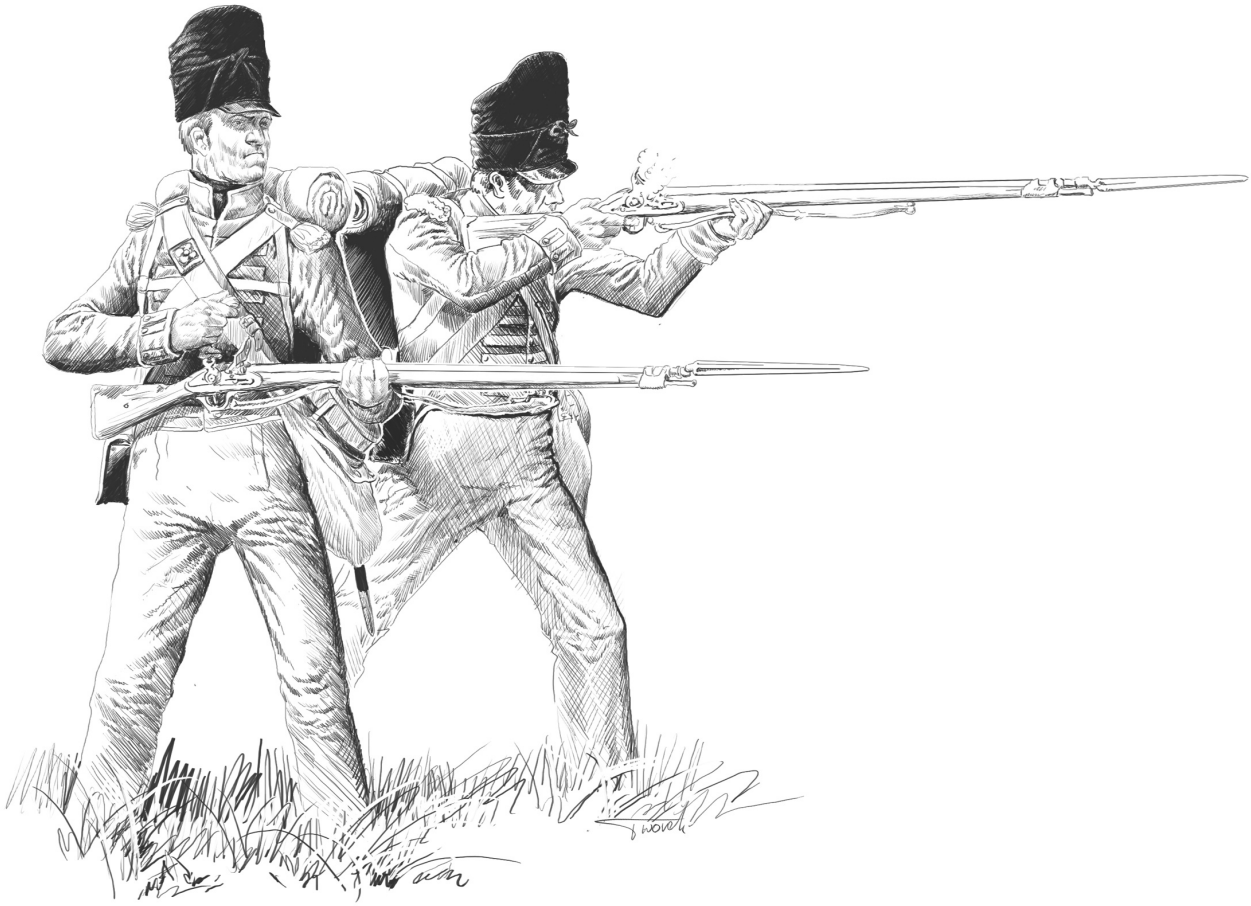
- każdą **podstawkę przeciwnika**, która została zniszczona, uciekła lub ucieka – **1 punkt.**
- zdobycie **podstawy operacyjnej** przeciwnika – **połowa wartości punktowej** armii przeciwnika zaokrąglając w dół.
- zdobycie **ważnych celów strategicznych** na mapie (zależne od scenariusza) – **20 punktów** (cel główny za 10 pkt, cele poboczne za 5 pkt każdy, dla większych bitew cel główny 50% wartości punktowej większej armii, cele poboczne po 25% wartości punktowej każdy). W bardzo dużych bitwach (armia) punkty za cele powinny wynosić **połowę** punktacji większej armii zaokrąglając w górę.
- zabitego generała dywizji – **1 punkt.**
- zabitego dowódcę korpusu lub wodza naczelnego – **2 punkty.**
- jeśli **przeciwnik stracił połowę i więcej swoich jednostek** – **połowa wartości punktowej** armii przeciwnika.
- jeśli **morale armii przeciwnika** zostało złamane – **połowa wartości punktowej** armii przeciwnika zaokrąglając w dół.
- poniesienie **mniejszych strat** niż armia przeciwnika – **3 punkty.**

UWAGA!

Jeżeli na punktowanym terenie przebywają jednostki przeciwnych graczy, to należy zsumować ich wytrzymałość. Gracz, który będzie miał więcej punktów wytrzymałości na danym terenie, otrzymuje POŁOWĘ punktów zwycięstwa za zdobycie tego celu. Drugi gracz nie otrzymuje nic poza satysfakcją, że uszczknął przeciwnikowi trochę punktów. W wypadku, gdy gracze mają oddziały o tej samej wytrzymałości na danym polu, nikt nie dostaje punktów zwycięstwa.

