

STATYSTYKI JEDNOSTEK DO WERSJI 4.0

BOGOWIE WOJNY
NAPOLEON

Niniejsze listy armii są uzupełnieniem erraty w wersji 4.0 zastępując całkowicie listy armii dostępne w podręczniku głównym.

Podczas prac nad trzecią wersją erraty oraz dodatkiem „Orły nad Kaczawą", ilość wprowadzonych zmian okazała się tak duża, że uznaliśmy, iż zamiast opisywać wszystkie zmiany dotyczące statystyk oddziałów i ich cech, wygodniej dla graczy będzie zgromadzić wszystkie te zmiany w jednym miejscu. Stąd też nowe listy armii. **Statystyki 4.0 są korektą błędów, jakie zostały zauważone w wersji 3.0. Wprowadzają także jedną dużą zmianę – podwyższenie wytrzymałości o jeden punkt dla wszystkich jednostek, oprócz artylerii.**

Listy te nie zawierają jednostek z dodatku „Orły nad Kaczawą", które mają swoje własne statystyki, uwzględniają natomiast zmiany statystyk i formacji, jakie nastąpiły w dodatku „Europa w ogniu!", zwłaszcza odnośnie armii brytyjskiej. Niniejsze listy zawierają kilka nowych jednostek, jak również wielu dotychczas nieuwzględnionych generałów. Porządkują także cechy specjalne armii.

W związku z podwyższeniem wytrzymałości piechoty i kawalerii w niniejszych statystykach, należy również przyjąć, iż wszystkie jednostki piechoty i kawalerii w dodatku Orły nad Kaczawą mają podwyższoną wytrzymałość o jeden punkt!

Wszelkie uwagi można zgłaszać na Forum Strategie (w dziale **Confederated Wargame Creators of Poland**) i liście dyskusyjnej BW-N na Facebooku.

Dzięki wkładowi wielu wspaniałych graczy w BW-N autorzy mogą cały czas udoskonalać grę, dzięki czemu będzie ona jeszcze lepsza. Wielu przyjemności z grania!

CWC POLAND

GM Boardgames jest członkiem Confederated Wargame Creators of Poland

Zdolności specjalne wszystkich armii

Cesarstwo Francji:

„Eksperci artylerii” – Francuzi słynęli z doskonałej jakości artylerii i dobrego wyszkolenia kanonierów. W trakcie ostrzału francuska artyleria może zignorować JEDEN modyfikator dający -1 kostkę do SO.

„Sprawne dowodzenie” – przez większą część wojen napoleońskich francuskie dowodzenie i praca sztabowa stały na najwyższym poziomie. Każdy rozkaz wydany dla osobnego pułku lub wydzielonego batalionu ma -1 poziom trudności. Poziom trudności nie może być niższy niż bazowa, określona przepisami trudność dla danego rozkazu.

Początkowy poziom morale armii: normalne.

Księstwo Warszawskie:

„Piąty żywioł” – po wystawieniu wszystkich terenów i wybraniu strony stołu, Polacy mają prawo położyć jeden „trudny teren” w dowolnym punkcie pola bitwy, z wyjątkiem strefy rozstawienia przeciwnika.

„Polacy” – polska piechota, posiadająca cechę "szyk rozproszony", gdy przyjmie ten szyk, to porusza się w terenie trudnym/lasach/zagajnikach tak jak piechota lekka.

Początkowy poziom morale armii: normalne.

Imperium Rosyjskie:

„Kula głupia, bagnet zuch” -1 do SO każdej rosyjskiej jednostki piechoty z wyjątkiem jegrów, rosyjska piechota ma dodatkowy bonus +1 do WB przy ataku na bagnety. Dotyczy wszystkich rodzajów jegrów i piechoty (łącznie z gwardią).

„Rosyjskiego żołnierza nie wystarczy zabić, trzeba go jeszcze przewrócić” – rosyjska piechota, jegrzy, jegrzy gwardii, grenadierzy i piechota gwardii, jeśli mają status weteranów, w wyniku ostrzału zamiast ulec odepchnięciu, mogą poświęcić dodatkowy punkt wytrzymałości i jeden poziom dezorganizacji, żeby zostać na miejscu. Zasada nie dotyczy odepchnięcia w wyniku walki wręcz albo atakowania.

Początkowy poziom morale armii: normalne (mogą zignorować efekt spadku morale o 1 poziom).

Zjednoczone Królestwo:

„Mistrzowie siły ognia” +1 do SO każdej brygady w dywizji piechoty brytyjskiej i w dywizji gwardii (zatem dotyczy to jednostek brytyjskich, KGL, hanowerskich i gwardii), natomiast atakujący od frontu linię takiej piechoty, która jako reakcję na atak przyjęła „stoję i strzelam” ma dodatkowy modyfikator -1 do testu na morale ale +1 do WB.

„Wellington wybiera korzystne pole bitwy” – po wystawieniu wszystkich terenów i wybraniu strony stołu, Brytyjczycy mają prawo położyć jedno wzgórze w dowolnym punkcie pola bitwy, z wyłączeniem strefy rozstawienia przeciwnika.

Początkowy poziom morale armii: normalne.

Królestwo Prus:

„Walczcie dalej moje dzieci!” – uciekające jednostki dostają +2 do testu morale na zebranie się (kumuluje się z cechami dowódców).

„Wojna wyzwoleńcza” – generał, który dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.

Początkowy poziom morale armii: normalne.

Cesarstwo Austrii:

„Cesarscy!” – austriacka piechota (wszystkie rodzaje) potrafiła twardo walczyć. Jeżeli gracz będzie miał taką wolę, to każda piechota Cesarstwa Austrii z wyjątkiem pułków węgierskich (fizylierów i grenadierów), która zostanie odepchnięta w wyniku walki lub ostrzału, może pozostać na miejscu za cenę 1 punktu WTR za każdy poziom w tabeli, który nakazuje odepchnięcie. Zasada nie dotyczy odepchnięć podczas ataków oraz walki przeciwko kawalerii.

„Twardzi obrońcy” – wszystkie rodzaje piechoty (czyli także grenzerzy, jegrzy itd.) w armii austriackiej mają dodatkowy modyfikator +1 do WB jeśli otrzymały rozkaz obrona i przyjmują atak w miejscu (reakcja stać i strzelać, zwrot lub formować masę/czworobok). Modyfikator ten kumuluje się z takim samym wynikającym z wydania samego rozkazu obrony.

Początkowy poziom morale armii: normalne.

CESARSTWO FRANCJI

Armia Cesarstwa Francji w roku 1812 w okresie bitwy pod Borodino[1]

Organizacja dywizji i pułków

DYWIZJE	Skład dywizji	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Dywizja piechoty	Maksymalnie 4 pułki: 2 – 4 pułków piechoty liniowej 0 – 1 pułk piechoty lekkiej 0 – 1 pułk piechoty portugalskiej 1 bateria artylerii pieszej 6f 1 bateria artylerii konnej 6f	**Pułk piechoty liniowej**	2 – 5 batalionów piechoty liniowej 1812 roku 0 – 1 bateria artylerii pułkowej 3- funtowej	Łączenie w brygady: Pułk piechoty liniowej można połączyć w brygadę z dowolnym pułkiem piechoty liniowej lub lekkiej. Brygada może liczyć maksymalnie 2 pułki. Pułk piechoty lekkiej można połączyć w brygadę z dowolnym pułkiem piechoty liniowej lub portugalskiej. Brygada może liczyć maksymalnie 2 pułki. Wszystkie pułki w dywizji są pułkami z 1812 roku. Pułk piechoty portugalskiej można połączyć w brygadę z dowolnym pułkiem piechoty lekkiej. Brygada może liczyć maksymalnie 2 pułki.
		Pułk piechoty lekkiej	2 – 5 batalionów piechoty lekkiej 1812 roku 0 – 1 bateria artylerii pułkowej 3- funtowej	
		Pułk piechoty portugalskiej	1 batalion piechoty portugalskiej 1812 roku	
Dywizja kawalerii lekkiej	3 – 7 pułków jazdy lekkiej 1 – 2 baterie artylerii konnej 6f	**Pułk lekkiej jazdy**	Maksymalnie 4 szwadrony w pułku: 4 szwadrony strzelców konnych 2 – 4 szwadrony huzarów 4 szwadrony lansjerów, lub polskich ułanów	Łączenie w brygady: W brygadach jazdy lekkiej można łączyć różne rodzaje tego samego typu jazdy np. huzarzy ze strzelcami konnymi lub lansjerami. Dywizja złożona z różnych rodzajów jazdy może liczyć maksymalnie 2 pułki ułanów. Dywizja złożona tylko i wyłącznie z polskich ułanów liczy zawsze 6 pułków, można wystawić tylko jedną taką dywizję w całej armii. Maksymalnie 2 pułki ułanów na awangardę!
Dywizja kawalerii liniowej	4 pułki kawalerii liniowej 1 – 2 baterie artylerii konnej 6f	**Pułk kawalerii liniowej**	4 szwadrony dragonów	Łączenie w brygady: Maksymalnie 3 pułki na brygadę.
Dywizja kawalerii ciężkiej[2]	0 – 2 pułki karabinierów 1 – 3 pułki kirasjerów 1 – 2 baterie artylerii konnej 6f	**Pułk karabinierów**	4 szwadrony karabinierów	Tylko dwa pułki karabinierów w całej armii. Oba pułki karabinierów muszą występować razem w jednej dywizji. Łączenie w brygady: 2 pułki karabinierów w jednej brygadzie. Dywizja, w której nie wystawiono karabinierów, liczy zawsze 3 pułki kirasjerów. Pułki kirasjerów tworzyły brygady jednopułkowe.
		Pułk kirasjerów	4 szwadrony kirasjerów	

1 Rozpiska uwzględnia głównie korpusy francuskie. Włosi, Neapolitańczycy, czy Westfalczycy będą pojawiali się w dodatkach.
2 Z uwagi na mieszany skład, rozpiska nie uwzględnia 7. dywizji kawalerii ciężkiej, w skład której wchodzili Polacy, Westfalczycy i Sasi, która jest dostępna w osobnym dodatku „7 dywizja kawalerii ciężkiej pod Borodino”.

Dywizja piechoty Młodej Gwardii	0 – 3 pułki Młodej Gwardii, 0 – 2 pułki Średniej Gwardii 1 bateria artylerii pieszej gwardii 6f	**Pułk Młodej Gwardii**	Maksymalnie 2 bataliony; 2 bataliony woltyżerów Młodej Gwardii 2 bataliony tyralierów Młodej Gwardii	Można wystawić tylko 2 dywizje Młodej Gwardii. Przy wystawaniu i brygadowaniu należy zachować skład historyczny: 1. Dywizja Młodej Gwardii: 2 pułki woltyżerów, 1 pułk tyralierów razem w jednej brygadzie. 2. Dywizja Młodej Gwardii: 1 pułk woltyżerów i 1 pułk tyralierów w jednej brygadzie, pułk fizylierów – strzelców pieszych ŚG i pułk fizylierów – grenadierów ŚG w drugiej brygadzie.
		Pułk Średniej Gwardii	Maksymalnie 2 bataliony; 2 bataliony fizylierów – strzelców pieszych Średniej Gwardii 2 bataliony fizylierów - grenadierów Średniej Gwardii	
Dywizja piechoty Legii Nadwiślańskiej	3 pułki Legii Nadwiślańskiej	**Pułk Legii Nadwiślańskiej**	2 bataliony Legii Nadwiślańskiej 1 bateria artylerii pułkowej 3- funtowej	Można wystawić tylko jedną dywizję Legii Nadwiślańskiej. Łączenie w brygady: 1 lub 2 pułki na brygadę. Dla dywizji piechoty Legii Nadwiślańskiej należy wylosować polskiego generała.
Dywizja piechoty Starej Gwardii	4 pułki Starej Gwardii 1 pułk Średniej Gwardii 4 baterie artylerii pieszej gwardii 6f	**Pułk Starej Gwardii**	Maksymalnie 2 bataliony: 2 bataliony strzelców pieszych Starej Gwardii 2 bataliony grenadierów Starej Gwardii	Można wystawić tylko jedną dywizję Starej Gwardii. Przy wystawaniu i brygadowaniu należy zachować skład historyczny: Dwa pułki strzelców pieszych Starej Gwardii w jednej brygadzie. Dwa pułki grenadierów Starej Gwardii i pułk grenadierów Średniej Gwardii w drugiej brygadzie. Pułk Średniej Gwardii to holenderscy grenadierzy, którzy mają statystyki jak fizylierzy – grenadierzy Średniej Gwardii.
		Pułk Średniej Gwardii	2 bataliony grenadierów Średniej Gwardii	



<table>
<tr><td rowspan="9">Dywizja kawalerii gwardii</td><td rowspan="9">1 pułk strzelców konnych gwardii
1 pułk dragonów gwardii
1 pułk żandarmów
1 pułk szwoleżerów gwardii
1 pułk szwoleżerów gwardii (czerwoni lansjerzy)
1 pułk grenadierów konnych gwardii
1 pułk toskańskich strzelców konnych
1 pułk szwoleżerów saskich
2 baterie artylerii konnej gwardii 6f</td><td>Pułk strzelców konnych gwardii</td><td>3 podstawki strzelców konnych gwardii
1 podstawka mameluków</td><td rowspan="9">Można wystawić tylko jedną dywizję kawalerii gwardii, składającą się z 6 różnych pułków.
Łączenie w brygady:
Pułki operowały samodzielnie (nie brygadowano ich).
Wyjątkiem są dwa pułki szwoleżerów – lansjerów gwardii, które mogą występować razem w jednej brygadzie.
Żandarmi mają statystyki dragonów gwardii.
Pułki kawalerii gwardii były dosyć liczne - stąd aż 4 podstawki; historycznie liczyły 4 lub 5 szwadronów (z wyjątkiem żandarmów).

Szwoleżerowie sascy mają statystyki zwykłych lansjerów. Toskańscy strzelcy konni mają statystyki zwykłych strzelców konnych.

Pułki szwoleżerów lansjerów gwardii, czerwonych lansjerów, strzelców konnych gwardii, dragonów gwardii i grenadierów konnych są bardzo liczne. Gracze – jeśli nie łączą ich w brygady z innymi pułkami, mogą rozdzielić je na dwie jednostki (liczące 2 do 4 szwadronów) – jest to wyjątek od zasady niepodzielności pułków.</td></tr>
<tr><td>Pułk dragonów gwardii</td><td>3 podstawki dragonów gwardii</td></tr>
<tr><td>Pułk żandarmów</td><td>1 podstawka żandarmów</td></tr>
<tr><td>1 pułk szwoleżerów – lansjerów gwardii</td><td>4 podstawki szwoleżerów – lansjerów gwardii</td></tr>
<tr><td>2 pułk szwoleżerów – lansjerów gwardii (czerwoni lansjerzy)</td><td>4 podstawki szwoleżerów – lansjerów gwardii (czerwoni lansjerzy)</td></tr>
<tr><td>Pułk grenadierów konnych gwardii</td><td>3 podstawki grenadierów konnych gwardii</td></tr>
<tr><td>Pułk toskańskich strzelców konnych</td><td>1 podstawka toskańskich strzelców konnych</td></tr>
<tr><td>Pułk szwoleżerów saskich</td><td>1 podstawka szwoleżerów saskich</td></tr>
</table>