Na końcu rozgrywki należy określić **rozmiary zwycięstwa.** Wynik oblicza się odejmując punkty gracza przegranego od punktów zwycięzcy.

- **0 – 3 punkty: REMIS** Żadnemu z przeciwników nie udało się osiągnąć nawet małej przewagi. Bitwa kosztowała życie wielu żołnierzy, ale nie przyniosła rozstrzygnięcia. Czy armie mają wystarczająco sił, aby ponowić walkę jutro?
- **4 – 10 punktów: MAŁE ZWYCIĘSTWO** Po długim i wyczerpującym boju udało się osiągnąć minimalną przewagę, być może przeciwnik jednak nie jest na tyle osłabiony, żeby nie spróbować wznowić bitwy jutro; jeśli będzie chciał, to wycofa się w absolutnym porządku.
- **11 – 20 punktów: DUŻE ZWYCIĘSTWO** Bitwa przyniosła wyraźne rozstrzygnięcie dla jednej ze stron. Pokonany przeciwnik został zmuszony do odwrotu, ale siły zwycięzcy mogą być zbyt wyczerpane na prowadzenie skutecznego pościgu.
- **21 – 30 punktów: ZDECYDOWANE ZWYCIĘSTWO** Po takiej wygranej można wznieść uroczysty toast. Wojska przeciwnika są w całkowitym odwrocie, w ciągu nocy kolejni dezerterzy opuszczą ich szeregi. Zwycięzca może przeprowadzić niszczycielski pościg. Stołeczne gazety w kilku artykułach wspomniały o tej wiktorii, nie mogąc się nachwalić zwycięskiego generała.
- **31 punktów i więcej: MASAKRA** Armia przeciwnika została całkowicie pokonana! Rozbita w puch zdecydowanym natarciem, albo okrążona i zmuszona do poddania się. Ta wygrana na skalę Ulm czy Frydlandu. Oprócz pochwał wielu stołecznych gazet i uwielbienia własnych żołnierzy, zwycięski generał z pewnością otrzyma sowitą nagrodę od swojego władcy. Być może bitwa ta zdecydowała o losach całej kampanii!



XIII. WYSTAWIANIE ARMII

Wojna jest tylko kontynuacją polityki innymi środkami.
Carl von Clausewitz „O wojnie"

13.1. INFORMACJE OGÓLNE

Istnieją dwa systemy tworzenia armii, według których można skomponować swoje wojska.

- **System z dodatku Orły nad Kaczawą**, który służy tylko i wyłącznie do rozgrywania starć awangard.
- **„Wagomiar Rafałowa"**, który służy do rozgrywania starć dowolnej wielkości.

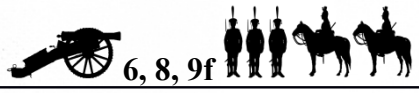
Starcia według Wagomiaru Rafałowa, które liczą do 20 podstawek dla każdej armii są nazywane również bitwami na poziomie awangardy. Powyżej tej liczby podstawek mówimy już o walkach korpusów i armii.

Dokładne rozpiski dla poszczególnych armii znajdują się w pliku ze statystykami jednostek.

System z dodatku „Orły nad Kaczawą" umożliwiający tworzenie mocno historycznych rozpisek jest dostępny w dodatku. Poniżej prezentujemy „wagomiar Rafałowa", który służy do rozgrywania dowolnych bitew w grze.

13.2. TWORZENIE ROZPISEK W OPARCIU O „WAGOMIAR RAFAŁOWA"

Koszt wystawiania podstawek

Sylwetki przykładowych jednostek	Rodzaj jednostek	Koszt punktowy
	Milicja, wszelkie landwehry, kawaleria nieregularna, artyleria pułkowa i inne artylerie 3- funtowe.	**0,5**
	Piechota liniowa i lekka, kawaleria lekka i zwykli ułani/lansjerzy wszelkiej maści.	**1**
	Kawaleria liniowa, grenadierzy, młoda gwardia, legia nadwiślańska, artyleria piesza 6, 8 i 9f.	**1,5**
	Wszelkie gwardie piesze (poza młodą), lekkie kawalerie gwardii (bez szwoleżerów – lansjerów gwardii), kirasjerzy i pozostała kawaleria ciężka, artyleria konna wszelkich kalibrów i artyleria 12f.	**2**
	Kawaleria gwardii (liniowa i ciężka i szwoleżerowie lansjerzy gwardii), artyleria gwardii wszystkich rodzajów.	**3**
	Generał dywizji.	**1**
	Wódz naczelny.	**0 darmowy**