Formacje wyższe

Poziom starcia	Dywizje
KORPUS	2 – 5 dywizji piechoty 1 – 2 dywizji kawalerii lekkiej 2 – 4 baterii artylerii pieszej 12f
KORPUS (KAWALERII)	1 dywizja kawalerii lekkiej 0 – 1 dywizja kawalerii liniowej (1 na całą armię) 1 – 2 dywizje kawalerii ciężkiej 2 baterie artylerii konnej 6f
KORPUS GWARDII	2 dywizje piechoty Młodej Gwardii 1 dywizja Legii Nadwiślańskiej 1 dywizja piechoty Starej Gwardii 1 dywizja kawalerii gwardii 3 baterie artylerii pieszej gwardii 12f 2 baterie artylerii konnej gwardii 6f
ARMIA	Maksymalnie: 4 korpusy 1 korpus (polski – zobacz rozpiskę dla Księstwa Warszawskiego) 4 korpusy kawalerii 1 korpus gwardii

Armia Cesarstwa Francji w roku 1815 przed bitwą pod Waterloo

Organizacja dywizji i pułków

DYWIZJE	Skład dywizji	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Dywizja piechoty	3 – 4 pułki piechoty liniowej 0 – 1 pułk piechoty lekkiej 1 bateria artylerii pieszej 6f	**Pułk piechoty liniowej**	1 – 3 batalionów piechoty liniowej	Łączenie w brygady: Pułk piechoty liniowej można połączyć w brygadę z dowolnym pułkiem piechoty lekkiej lub liniowej. Brygada może liczyć maksymalnie 2 pułki. Maksymalnie 1 pułk piechoty liniowej liczący 1 batalion na całą armię. Pułk piechoty lekkiej można połączyć w brygadę z dowolnym pułkiem piechoty liniowej. Brygada może liczyć maksymalnie 2 pułki. Maksymalnie 1 pułk piechoty lekkiej liczący 4 bataliony na całą armię.
		Pułk piechoty lekkiej	2 – 4 bataliony piechoty lekkiej	
Dywizja kawalerii lekkiej	3 – 4 pułki lekkiej jazdy 0 – 2 pułki kawalerii liniowej 1 bateria artylerii konnej 6f	**Pułk lekkiej jazdy**	Maksymalnie 4 szwadrony; 2 – 4 szwadrony strzelców konnych 2 – 4 szwadrony huzarów 4 szwadrony lansjerów	Łączenie w brygady: Pułki huzarów można połączyć w brygadę ze strzelcami konnymi. Pułki lansjerów można połączyć w brygadę tylko ze sobą. Brygady mogą mieć maksymalnie 2 pułki. W jednej dywizji kawalerii lekkiej na całą armię można wystawić dwa pułki kawalerii liniowej. Mogą one tworzyć brygadę tylko ze sobą.
Dywizja kawalerii liniowej	4 pułki kawalerii liniowej 1 bateria artylerii konnej 6f	**Pułk kawalerii liniowej**	4 szwadrony dragonów	Łączenie w brygady: Brygady liczą maksymalnie 2 pułki kawalerii liniowej.
Dywizja kawalerii ciężkiej	0 – 2 pułki karabinierów 2 – 4 pułki kirasjerów 0 – 2 pułki dragonów 1 bateria artylerii konnej 6f	**Pułk karabinierów**	2 lub 4 szwadrony karabinierów	Tylko dwa pułki karabinierów w całej armii. Jeden pułk ma 2 szwadrony, drugi 4 szwadrony. Oba pułki karabinierów muszą występować razem w jednej dywizji. Łączenie w brygady: Pułki operowały samodzielnie (nie brygadowano ich). Dywizja kawalerii ciężkiej, w której wystawiono karabinierów lub dragonów musi zawierać 2 pułki kirasjerów. Dywizje złożone tylko z kirasjerów zawierają 4 pułki kirasjerów, złożone z 2 lub 4 szwadronów każdy. Maksymalnie 2 pułki kirasjerów na brygadę. W jednej dywizji kawalerii ciężkiej na całą armię można wystawić 2 pułki kawalerii liniowej. Mogą występować razem w jednej brygadzie.
		Pułk kirasjerów	2 lub 4 szwadrony kirasjerów	
Dywizja piechoty Młodej Gwardii	2 pułki woltyżerów Młodej Gwardii 2 pułkii tyralierów Młodej Gwardii 2 baterie artylerii pieszej 6f	**Pułk woltyżerów Młodej Gwardii**	2 bataliony woltyżerów Młodej Gwardii	Jedna taka dywizja na całą armię. Łączenie w brygady: Brygada może zawierać 1 pułk woltyżerów Młodej Gwardii i 1 pułk tyralierów Młodej Gwardii.
		Pułk tyralierów Młodej Gwardii	2 bataliony tyralierów Młodej Gwardii	

Dywizja strzelców pieszych gwardii	4 pułki strzelców pieszych Starej Gwardii 1 bateria artylerii pieszej gwardii 6f 1 bateria artylerii pieszej 6f	**Pułk strzelców pieszych Starej Gwardii**	2 bataliony strzelców pieszych Starej Gwardii	Jedna taka dywizja na całą armię. Łączenie w brygady: Zgodne z historycznym składem: w każdej brygadzie 2 pułki strzelców pieszych Starej Gwardii.
Dywizja grenadierów gwardii	4 pułki grenadierów Starej Gwardii 1 bateria artylerii pieszej gwardii 6f 1 bateria artylerii pieszej 6f	**Pułk grenadierów Starej Gwardii**	1 – 2 bataliony grenadierów Starej Gwardii	Jedna taka dywizja na całą armię. Jeden pułk w dywizji liczy 1 batalion. Pozostałe mają po 2 bataliony. Łączenie w brygady: Brygady liczą po 2 pułki.
Dywizja lekkiej kawalerii gwardii	1 pułk strzelców konnych gwardii 1 pułk szwoleżerów – lansjerów gwardii 2 baterie konnej artylerii gwardii 6f	**Pułk strzelców konnych gwardii**	3 podstawki strzelców konnych gwardii 1 podstawka Mameluków	Jedna taka dywizja na całą armię. Łączenie w brygady: Pułki operowały samodzielnie (nie brygadowano ich). Pułk strzelców konnych gwardii jest bardzo liczny. Gracze jeśli nie łączą go w brygadę z innymi pułkami, mogą rozdzielić go na 4 szwadronowe jednostki. Jest to wyjątek od zasady niepodzielności pułków. Pułk szwoleżerów lansjerów gwardii można podzielić na dwie jednostki: pierwszą złożoną z podstawki Polaków, drugą z dwóch podstawek „czerwonych lansjerów”.
		Pułk szwoleżerów – lansjerów gwardii	1 podstawka szwoleżerów lansjerów gwardii 2 podstawki „czerwonych lansjerów”	
Dywizja ciężkiej kawalerii gwardii	2 brygady ciężkiej kawalerii gwardii 2 baterie konnej artylerii gwardii 6f	**Pułk dragonów gwardii**	3 podstawki dragonów gwardii	Jedna taka dywizja na całą armię. Łączenie w brygady: Pułki operowały samodzielnie (nie brygadowano ich). Pułki grenadierów konnych gwardii i dragonów gwardii można rozdzielić na dwie jednostki, liczące po 2 – 4 szwadrony. Jest to wyjątek od zasady niepodzielności pułków.
		Pułk grenadierów konnych gwardii	3 podstawki grenadierów konnych gwardii	



Formacje wyższe

Poziom starcia	Dywizje
KORPUS	3 – 4 dywizje piechoty 1 dywizja kawalerii lekkiej 1 bateria artylerii pieszej 12f
KORPUS (KAWALERII)	2 dywizje kawalerii lekkiej lub 2 dywizje kawalerii liniowej lub 2 dywizje kawalerii ciężkiej. 1 bateria artylerii konnej 6f
KORPUS GWARDII	1 dywizja piechoty Młodej Gwardii 1 dywizja szaserów gwardii 1 dywizja grenadierów gwardii 1 dywizja lekkiej kawalerii gwardii 1 dywizja ciężkiej kawalerii gwardii 4 baterie artylerii pieszej gwardii 12f
ARMIA	Maksymalnie: 3 korpusy 3 korpusy kawalerii 1 korpus gwardii



Statystyki jednostek

PIECHOTA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Piechota liniowa 1812 roku	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Czworobok. Ordre mixte. +1 do morale gdy wykonuje atak/kontratak.
Piechota lekka 1812 roku	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	8	Tyraliera. Czworobok. Ordre mixte. +1 do morale gdy wykonuje atak/kontratak.. Piechota lekka.
Piechota liniowa	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Czworobok.
Piechota lekka	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	8	Tyraliera. Czworobok. Piechota lekka.
Piechota portugalska 1812	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Czworobok. Ordre mixte. -1 do morale podczas bitew rozgrywanych w zimie.

KAWALERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Strzelcy konni	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku.
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Lansjerzy	70	Lance!	1	0	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy.
Ułani (polscy)	70	Lance!	1	0	4	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do WB podczas szarży.
Dragoni	60	Karabinek 5 cm	2	1	4	8	Kawaleria liniowa.
Karabinierzy	50	Karabinek 5 cm	3	1	5	8	Kawaleria ciężka.
Kirasjerzy	50	Karabinek 5cm	3	1	5	9	Kawaleria ciężka.
GWARDIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Grenadierzy Starej Gwardii	21/26	Muszkiet 8 cm	4	3	6	9	Tyraliera. Czworobok. Elita! +1 do WB podczas ataku na bagnety.
Strzelcy piesi Starej Gwardii	21/26	Muszkiet 8 cm	4	3	6	9	Tyraliera. Czworobok. Ordre mixte. Lekka piechota. Elita!
Fizylierzy - grenadierzy Średniej Gwardii	17/26	Muszkiet 8 cm	3	3	5	9	Tyraliera. Czworobok. Ordre mixte. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!” +1 do WB podczas ataku na bagnety.
Fizylierzy - strzelcy piesi Średniej Gwardii	17/26	Muszkiet 8 cm	3	3	5	9	Tyraliera. Czworobok. Ordre mixte. Lekka piechota. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Woltyżerowie Młodej Gwardii	17/26	Muszkiet 8 cm	3	3	5	8	Tyraliera. Czworobok. Ordre mixte. Lekka piechota. Weterani.
Strzelcy piesi Młodej Gwardii	17/26	Muszkiet 8 cm	3	3	5	8	Tyraliera. Czworobok. Ordre mixte. Weterani.
Legia Nadwiślańska	17/26	Muszkiet 8 cm	3	3	5	8	Tyraliera. Czworobok. Ordre mixte. Lekka piechota. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Strzelcy konni gwardii	70	Karabinek 5 cm	2	1	5	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Mamelucy	70	Broń biała	2	1	5	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Dragoni gwardii	60	Karabinek 5 cm	3	1	5	9	Kawaleria liniowa. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
„Czerwoni lansjerzy”	70	Lance	2	0	5	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”

Polscy szwoleżerowie – lansjerzy gwardii	70	Lance	2	0	5	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. Elita!
Grenadierzy konni	50	Karabinek 5 cm	4	1	5	9	Ciężka kawaleria. Elita!

ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Zasięg strzału**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Amunicja**	**Zasady specjalne**
3- funtówka	35	30/10 cm	1	2	7	3	Kartacze 10 cm (SO +1)
Konna 6- funtówka	50	40/10 cm	2	3	7	4	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
6- funtówka	25	40/10 cm	2	4	7	4	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
12- funtówka	15	50/15 cm	2	4	7	4	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
Konna 6- funtówka gwardii	50	40/10 cm	2	4	8	5	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm) Weterani, mogą zyskać status Elita!
6- funtówka gwardii	25	40/10 cm	2	5	8	5	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm) Weterani, mogą zyskać status Elita!
12- funtówka gwardii	15	50/15 cm	3	5	8	5	Kartacze 10 cm (SO +3),haubice (40 cm) Weterani, mogą zyskać status Elita!



WODZOWIE NACZELNI I DOWÓDCY KORPUSÓW

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-2	1	Napoleon **Bonaparte**	3	**Cesarz Francuzów:** Musi być wodzem naczelnym. **Zachęta do działania:** Generałowie przebywający w promieniu 30 cm dostają +1 do dowodzenia przy zdawaniu rozkazu natarcia. **Ekspert artylerii:** Każda **wielka bateria** artylerii w jego armii dostaje bonus +1 do SO. **Wielbiony przez masy:** początkowe morale armii zwiększamy do poziomu bardzo wysokie.
	2	Louis N. **Davout**	2	**Żelazny Marszałek:** Jeśli jest wodzem naczelnym początkowe morale armii zwiększamy o jeden poziom do góry. **Wybitny taktyk:** Dowódcy w jego korpusie dostają +1 do dowodzenia w zasięgu 30 cm.
	3	Nicolas J. **Soult**	1	**Armijny duch walki:** Jeśli jest wodzem naczelnym to początkowe morale armii zwiększamy o jeden poziom.
	4	Michel **Ney**	0	**Mistrz ariergardy:** Jeśli Ney jest na polu bitwy, to przeciwnik nie otrzymuje punktów za jednostki, który uciekły i nie były ścigane. **Uciekające jednostki** mają +1 morale do testu zebrania się.
	5	Etienne J.J. A. **Macdonald**	0	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	6	**Ks. Eugeniusz** Beauharnais	1	**Duch walki:** Oddziały w promieniu 30 cm od niego dostają dodatkowy bonus +1 do morale.
3-4	1	Edouard **Mortier**	0	**Gwardzista:** Ma +1 do dowodzenia, jeśli dowodzi korpusem Gwardii Cesarskiej.
	2	Hieronim **Bonaparte**	-2	**Cesarski brat:** Ma wartość dowodzenia 0 jeśli na polu bitwy jest Napoleon.
	3	Honoré Ch. **Reille**	0	**Wracać do boju:** Uciekające jednostki w promieniu 30 cm dostają bonus +2 do morale przy teście na zebrania się.
	4	Nicolas **Oudinot**	0	**Jak weterani:** Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów.
	5	Jean J. **Junot**	-1	**Pasywny:** wszyscy generałowie w jego korpusie mają -1 do rozkazu natarcia.
	6	Laurent de Gouvion **Saint-Cyr**	0	**Armijny duch walki:** Jeśli jest wodzem naczelnym to początkowe morale armii zwiększamy o jeden poziom. **Mistrz obrony:** Jednostki, którymi dowodzi w promieniu 30 cm z rozkazem obrona, mają dodatkowe +1 do WB.
5-6	1,2	Jean Drouet **d'Erlon**	0	**Wielkie kolumny:** Kolumny piechoty w jego korpusie mają +1 do morale, ale -3 cm do ruchu.
	3	Antoine **Drouot**	0	**Gwardzista:** Ma +1 do dowodzenia, jeśli dowodzi korpusem Gwardii Cesarskiej.
	4	Etienne Maurice **Gerard**	1	**Tylko dla rozpisek 1813 – 1815.** W innym razie powtórz losowanie**.** **Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	5	Georges Mouton, Comte **de Lobau**	0	**Jak weterani:** Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów.
	6	Dominique **Vandamme**	-1	**Mistrz ofensywy:** Generałowie jego korpusu lub armii, którzy znajdują się 30 cm od niego, dostają +1 do zdania rozkazu natarcia.