- Typowa bitwa rozgrywana jest według **formatu 32+8.** Oznacza to, że gracze mają 32 punkty do wydania na jednostki i generałów oraz 8 punktów na ulepszenia. Można wydać mniej punktów na jednostki i wydać więcej na ulepszenia. Gracze mogą ustalić dowolny limit punktowy bitwy.
- Przy limicie punktowym 32+8 każda armia może liczyć **maksymalnie 20 podstawek** (nie licząc generałów). Przy większych bitwach maksymalną liczbę podstawek ustalają gracze.
- **Maksymalna ilość podstawek** jakiejkolwiek **artylerii** wynosi **3.** Inne rodzaje podstawek nie są objęte limitem ilościowym. Przy większych bitwach podstawki artylerii nie powinny przekraczać 20% liczby podstawek całej armii.
- Wystawianie jednostek: **Można wystawiać dowolne dywizje, brygady lub pułki**, które występują w najnowszych statystykach i dodatkach (Europa w ogniu, Orły nad Kaczawą, 7 dywizja kawalerii pod Borodino i wszystkich następnych, uważanych za oficjalne).
- Wystawione jednostki (np. pułki) należy przed bitwą przydzielić dowolnie do zakupionych generałów. Gracz decyduje z jakich pułków będą składać się jego „dywizje".
- **Pole bitwy** dla rozgrywki w formacie 32+8 ma rozmiar 120x120 cm. Dla większych bitew wielkość stołu ustalają gracze.
- **Wyznaczanie celów bitwy** zależy od organizatorów turnieju i sędziów. Proponujemy, aby cel główny był wart 10 pkt., a poboczne 5 pkt. każdy (dwa cele poboczne).
- Gracze za punkty ulepszeń mogą dokupić **tylko JEDEN teren dodatkowy.** Chodzi o to, aby nie zmienić diametralnie charakteru pola bitwy. Dodatkowo mogą umieścić również tereny wynikające ze zdolności specjalnych armii. Gracze mogą ustalić między sobą większy limit dodatkowych terenów.
- W ramach rozpiski można wystawić tylko jednostki należące do danej nacji, tudzież występujące w jej rozpisce. Czyli np. Polacy mogą wystawić szwoleżerów – lansjerów gwardii, czy Legię Nadwiślańską, gdyż były to jednostki złożone z Polaków, natomiast Francuzi mogą wystawić polskich ułanów, którzy występują w rozpisce francuskiej armii.
- Obowiązują wszystkie **limity maksymalnej ilości jednostek** zapisane w statystykach.
- **Można wystawiać w jednej rozpisce jednostki z różnych okresów historycznych**, chyba, że zabroni tego regulamin turnieju lub inaczej ustalą między sobą gracze.
- **Historyczne jednostki możemy wystawić jednokrotnie**, nawet jeśli występują w różnych rozpiskach, np. możemy wystawić tylko jeden 14 pułk kirasjerów XW na całą naszą armię, mimo, że występuje w Orłach nad Kaczawą i 7 dywizji kawalerii ciężkiej pod Borodino. Musimy zdecydować, który z nich wystawimy.
- W przypadku wystawienia **całej historycznej dywizji**, możemy wystawić również jej **historycznego generała** (kosztem 1 pkt). Nie musimy go wtedy losować. Możemy mu podporządkować dodatkowe jednostki.
- Wystawiając **cały historyczny korpus**, możemy wystawić również **jego wodza naczelnego** i wszystkich generałów (za generałów musimy zapłacić po 1 pkt).
- Pozostałe kwestie będą osobno uregulowane poprzez organizatorów turniejów lub graczy między sobą.
- **Gracze w grach towarzyskich lub organizatorzy turniejów mogą modyfikować według własnego uznania wszelkie limity punktowe, dotyczące podstawek i inne.**

13.3. TABELA DODATKÓW DO KUPIENIA ZA PUNKTY ARMII

Za pozostałe punkty gracz może dokupić różnego rodzaju dodatki do swojej armii.

Dodatek	Koszt punktowy
Status weterana Status weterana można kupić tylko dla całego pułku. Nie mogą go dostać jednostki z cechą „milicja".	1 **pkt** podstawka piechoty i kawalerii **5 pkt** artyleria
Status elity Dozwolone tylko dla jednostek z cechą „mogą zyskać status elity". Należy go kupić dla całego pułku.	1 **pkt** podstawka piechoty i kawalerii **5 pkt** artyleria
Powtórzenie losowania dowódcy Drugie losowanie trzeba uznać za wiążące, niezależnie od wyniku.	**1 pkt**
Dodatkowy generał Dodatkowego generała losujemy podobnie jak zwykłych generałów. Możemy mu przydzielić do dowodzenia dowolne jednostki. Gracz może wybrać czy wylosuje go spośród generałów piechoty, czy kawalerii.	**3 pkt**
Podwyższenie morale armii Maksymalnie 1 poziom za każde 10 punktów wartości armii.	**10 pkt za każdy poziom**
Teren zabudowany (1 poziom), teren trudny, las, wzgórze	**1 pkt**
Teren zabudowany (2 poziom)	**2 pkt**
Opatrzność Gracz raz w ciągu gry może powtórzyć dowolny rzut kostkami. Drugi rezultat jest obowiązujący bez względu na wynik. **Można kupić tylko jedną "Opatrzność".**	**1 pkt**
Początkowa inicjatywa Gracz dostaje +2 do pierwszego rzutu na inicjatywę (na początku gry).	**1 pkt**
Odebranie inicjatywy Jednokrotnie, w dowolnym momencie tury, gracz może spróbować odebrać inicjatywę przeciwnikowi. Obaj gracze rzucają za inicjatywę normalnie, jak na początku tury. Jeśli gracz, który jej nie wylosował, wyrzuci lepszy wynik, to do końca tury inicjatywa będzie należała do niego.	**1 pkt**
Opóźnienie artylerii Gracz rzuca k6 na 4+, czy jedna bateria artylerii przeciwnika przybędzie opóźniona na pole bitwy. Gracz wybiera, której baterii przeciwnika ma dotyczyć opóźnienie. Jeśli rzut będzie udany, to przeciwnik na początku każdej tury (poczynając od tury nr 2) będzie rzucał za przybycie artylerii. W drugiej turzej na 5+, w trzeciej na 4+, potem na 3+, i 2+. Jeśli żaden z rzutów nie będzie udany, ta bateria artylerii nigdy nie przybędzie.	**1 pkt**
Zasadzka Gracz wyznacza jeden pułk lekkiej piechoty, lekkiej kawalerii lub kawalerii nieregularnej, aby przed rozstawieniem oddziałów ukryć go w zasadzce. Zasady zasadzek znajdują się w rozdziale „opcjonalne zasady zaawansowane".	**1 pkt**
Fortyfikacje polowe (liniowe) Gracz może wykupić fortyfikacje polowe o długości maksymalnie 10 cm jedna. Fortyfikacje można rozstawić maksymalnie do połowy stołu (60 cm od własnej krawędzi).	**2 pkt**
Fortyfikacje polowe (reduty) Jedna reduta ma rozmiar TZ, zatem 10x10 cm. Fortyfikacje można rozstawić maksymalnie do połowy stołu (60 cm od własnej krawędzi).	**4 pkt**
Amunicja do artylerii. Gracz może dokupić pociągi z amunicją. Mogą one mieć 2, 4, 6, 8 lub dowolną większą ilość ładunków amunicji. Można kupić tylko jeden pociąg na każdy korpus/awangardę. Liczba ładunków jest równa liczbie punktów za które je kupiono (np. 2 punkty = 2 ładunki).	**2/4/6/8+ pkt**