DOWÓDCY KORPUSÓW KAWALERII

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-2	1,2	Jean B. **Bessieres**	0	**Mistrz ofensywy:** Generałowie jego korpusu lub armii, którzy znajdują się 30 cm od niego, dostają +1 do zdania rozkazu natarcia.
	3,4	Joachim **Murat**	0	**Nieprzewidywalny:** Przed bitwą gracz wykonuje rzut k6. Wynik 1 - 2 oznacza, ze Murat ma w bitwie umiejętności -1, wynik 3 - 5 to umiejętności 0, wyrzucenie 6 oznacza, że jego wartość umiejętności przyjmujemy jako 1.
	5,6	Jean E. **Nansouty**	1	**Kirasjer:** Każdy pułk ciężkiej jazdy w jego korpusie otrzymuje +1 do morale.
3-4	1,2	Louis Pierre **Montbrun**	1	**Huzar:** Każdy pułk lekkiej jazdy w jego korpusie otrzymuje +1 do morale.
	3,4	Emanuel **Grouchy**	0	**Pasywny:** wszyscy generałowie w jego korpusie mają -1 do rozkazu natarcia.
	5	François Étienne **Kellermann**	1	**Kirasjer:** Każdy pułk ciężkiej jazdy w jego korpusie otrzymuje +1 do morale.
	6	Marie Victor Latour **Maubourg**	0	**Huzar:** Każdy pułk lekkiej jazdy w jego korpusie otrzymuje +1 do morale.
5-6	1,2	Pierre Claude **Pajol**	0	**Tylko dla rozpisek 1813 – 1815.** W innym razie powtórz losowanie. **Huzar:** Każdy pułk lekkiej jazdy w jego korpusie otrzymuje +1 do morale.
	3,4	Rémy I. **Exelmans**	0	**Tylko dla rozpisek 1815 roku.** W innym razie powtórz losowanie. **Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	5,6	Édouard Jean Baptiste **Milhaud**	1	**Tylko dla rozpisek 1813 – 1815.** W innym razie powtórz losowanie. **Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.

DOWÓDCY DYWIZJI PIECHOTY

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-2	1	Louis **Friant**	1	**Ginie, ale nie poddaje się:** Jeśli dołączył do walki i pułk, z którym walczył został odepchnięty, to kosztem zniszczenia jednej pełnej podstawki może pozostać na miejscu i kontynuować walkę w następnej turze.
	2	Etienne Maurice **Gerard**	0	Tylko dla rozpisek 1809 – 1812. W innym razie powtórz losowanie**.** **Ani kroku wstecz:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu obrony.
	3	Charles Louis **Grandjean**	1	**Manewrowy:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
	4	Gilbert **Bachelu**	1	**Szybciej!** Jednostki piechoty w jego dywizji mają zwiększony ruch o 3 cm.
	5	Jean L. **Reynier**	0	**Zdobywca miast:** Jednostki w jego dywizji dostają +1 do WB, jeśli atakują TZ.
	6	Charles A. **Morand**	1	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.

3-4	1	Bertrand **Clauzel**	0	**Ani kroku wstecz:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu obrony.
	2	Jean D. **Compans**	0	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	3	Binet de **Marcognet**	-1	**Niesubordynowany furiat:** jeśli nie zda testu rozkazów, to automatycznie otrzymuje rozkaz „natarcie” na najbliższą dywizję przeciwnika.
	4	Pierre **Dupont** de L’Etang	-1	**Kłopoty z manewrami:** Wszystkie jednostki w jego dywizji ponoszą podwójny koszt zmiany szyku.
	5	Jean B. **Girard**	0	**Szybciej!** Jednostki piechoty w jego dywizji mają zwiększony ruch o 3 cm.
	6	Joseph **Lagrange**	0	**Opanowany:** +1 do morale jednostki, która jako reakcję na szarżę deklaruje „stoję i strzelam”.
5-6	1	Dominique **Vandamme**	0	Powtórz losowanie, jeśli wybrano go wcześniej jako dowódcę korpusu (1813 – 1815). **Niesubordynowany furiat:** jeśli nie zda testu rozkazów, to automatycznie otrzymuje rozkaz „natarcie” na najbliższą dywizję przeciwnika.
	2	Armand Ch. **Guilleminot**	0	**Szybciej!** Jednostki piechoty w jego dywizji mają zwiększony ruch o 3 cm.
	3	Maximilien S. **Foy**	1	**Mistrz tyraliery:** Oddziały z właściwością „tyraliera” w jego dywizji posiadają modyfikator -2 to trafienia (zamiast -1), gdy ktoś do nich strzela.
	4	Guillaume P. **Duhesme**	1	**Mistrz lekkiej piechoty:** Pułki lekkiej piechoty w jego dywizji mają +1 do morale.
	5	François X. **Donzelot**	-1	**Szybciej!** Jednostki piechoty w jego dywizji mają zwiększony ruch o 3 cm.
	6	Pierre F. **Durutte**	1	**Manewrowy:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.



DOWÓDCY DYWIZJI KAWALERII

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-3	1	Horacy **Sebastiani**	-1	**Niesubordynowany furiat:** jeśli nie zda testu rozkazów, to automatycznie otrzymuje rozkaz „natarcie” na najbliższą dywizję przeciwnika.
	2	Pierre Claude **Pajol**	0	Powtórz losowanie, jeśli wybrano go jako dowódcę korpusu (1813 – 1815). **Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
	3	Jean Toussaint Arrighi **de Casanova**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	4	Rémy I. **Exelmans**	1	Powtórz losowanie, jeśli wybrano go jako dowódcę korpusu (1813 – 1815). **Szybciej!** Jednostki lekkiej kawalerii w jego dywizji mają zwiększony ruch o 5 cm.
	5	Charles Claude **Jacquinot**	0	**Jak weterani:** Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów.
	6	Jean Siméon **Domon**	1	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
4-6	1	Jean P.J. **Bruyere**	1	**Bezwzględne posłuszństwo:** jeden raz na grę, może powtórzyć nieudany test morale dla jednostek w swojej dywizji. **Waleczny:** Jeśli bierze udział w walce dodaje +2 do wyniku starcia, ale ginie, na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	2	Hippolytte M.G. de **Pire**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	3	Édouard J.B. **Milhaud**	1	Powtórz losowanie, jeśli wybrano go wcześniej jako dowódcę korpusu (1813 – 1815). **Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
	4	Antoine **Maurin**	0	**Waleczny:** Jeśli bierze udział w walce dodaje +2 do wyniku starcia, ale ginie, gdy wyrzucone zostanie 2, 3, 4, 5 (na 2k6).
	5	Pierre Benoît **Soult**	0	**Jak weterani:** Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów.
	6	Jacques Gervais **Subervie**	1	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.