Jeśli wykupimy losowanie nowego dowódcy, a wylosujemy ponownie tego samego, którego już mamy w rozpisce, to losujemy jeszcze raz, aby wylosować innego wodza.

Jednostki posiadające cechę "weteran" już mają status weterana - nie trzeba go kupować. Dla jednostek mających cechę "Mogą zyskać status „Elita!" dopiero trzeba taki status wykupić. Status wykupujemy dla całego pułku.

13.4. LOSOWANIE DOWÓDCÓW

Przed każdą bitwą należy wylosować wodza naczelnego, dowódców korpusów (przy bitwie na szczeblu całej armii) i generałów.

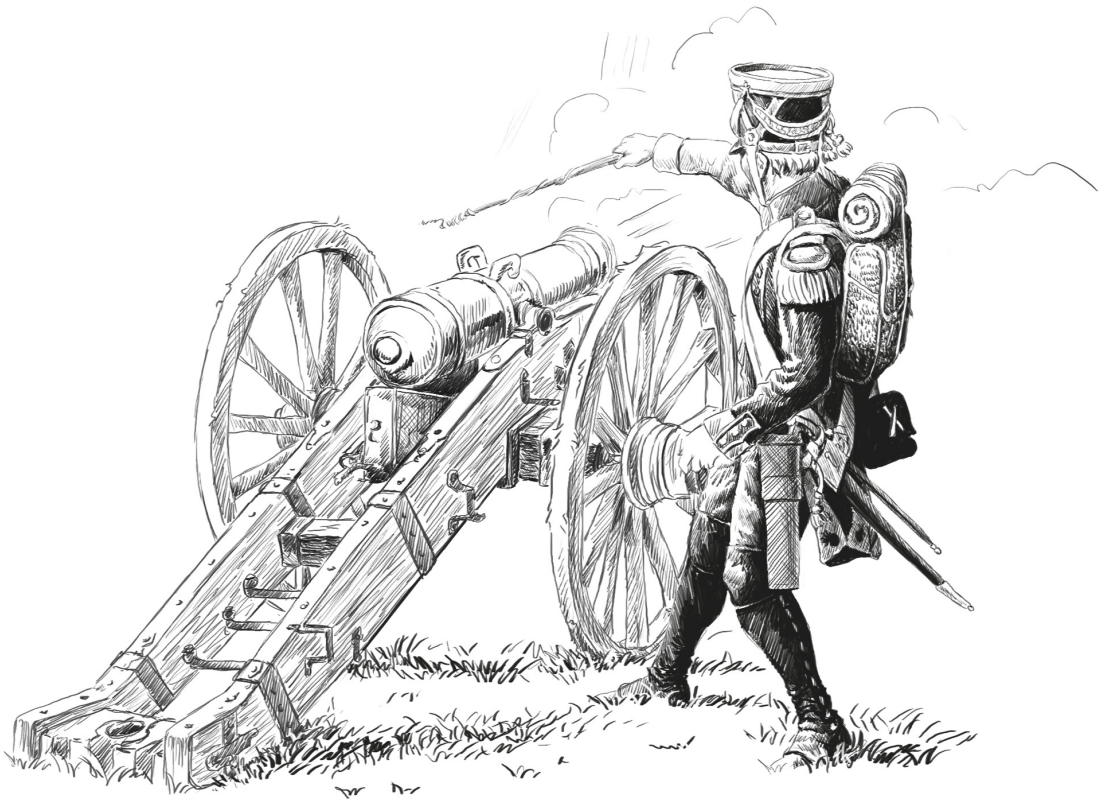
Generałów wystawiany dla każdej dywizji i każdej samodzielnej brygady.