KSIĘSTWO WARSZAWSKIE

Wojska Księstwa Warszawskiego w bitwie pod Raszynem w 1809 roku

Organizacja dywizji i pułków

DYWIZJE	Skład dywizji	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Dywizja Księstwa Warszawskiego	5 pułków piechoty 0 – 1 pułk piechoty saskiej Maksymalnie 2 baterie artylerii: 0 – 1 bateria artylerii pieszej 6f 0 – 1 bateria artylerii konnej 6f 0 – 1 bateria artylerii saskiej 6f	**Pułk piechoty**	2 bataliony piechoty liniowej 1809 roku	W 1809 roku w Księstwie Warszawskim nie używano jeszcze brygad. Pułki operowały samodzielnie (nie brygadowano ich). Dla potrzeb tworzenia awangardy przyjmujemy 2 pułki na „brygadę”.
		Pułk piechoty saskiej	1 batalion piechoty saskiej 2 bataliony grenadierów saskich	Tylko jeden taki pułk na całą armię. Pułki operowały samodzielnie (nie brygadowano ich). Dla potrzeb tworzenia awangardy pułk saski tworzy osobną „brygadę”.
Dywizja kawalerii lekkiej	0 – 1 pułk strzelców konnych 1 – 3 pułki ułanów 0 – 1 pułk saskich huzarów 1 bateria artylerii konnej 6f	**Pułk strzelców konnych**	4 szwadrony strzelców konnych	Pułki operowały samodzielnie (nie brygadowano ich). Dla potrzeb tworzenia awangardy przyjmujemy 2 pułki na „brygadę”. Huzarzy sascy mają statystyki takie same jak huzarzy polscy. Tylko jeden taki pułk w całej armii.
		Pułk ułanów	4 szwadrony ułanów	
		Pułk saskich huzarów	2 szwadrony huzarów	

Formacje wyższe

Poziom starcia	Dywizje
KORPUS (Armia Księstwa Warszawskiego nie ma formacji wyższych niż korpus)	1 dywizja Księstwa Warszawskiego 1 dywizja kawalerii lekkiej Maksymalnie 3 baterie artylerii korpuśnej: 0 – 2 baterie artylerii pieszej 6f 0 – 1 bateria artylerii konnej 6f (w całym korpusie mogą być maksymalnie 2 takie baterie) 0 – 1 bateria artylerii saskiej (w całym korpusie może być maksymalnie 1 taka bateria).



V Korpus Wielkiej Armii w bitwie pod Borodino

Organizacja dywizji i pułków

DYWIZJE	Skład dywizji	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Dywizja piechoty	3 pułki piechoty 2 baterie artylerii pieszej 6f	**Pułk piechoty**	3 bataliony piechoty liniowej 1812 roku 1 bateria artylerii pułkowej 3f	Każdy pułk piechoty ma dołączoną jedną baterię artylerii pułkowej 3f. Dwa pułki w dywizji można połączyć w jedną, dwupułkową brygadę.
Dywizja kawalerii lekkiej	2 pułki strzelców konnych 1 pułk huzarów 1 pułk ułanów	**Pułk huzarów**	4 szwadrony huzarów	W dywizji można wystawić maksymalnie 2 pułki strzelców konnych, 1 pułk huzarów, pułk ułanów. Łączenie w brygady: Można tworzyć brygady złożone z 2 pułków, z których zawsze jeden pułk to strzelcy konni.
		Pułk strzelców konnych	4 szwadrony strzelców konnych	
		Pułk ułanów	4 szwadrony ułanów	

Formacje wyższe

Poziom starcia	Dywizje
KORPUS (Armia Księstwa Warszawskiego nie ma formacji wyższych niż korpus)	2 dywizje piechoty 1 dywizja kawalerii lekkiej 1 bateria artylerii konnej 6f 1 bateria artylerii pieszej 6f 1 bateria artylerii pieszej 12f



Statystyki jednostek

PIECHOTA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Piechota liniowa 1809 roku	15/24	Muszkiet 8 cm	2	3	6	7	Tyraliera. Czworobok. Szyk rozproszony.
Piechota liniowa 1812 roku	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	8	Tyraliera. Czworobok. Szyk rozproszony.
Piechota saska	15/21	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Czworobok.
Grenadierzy sascy	15/21	Muszkiet 8 cm	3	3	5	8	Tyraliera. Czworobok. Weterani.
KAWALERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Strzelcy konni	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku.
Ułani	70	Lance!	1	0	4	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do WB całego pułku podczas szarży[3].

ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Zasięg strzału**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Amunicja**	**Zasady specjalne**
3- funtówka	35	30/10 cm	1	2	7	3	Kartacze 10 cm (SO +1)
Konna 6- funtówka	50	40/10 cm	2	3	7	3	Kartacze 10 cm (SO +3)
6- funtówka	25	40/10 cm	2	4	7	3	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
6- funtówka saska	25	40/10 cm	3	5	7	3	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
12- funtówka	15	50/15 cm	2	4	7	2	Kartacze 15 cm (SO +3)

WODZOWIE NACZELNI I DOWÓDCY KORPUSÓW

Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1,2	Ks. Józef **Poniatowski**	1	**Minister wojny:** Jeśli został wylosowany, musi być wodzem naczelnym. **Z fajką w ustach:** Raz na bitwę Poniatowski może dodać +3 do wartości bojowej jednostki, do której dołączył (zamiast zwyczajowego +1). Ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5. **Książę Pepi:** Książę posiada swoją własną, jedną opatrzność, która działa dokładnie tak samo jak ta, wykupiona za punkty. Gracz ma prawo dokupić opatrzność za punkty (będzie miał wtedy dwie).
3,4	Józef **Zajączek**	0	**Jak weterani:** Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów.
5,6	Jan Henryk **Dąbrowski**	1	**Armijny duch walki:** Jeśli jest wodzem naczelnym to początkowe morale armii zwiększamy o poziom w górę.

3 Modyfikator funkcjonuje tylko jeśli pułk będzie miał bonus za szarżę, zgodnie z zasadami ataków.

DOWÓDCY DYWIZJI PIECHOTY

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-3	1	Karol **Kniaziewicz**	0	**Manewrowy:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
	2	Izydor **Krasiński**	0	**Zdobywca miast:** Jednostki w jego dywizji dostają +1 do WB, jeśli atakują TZ. **Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	3	Amilkar **Kosiński**	0	**Mistrz tyraliery:** Oddziały z właściwością „tyraliera" w jego dywizji posiadają modyfikator -2 to trafienia (zamiast -1), gdy ktoś do nich strzela.
	4	Franciszek **Paszkowski**	0	**Partyzant:** Piechota w jego dywizji ma +1 do WB i SO w lesie i terenie trudnym.
	5	Józef **Chłopicki**	1	**Ginie, ale nie poddaje się:** Jeśli dołączył do walki i pułk, z którym walczył został odepchnięty, to kosztem zniszczenia jednej pełnej podstawki może pozostać na miejscu i kontynuować walkę w następnej turze.
	6	Ludwik **Kamieniecki**	0	**Partyzant:** Piechota w jego dywizji ma +1 do WB i SO w lesie i terenie trudnym
4-6	1	Michał **Sokolnicki**	1	**Inżynier wojskowy:** Po wystawieniu wszystkich terenów, gracz może umieścić na polu bitwy jeden odcinek fortyfikacji liniowych (max 10 cm długości), lub jeden most w dowolnym miejscu rzeki lub strumienia zamiast wystawienia fortyfikacji polowych.
	2	Jan **Krukowiecki**	-1	**Intrygant:** rzuć k6, wynik na 4+ oznacza, że wódz naczelny armii Księstwa ma pomniejszone umiejętności dowodzenia o 1. Jednostki z dywizji, którą dowodzi zostają odepchnięte dwa razy dalej, niż normalnie (czyli 20 cm dla piechoty i 40 cm dla kawalerii).
	3	Łukasz **Biegański**	0	**Mistrz tyraliery:** Oddziały z właściwością „tyraliera" w jego dywizji posiadają modyfikator -2 to trafienia (zamiast -1), gdy ktoś do nich strzela.
	4	Georg F. A. von **Polentz**	1	**Sas:** Może dowodzić tylko jeśli w dywizji piechoty są jednostki saskie i wystawiamy rozpiskę na 1809 rok, w innym wypadku powtórz losowanie. **Doświadczony artylerzysta:** Bateria artylerii saskiej w jego dywizji ma +1 ładunek amunicji.
	5	Stanisław **Wojczyński**	0	**Twardy obrońca:** Pułki jego dywizji mają dodatkowe +1 do WB jeśli otrzymają rozkaz obrony i przyjmują atak w miejscu.
	6	Józef **Wielhorski**	0	**Partyzant:** Piechota w jego dywizji ma +1 do WB i SO w lesie i terenie trudnym.



DOWÓDCY DYWIZJI KAWALERII

Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1	Jan Nepomucen **Umiński**	0	**Huzar:** Każdy pułk lekkiej jazdy w jego dywizji otrzymuje +1 do morale.
2	Aleksander **Rożniecki**	-1	**Ostrożny:** Jednostki z dywizji, którą dowodzi, nigdy nie mogą ścigać przeciwnika.
3	Dominik **Dziewanowski**	1	**Jak weterani:** Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów.
4	Tadeusz **Tyszkiewicz**	0	**Wracać do boju:** Uciekające jednostki w promieniu 30 cm dostają bonus +2 do morale przy teście na zebrania się.
5	Józef **Niemojewski**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
6	Antoni **Sułkowski**	0	**Waleczny:** Jeśli bierze udział w walce dodaje +2 do wyniku starcia, ale ginie, gdy wyrzucone zostanie 2, 3, 4, 5 (na 2k6).



IMPERIUM ROSYJSKIE

Armia Imperium Rosyjskiego przed bitwą pod Borodino w 1812 roku

Organizacja dywizji i pułków

DYWIZJE	Skład dywizji	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Dywizja piechoty	4 pułki piechoty 2 pułki jegrów 2 baterie artylerii pieszej 6f 1 bateria artylerii pieszej 12f	**Pułk piechoty**	2 bataliony piechoty	Łączenie w brygady: Można tworzyć brygady złożone z dwóch pułków. Jegrzy i piechota występują osobno, w jednorodnych brygadach.
		Pułk jegrów	2 bataliony jegrów	
Dywizja grenadierów	6 pułków grenadierów 1 – 2 baterie artylerii pieszej 6f 0 – 1 bateria artylerii pieszej 12f	**Pułk grenadierów**	2 bataliony grenadierów	Maksymalnie dwie dywizje grenadierów w całej armii. Łączenie w brygady: Można tworzyć brygady złożone z dwóch pułków grenadierów[4].
Dywizja opołczenia	1 pułk opołczenia	**Pułk opołczenia**	2 bataliony opołczenia	Pułki operowały samodzielnie (nie brygadowano ich).
Dywizja kawalerii	Maksymalnie 6 pułków: 2 – 4 pułki kawalerii liniowej 1 – 2 pułki huzarów 0 – 1 pułk ułanów 1 bateria artylerii konnej 6f	**Pułk kawalerii liniowej**	4 szwadrony dragonów	Rosyjskie pułki huzarów i ułanów są bardzo liczne. Gracze – jeśli nie łączą ich w brygady – mogą rozdzielić je na 4 szwadronowe jednostki. Jest to wyjątek od zasady niepodzielności pułków. Łączenie w brygady: Brygady liczą po dwa pułki. Osobne brygady dla dragonów, osobne dla huzarów. Pułk ułanów może występować w brygadzie z pułkiem huzarów.
		Pułk huzarów	8 szwadronów huzarów	
		Pułk ułanów	8 szwadronów ułanów	
Dywizja kozaków	8 – 14 pułków kozaków 0 – 1 baterii artylerii kozackiej 6f	**Pułk kozaków**	4 sotnie (szwadrony) kozaków	Pułki operowały samodzielnie (nie brygadowano ich). Dla potrzeb tworzenia rozpisek można przyjąć „brygady” złożone z 2 do 7 pułków.
Dywizja kawalerii ciężkiej	5 pułków kirasjerów 1 – 2 baterie artylerii konnej 6f	**Pułk kirasjerów**	4 szwadrony kirasjerów	Łączenie w brygady: 2 albo 3 pułki w jednej brygadzie (w dywizji są dwie brygady).

4 Dla uproszczenia pominięto liczniejsze brygady kombinowanych batalionów grenadierów z dywizji Woroncowa.

Dywizja gwardii	4 pułki gwardii 2 pułki jegrów gwardii 2 baterie artylerii pieszej gwardii 6f 2 baterie artylerii pieszej gwardii 12f	**Pułk gwardii**	3 bataliony gwardii	Można wystawić tylko 1 dywizję gwardii. Dywizja gwardii występuje w jednym korpusie z dywizją grenadierów. Łączenie w brygady: Po 2 pułki w jednej brygadzie. Pułk jegrów gwardii jest w brygadzie z jednym pułkiem gwardii. Dwa pułki jegrów gwardii w dywizji wynikają z faktu, iż pułk fiński był de facto pułkiem „lekkim”. Dla czytelności zasad zakwalifikowaliśmy go do jegrów.
		Pułk jegrów gwardii	3 bataliony jegrów gwardii	
Dywizja kawalerii gwardii	1 pułk dragonów gwardii 1 pułk huzarów gwardii 1 pułk ułanów gwardii 1 pułk kozaków gwardii 0 – 1 pułk dragonów 0 – 1 pułk huzarów 1 bateria artylerii konnej gwardii 6f	**Pułk dragonów gwardii**	4 szwadrony dragonów gwardii	Tylko jedna taka dywizja na całą armię. Łączenie w brygady: Dragoni gwardii w brygadzie z ułanami gwardii. Huzarzy gwardii w brygadzie z kozakami gwardii. Pułki „zwykłych” huzarów i dragonów razem w jednej brygadzie.
		Pułk huzarów gwardii	4 szwadrony huzarów gwardii	
		Pułk ułanów gwardii	4 szwadrony ułanów gwardii	
		Pułk kozaków gwardii	4 szwadrony kozaków gwardii	
Dywizja ciężkiej kawalerii gwardii	2 pułki kirasjerów gwardii 3 pułki kirasjerów 2 baterie artylerii konnej gwardii	**Pułk kirasjerów gwardii**	4 szwadrony kirasjerów gwardii	Kirasjerzy gwardii operują w ramach jednej brygady. „Zwykli” kirasjerzy formują drugą brygadę, złożoną z trzech pułków.



Formacje wyższe

Poziom starcia	Dywizje
KORPUS	2 dywizje piechoty Jeśli bitwa rozgrywa się z udziałem tylko jednego korpusu, można do niego dołączyć dywizję kawalerii.
KORPUS	1 dywizja piechoty + 1 dywizja grenadierów Jeśli bitwa rozgrywa się z udziałem tylko jednego korpusu, można do niego dołączyć dywizję kawalerii. Korpus grenadierów można wystawić dopiero grając całą armią.
KORPUS KAWALERII	1 dywizja kawalerii oraz maksymalnie 1 dywizja kawalerii gwardii.
KORPUS KAWALERII (CIĘŻKIEJ)	1 dywizja kawalerii ciężkiej
KORPUS KOZAKÓW	Dywizja kozaków
KORPUS GWARDII	1 dywizja gwardii (można dołączyć do niej 4 bataliony grenadierów jako jedną brygadę) 1 dywizja grenadierów 1 dywizja kawalerii ciężkiej gwardii
ARMIA (pierwsza armia zachodnia) **Przy bardzo dużych bitwach Rosjanie mają prawo połączyć swoje dwie armie - będą wówczas pod komendą jednego wodza naczelnego.**	Maksymalnie: 4 korpusy 3 korpusy kawalerii 1 korpus kozaków 1 korpus gwardii 2 baterie artylerii pieszej 12f 5 baterii artylerii konnej 6f
ARMIA (druga armia zachodnia)	Maksymalnie: 2 korpusy piechoty 1 korpus kawalerii 1 korpus kawalerii (ciężkiej) 1 korpus kozaków