W przypadku dywizji mieszanych, składających się z piechoty i kawalerii, gracze może wybrać, czy wylosuje dla nich dowódcę kawalerii czy piechoty.

Po wylosowaniu generałów, przydzielamy ich do swoich dywizji. Każda dywizja musi mieć jednego generała, a armia jednego wodza naczelnego.

Jeśli w losowaniu dowódców wypadnie ten sam wódz, którego już wylosowaliśmy, to powtarzamy losowanie danego generała (ze wszystkich możliwych grup dla danego typu generała).

Gdy korpus lub awangarda składa się tylko z jednej dywizji, jak np. rosyjskie korpusy jazdy, to nie trzeba wystawiać generała i dowódcy korpusu. Dowódca korpusu będzie bezpośrednio dowodził tą dywizją. Rozkazy takiego dowódcy są wykonywane automatycznie, aktywacje działają na zasadach ogólnych, automatycznie do 30 cm, na 8+ powyżej 30 cm.



XIV. PRZYGOTOWANIE GRY

Jeśli chcesz pokoju, gotuj się do wojny.
Rzymskie przysłowie

14.1. PRZED GRĄ

- Rzut za inicjatywę
- Losowanie miejsca bitwy
- Rozmieszczenie terenu
- Ustawienie podstawy operacyjnej dla każdej walczącej armii
- Losowanie scenariusza
- Rozstawienie oddziałów

14.2. RZUT ZA INICJATYWĘ

Po wylosowaniu generałów gracze rzucają kostką k6, dodając do wyniku rzutu wartość dowodzenia swojego wodza naczelnego. Gracz, który uzyskał lepszy rezultat posiada inicjatywę. W przypadku remisu rzuty należy powtarzać aż do skutku. Gracz, który posiada inicjatywę wybiera w tym momencie swoją stronę pola bitwy (przed rozstawieniem terenów).

14.3. LOSOWANIE MIEJSCA BITWY

Gracz, który wygrał inicjatywę, rzuca ponownie kostką k6, aby wylosować miejsce, w jakim będzie toczyć się bitwa. Wynik jest sprawdzany w tabeli, która określa minimalną i maksymalną liczbę możliwych do rozstawienia terenów.

Tabela miejsca bitwy

Wynik rzutu na k6	Typ obszaru	Typ terenu. Maksimum (minimum).										
		Trudny teren	Lasy i zagajniki	Wzgórza i zagłębienia	Teren niedostępny	Strumień	Rzeka	Płoty i murki	TZ 1	TZ 2	TZ 3	Drogi
1	Obszary rozwinięte	2 (1)	2 (1)	2 (0)	1 (0)	1 (0)	1 (0)	3 (1)	2 (1)	4 (2)	3 (1)	4 (2)
2	Obszary rolnicze	4 (2)	2 (1)	2 (0)	1 (0)	1 (0)	1 (0)	4 (2)	4 (2)	2 (1)	1 (0)	4 (2)
3	Równiny	3 (1)	4 (2)	3 (1)	1 (0)	1 (0)	1 (0)	2 (0)	3 (1)	2 (1)	1 (0)	2 (2)
4	Tereny leśne	3 (1)	6 (4)	4 (2)	1 (0)	1 (1)	1 (0)	1 (0)	2 (1)	1 (0)	0	2 (2)
5	Wyżyny	2 (1)	4 (2)	6 (3)	2 (0)	1 (0)	1 (0)	2 (0)	2 (1)	2 (1)	0	2 (2)
6	Góry	2 (1)	4 (2)	8 (4)	2 (1)	1 (1)	1 (0)	1 (0)	2 (1)	1 (0)	0	2 (2)

Limity terenów:

Dodatkowe **tereny kupione za punkty oraz tereny specjalne**, związane z właściwościami poszczególnych armii **NIE WLICZAJĄ** się do maksymalnego limitu terenów danego pola bitwy.

14.4. ROZMIESZCZENIE TERENU

Rozmieszczanie terenu przebiega na następujących zasadach:

- Zaczynając od gracza z inicjatywą, **rozmieszczonych zostaje 12 elementów terenu** - naprzemiennie po jednym elemencie na gracza. Pole bitwy o wielkości 180x120 cm może mieć 18 elementów terenu, pole bitwy o rozmiarach 240x120cm może mieć 24 elementy terenu.

- Ilość możliwych do rozstawienia typów terenów zależy od wylosowanego miejsca bitwy. **Najpierw rozstawiamy tereny, które objęte są obowiązkową minimalną liczbą na polu bitwy** (podaną w nawiasie).
- Następnie gracze wystawiają naprzemiennie **tereny dodatkowe**, które kupili za punkty swojej armii, a po nich **tereny związane ze specjalnymi zdolnościami armii**, wodzów itd.
- W kolejnym kroku gracze mogą wystawić **fortyfikacje** – jeśli takie zakupili lub mogą je wystawić zgodnie z zasadami kampanii. Fortyfikacje możemy wystawić do połowy własnej strony pola bitwy (czyli do 60 cm jeśli stół ma wymiar 120 cm).
- Następnie, poczynając od gracza, który przegrał inicjatywę, można wystawić drogi na polu bitwy. Limit dróg jest określony w tabeli miejsca bitwy. Droga musi zaczynać się i kończyć na podstawie operacyjnej, terenie zabudowanym lub innej drodze. Przez lasy, zagajniki, zagłębienia i tereny trudne może biec tylko jedna droga. Drogi mogą się 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, można to robić na rzekach wystawionych na zasadach ogólnych. **Nie można też stawiać dróg na terenach niedostępnych.**
- Jeśli gracz chce umieścić na polu bitwy **strumień lub rzekę**, musi to zrobić jako swój pierwszy rozstawiony element terenu. Jeśli gracz chce umieścić **strumień i rzekę** na polu bitwy, to wystawia je jako pierwszy i drugi rozstawiony przez siebie element terenu.
- Gracz, który nie umieścił rzeki, ma prawo postawić na niej jeden **most lub bród** – nie wykorzystując puli liczby terenów na polu bitwy. Następne mosty lub brody powstają tylko poprzez położenie na rzece drogi.
- Po rozmieszczeniu wszystkich możliwych terenów gracze mogą rozmieścić **elementy ozdobne** pola bitwy, które nie wpływają na walczące oddziały.

14.5. PODSTAWA OPERACYJNA

Podstawa operacyjna to miejsce, z którego przybywa na pole bitwy dana armia i przez które ma zagwarantowaną drogę odwrotu. Gracze powinni wyznaczyć podstawy operacyjne swoich wojsk na środku swojej krawędzi pola walki. Podstawa operacyjna zawsze musi dotykać krawędzi pola walki.

Każda armia ma tylko jedną podstawę operacyjną. **Jej wymiar to 8x4 cm.** Odpowiedni znacznik można wykonać samemu lub ściągnąć ze strony BW-N.

Podstawę operacyjną można przedstawić jako dioramę, która może mieć wymiary maksymalne 8x8 cm. Dla potrzeb gry podstawa ma zawsze wymiar 8x4 cm, zatem wielkość dioramy nie zwiększa rozmiaru podstawy, jest ona podyktowana funkcjami ozdobnymi.

14.6. ZASADY BITWY

Długość trwania	**6 tur** przy awangardzie, w przypadku większych bitew liczbę tur ustalają gracze.
Warunki zwycięstwa	Wygrywa ten gracz, który złamie morale armii przeciwnika, zniszczy ponad 50% podstawek armii przeciwnika lub zdobędzie więcej punktów, jeśli bitwa po upływie ostatniej tury nie przyniesie rozstrzygnięcia
Morale armii	Połowa wartości punktowej armii zaokrąglając w górę, nie mniej niż 12.
Wystawianie oddziałów	Gracze wystawiają swoje dywizje naprzemiennie, po jednej dywizji. Gracz z inicjatywą decyduje, kto ma jako pierwszy rozstawić swoją dywizję. W przypadku starć z udziałem kilku korpusów można naprzemiennie rozstawiać całe korpusy.
Strefa rozstawienia	20 cm od własnej krawędzi stołu. Celami powinny być tereny, które są maksymalnie równo krawędzi stołu obu przeciwników.
Cele do zdobycia	**1 główny, 2 poboczne** Dla awangardy i innych małych bitew cel główny jest wart 10 pkt, poboczne po 5 pkt każdy. Dla większych bitew cel główny jest wart 50% wartości punktowej większej armii, a cele poboczne po 25% Cel główny to element terenu położony najbliżej środka pola bitwy. Wybiera go gracz z inicjatywą (lub sędzia w przypadku turnieju). Cele poboczne to dwa elementy terenu położone w możliwie równej odległości między strefami rozstawienia graczy. Wybiera je gracz, który przegrał losowanie inicjatywy.
Zasady specjalne	**Nie można atakować przeciwnika w pierwszej turze bitwy.**

XV. OPCJONALNE ZASADY ZAAWANSOWANE

15.1. ZASADZKI

- Przeprowadzanie zasadzek wygląda następująco:
- Gracz może wykupić za punkty swojej armii zdolność „zasadzka" (zob. rozdział wystawianie armii). Gracz może wykupić kilka zasadzek i ukryć w nich kilka oddziałów, jednak nie więcej niż połowę jednostek swojej armii (zaokrąglając w dół).
- Jeśli gracz wykupił taką zdolność, to przed rozpoczęciem rozstawiania oddziałów na polu bitwy **może wyznaczyć jeden oddział, który zostanie ukryty w zasadzce.**
- **Do zasadzki** mogą zostać wyznaczone tylko pułki lekkiej piechoty, lekkiej i nieregularnej kawalerii.
- Gracz zamiast umieszczać wyznaczony do zasadzki oddział na polu bitwy, zapisuje na kartce jego dokładne położenie tj. miejsce ukrywania się. Nie można w jednym miejscu umieszczać dwóch oddziałów w zasadzce.
- **Miejsce ukrywania się to dowolny obszar na mapie, oddalony o maksymalnie 60 cm od krawędzi gracza.**
- Miejscem zasadzki NIE może być cel główny bitwy. Mogą nim być cele poboczne.
- Jednostka w zasadzce posiada rozkaz obrona.
- Jeśli oddział gracza zastawił zasadzkę w jakimkolwiek terenie oprócz terenu otwartego, wzgórza i dróg, to jego ujawnienie się następuje w trzech przypadkach:
- Poruszający się oddział przeciwnika zetknie się swoją strefą kontroli z jednostką wystawioną w zasadzce. Oddział przeciwnika musi bezwarunkowo przerwać wykonywany ruch na skraju strefy kontroli ukrywającej się jednostki w zasięgu strzału z muszkietów.
- Jeśli oddział szarżował, to ma prawo przekierować szarżę na odkrytą jednostkę.
- Gracz będzie chciał poruszyć znajdującą się w zasadzce jednostkę. gracz zdecyduje samodzielnie o ujawnieniu swojej jednostki.
- Jeśli jednostka gracza zastawiła zasadzkę w terenie otwartym, na drodze lub na wzgórzach, to zostaje ujawniona gdy tylko znajdzie się w polu widzenia oddziału przeciwnika.
- Każdy oddział po wejściu w strefę kontroli jednostki, która ukrywała się w zasadzce, musi natychmiast przetestować swoje morale. Oblanie testu morale po wejściu w strefę kontroli ukrywającej się jednostki powoduje 1 poziom dezorganizacji (zmieszanie).

15.2. WYDZIELANIE BATALIONÓW LEKKIEJ PIECHOTY W CELU STWORZENIA OSOBNYCH JEDNOSTEK

Gracz może z dowolnego pułku piechoty wydzielić pojedynczy batalion lub kilka batalionów lekkiej piechoty i utworzyć z nich tymczasowy, prowizoryczny pułk. Wydzielanie i ewentualne ponowne przyłączanie działa na takich samych zasadach jak brygadowanie jednostek.

Wydzielać można tylko i wyłącznie bataliony posiadające cechę „lekka piechota". Gracz decyduje ile batalionów lekkiej piechoty chce wydzielić ze swojego pułku.

Można w ten sposób tworzyć tylko jedną, nową jednostkę! Nie można dalej dzielić pułków, które zostały już podzielone, ani pułków, które zostały wydzielone.

Można natomiast oddzielić od takich pułków jeden batalion do obrony armat zgodnie z zasadami rozdziału 17.2 z podręcznika głównego.

Przykład:

Pułk francuskiej piechoty lekkiej posiada 4 bataliony piechoty lekkiej. Gracz może wydzielić z niego jeden batalion, tworząc z niego nowy, tymczasowy pułk. Może też wydzielić dwa bataliony, w ten sposób będzie dysponował dwoma „pułkami" po dwa bataliony każdy.

Przykład2:

Pułk posiada trzy bataliony piechoty lekkiej i trzy bataliony piechoty liniowej. Gracz może wydzielić z niego i stworzyć prowizoryczny pułk: batalion piechoty lekkiej, lub dwa bataliony piechoty lekkiej razem, lub trzy bataliony piechoty lekkiej razem.

Wydzielone „prowizoryczne" pułki traktujemy na polu bitwy jak zwyczajne pułki.

XVI. ZAKOŃCZENIE

Niniejsza errata, będąca w istocie kompletnym zbiorem zasad jest naszym podziękowaniem dla całej społeczności BW-N, jak też owocem zbieranych bardzo długo doświadczeń. Mamy nadzieję, że zmiany wielu przepisów przyniosą graczom wiele przyjemności z toczenia napoleońskich bitew.

Dziękujemy Wam serdecznie, a po wszelkie informacje zapraszamy do nas w internecie:

Strona: https://bogowiewojny.wordpress.com/

Fanpage na FB: https://www.facebook.com/godsofwarseries/

oraz Forum Strategie, dział Confederated Wargame Creators of Poland.

Spis treści

1.1.Podstawki....6
2.1Oddziały....7
2.2Podział oddziałów....7
2.3Wyszkolenie oddziałów....8
2.4Formacje....8
2.5Front, tył, boki....11
2.6Pole widzenia....12
2.7Strefa kontroli....12
2.8Statystyki jednostek....14
3.1.Pole bitwy....15
3.2.Skala terenu....15
3.3.Przebywanie na określonym terenie 15
3.4.ZAJMOWANIE celów i podstawy operacyjnej....15
3.5.Rodzaje terenu....15
4.1.Porządek gry....19
4.2.Kolejność tury....19
5.1.Informacje wstępne....20
5.2.System podstawowy....20
5.3.Wydawanie rozkazów....20
5.4.Rodzaje rozkazów....22
5.5.Indywidualne rozkazy dla pojedynczych pułków i batalionów....23
5.6.Czas obowiązywania rozkazów....24
5.7.Aktywowanie pułków....24
5.8.Przekazywanie pułków innym dowódcom dywizji....24
5.9.Rozkazy wydane w pierwszej turze. 24
5.10.Zdejmowanie znaczników rozkazów 24
6.1.Generałowie, dowódcy korpusów i wódz naczelny....25
6.2.Statystyki dowódców....25
6.3.Charakter generałów dywizji....25
6.4.Strzelanie do dowódców....26
6.5.Udział dowódców w walce....26
6.6.Wpływ dowódców na walkę wręcz 26
6.7.Śmierć, ucieczka lub niewola dowódców....26
7.1.Ogólnie o ruchu....28
7.2.RUCHY POZOSTAŁYCH JEDNOSTEK....28
7.3.MANEWRY JEDNOSTEK POZOSTAWIONYCH W „GOTOWOŚCI”....28
7.4.OGÓLNE ZASADY PORUSZANIA SIĘ ODDZIAŁAMI....29
7.5.Manewrowanie....29
7.6.Rodzaje manewrów, które mogą wykonać oddziały:....29
7.7.Zmienianie formacji....30
7.8.Ruch po sformowaniu nowego szyku 30
7.9.Łączenie pułków w brygady....31
8.1.Ogólne zasady strzelania....33
8.2.Modyfikatory....34
8.3.Tabela wyników ostrzału....35
8.4.Pole ostrzału....36
8.5.Walka i strzelanie....36
8.6.Rozdzielanie ostrzału pomiędzy różne jednostki....36
8.7. Ostrzał prowadzony przez lekką piechotę....37
8.8.Ostrzał wspierający....37
8.9.Strzelanie w terenie zabudowanym 38
9.1.Zasady podstawowe oraz manewrowanie armatami....39
9.2.Zasady ostrzału przez artylerię....39
9.3.Modyfikowanie siły ognia i sprawdzanie wyników ostrzału artyleryjskiego....42
9.4.Amunicja i jej zużycie....42
9.5.Pociągi artyleryjskie i uzupełnianie amunicji....43
9.6.Wycofywanie artylerii i pociągów artyleryjskich z bitwy....43
9.7.Testy morale i artyleria....44
9.8.Artyleria konna....44
9.9. Artyleria pułkowa....44
9.10.WIELKIE BATERIE ARTYLERII....45
9.11.Strzelanie przez oddziały....45
9.12.Obrona armat....45
9.14.Odepchnięcie armat....46
10.1.Zasady ogólne walki wręcz....47
10.2.Ataki (faza ruchu)....47
10.3.Ogólne zasady przeprowadzania ataków....47
10.4.ATAKI kawalerii NA PIECHOTĘ w czworoboku lub w masie....50
10.5.ATAKI piechoty i kawalerii NA ARTYLERIĘ....51
10.6.Kolejne ataki....51
10.7.Manewry w trakcie szarży....51
10.8.Atak pozorowany....52
10.9.Reakcje na ataki....52
10.10.tabela wpływu morale na ataki....53
10.11.Atak na flanki i tyły....54
10.12.Atak na flanki i tyły walczących jednostek....54
10.13.Wiele ataków przeciwko jednemu celowi....55
10.14.Atak na oddział stojący za przeszkodą....55
10.15.Przekierowanie ataków....55
10.16.Bonus dla szarżującej kawalerii....55
10.17.Dezorganizacja kawalerii po wykonanych atakach....55
10.18.Bonus dla atakującej na bagnety piechoty....55
10.19.Zasady ogólne walki....56
10.20.Przebieg walki....56
10.21.Walka kilku jednostek jednocześnie, tzw. multicombat....57
10.22.Dostawianie podstawek....58
10.23.Oznaczanie strat....58
10.24.Przeskrzydlenie przeciwnika....59
10.25.Odepchnięcie....59
10.26.Wycofanie jednostek po walce....59
10.27.Odepchnięcie oddziału na wrogą jednostkę lub nieprzekraczalny teren..59
10.28.Odepchnięcie kawalerii i artylerii na płot lub żywopłot....59
10.29.Odepchnięcie oddziału zaatakowanego z różnych stron....59
10.30.Ucieczka....60
10.31.Pościg....60
10.32.Pościg za odepchniętym oddziałem za planszę....61
10.33.Walka w terenie zabudowanym....61
10.34.Walka w lasach i w zagajnikach. 62
10.35.Walka o fortyfikacje....62
10.36.Walka czworoboków....63
10.37.Walka mas....63
10.38.Odepchnięcie kawalerii po każdej remisowej walce....63
10.39.Jednostki wspierające....63
10.40.Tabele walki wręcz....64
Modyfikatory walki....65
10.41.Inne sytuacje związane z walką wręcz....66
11.1.Faza organizacji....66
11.2.Testy psychologiczne i morale pułków....66
11.3.Wpływ dowódców na morale pułków....66
11.4.Zbieranie uciekających oddziałów 67
11.5.Dodatkowe manewry jednostek....67
11.6.Zdezorganizowane oddziały....67
11.7.Zmniejszanie dezorganizacji....68
11.8.Morale armii....69
11.9.Poziomy morale armii i ich oddziaływanie na wojska....69
11.10.Sprawdzanie morale armii w trakcie bitwy....69
11.11.Zdejmowanie znaczników rozkazów 70
12.1.Cele bitwy....71
12.2.Wyłonienie zwycięzcy i rozmiarów wygranej....71
13.1.Informacje ogólne....73
13.2.Tworzenie rozpisek w oparciu o „Wagomiar Rafałowa”....73
13.3.TABELA DODATKÓW do kupienia za punkty armii....75
13.4.Losowanie dowódców....76
14.1.Przed grą....77
14.2.Rzut za inicjatywę....77
14.3.Losowanie miejsca bitwy....77
14.4.Rozmieszczenie terenu....77
14.5.Podstawa operacyjna....78
14.6.Zasady bitwy....78
15.1.Zasadzki....79
15.2.Wydzielanie batalionów lekkiej piechoty w celu stworzenia osobnych jednostek....79