Statystyki jednostek

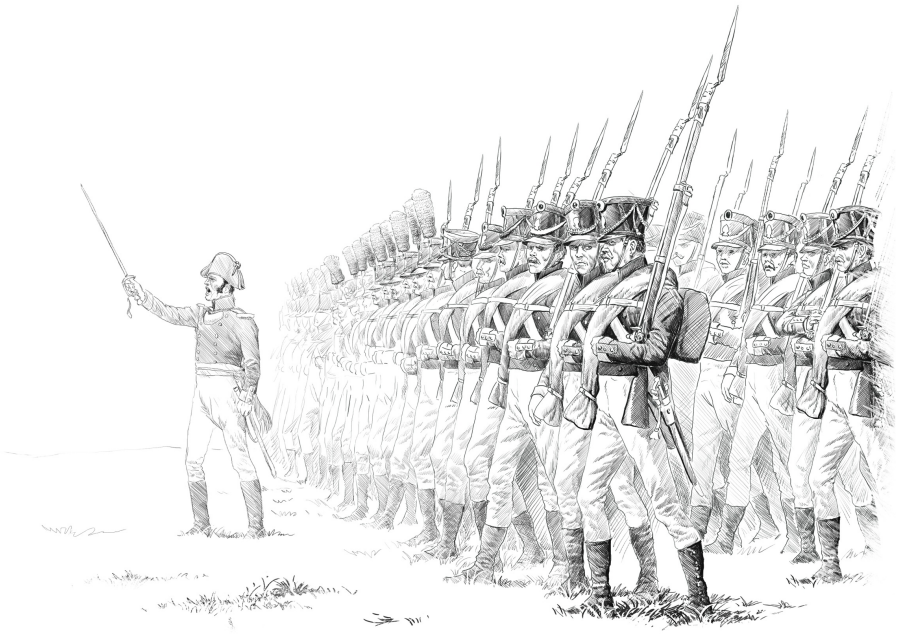
PIECHOTA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Piechota	15/25	Muszkiet 8 cm	2	3	5	8	Czworobok.
Jegrzy	15/25	Muszkiet 8 cm	1	3	5	8	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
Grenadierzy	18/28	Muszkiet 8 cm	3	3	5	9	Czworobok. Weterani.
Opołczenie	15/25	Muszkiet 8 cm	1	2	4	5	Milicja.
KAWALERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Konni jegrzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	7	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku.
Ułani	70	Lance!	1	0	4	7	Lekka kawaleria. Flankierzy.
Kozacy	80	Karabinek 5 cm	1	1	3	5	Kawaleria nieregularna. Flankierzy. +3 morale do testu zebrania się. Atak pozorowany.
Dragoni	60	Karabinek 5 cm	2	1	4	8	Kawaleria liniowa.
Kirasjerzy bez pancerzy	50	Broń biała	3	0	4	8	Ciężka kawaleria.
Kirasjerzy	50	Broń biała	3	0	5	9	Ciężka kawaleria.
GWARDIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Gwardia	18/28	Muszkiet 8 cm	3	3	6	9	Czworobok. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Jegrzy gwardii	18/28	Muszkiet 8 cm	2	3	6	9	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Huzarzy gwardii	70	Karabinek 5 cm	2	1	5	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Ułani gwardii	70	Lance!	2	0	5	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Dragoni gwardii	60	Karabinek 5 cm	3	1	5	9	Kawaleria liniowa. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Kozacy gwardii	80	Lance!	2	0	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Weterani.
Kirasjerzy gwardii	50	Broń biała	4	0	6	9	Ciężka kawaleria Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”

ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Zasięg strzału**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Amunicja**	**Zasady specjalne**
Konna 6- funtówka	50	40/10 cm	2	3	7	3	Kartacze 10 cm (SO +3)
6- funtówka	25	40/10 cm	3	5	7	3	Kartacze 10 cm (SO +3)
6- funtówka dońska	50	40/10 cm	2	3	6	3	Kartacze 10 cm (SO +3)
12- funtówka	15	50/15 cm	3	5	7	3	Kartacze 15 cm (SO +3)
Konna 6- funtówka gwardii	50	40/10 cm	2	4	8	4	Kartacze 10 cm (SO +3) Weterani, mogą zyskać status Elita!
6- funtówka gwardii	25	40/10 cm	3	6	8	4	Kartacze 10 cm (SO +3) Weterani, mogą zyskać status Elita!
12– funtówka gwardii	15	50/15 cm	3	6	8	4	Kartacze 15 cm (SO +3) Weterani, mogą zyskać status Elita!



WODZOWIE NACZELNI I DOWÓDCY KORPUSÓW

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-3	1	Michał Iłłarionowicz Goleniszczew **Kutuzow**	1	**Stary lis:** Jeśli jest wodzem naczelnym, Rosjanie zwiększają początkowe morale armii o jeden poziom w górę. **Fortyfikacje obronne:** Jeśli jest wodzem naczelnym, Rosjanie po wystawieniu wszystkich terenów mogą umieścić na polu bitwy jeden odcinek fortyfikacji liniowych (max 10 cm długości).
	2	Michał Bogdanowicz **Barclay de Tolly**	1	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	3	Piotr Iwanowicz **Bagration**	1	**Mistrz ofensywy:** Generałowie jego korpusu lub armii, którzy znajdują się 30 cm od niego, dostają +1 do zdania rozkazu natarcia.
	4	L. A. Peter Fürst zu Sayn **Wittgenstein**	0	**Jak weterani:** Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów.
	5	Paweł Wasiliewicz **Cziczagow**	-1	**Admirał:** Każdy pułk piechoty w korpusie, którym dowodzi, ma - 1 do WB.
	6	Aleksander Piotrowicz **Tormasow**	1	**Inspirujący dowódca:** Wszyscy generałowie dywizji w promieniu 30 cm od niego mają bonus +1 do dowodzenia.
4-6	1	Levin A. G. T. von **Bennigsen**	1	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	2	Friedrich Wilhelm von **Buxhoeveden**	-1	**Pijaczyna:** rzut k6. Wynik na 4+ oznacza, że **Buxhoeveden** upił się przed bitwą i ma dodatkowe -1 do umiejętności dowodzenia. Jednostki z jego korpusu nigdy nie mogą ścigać przeciwnika.
	3	Mikołaj Aleksiejewicz **Tuczkow**	0	**Grenadier:** +1 do dowodzenia jeśli dowodzi korpusem grenadierów.
	4	Aleksander Iwanowicz hrabia **Ostermann-Tołstoj**	0	**Inspirujący dowódca:** Wszyscy generałowie dywizji w promieniu 30 cm od niego, mają bonus +1 do dowodzenia.
	5	**Wlk. Ks. Konstanty** Pawłowicz	0	**Wracać do boju:** Uciekające jednostki w promieniu 30 cm dostają bonus +2 do morale przy teście zebrania się.
	6	Dmitrij Sergiejewicz **Dochturow**	1	**Armijny duch walki:** Jeśli jest wodzem naczelnym to początkowe morale armii zwiększamy o jeden poziom w górę.



DOWÓDCY DYWIZJI PIECHOTY

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-3	1	Mikołaj Mikołajewicz **Rajewski**	0	**Nieustępliwy obrońca:** +1 do morale i WB oddziałów w jego dywizji, jeśli jako reakcję zadeklarują „stoję i strzelam”. Cecha kumuluje się z bonusem rozkazu „Obrona”.
	2	Michał Andrejewicz **Miłoradowicz**	0	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	3	Aleksander Fiodorowicz **Langeron**	1	**Manewrowy**: +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
	4	Fabian Gottlieb von der **Osten-Sacken**	0	**Niesubordynowany furiat:** jeśli nie zda testu rozkazów, to automatycznie otrzymuje rozkaz „natarcie” na najbliższą dywizję przeciwnika.
	5	Karl Gustav von **Baggovut**	-1	**Kłopoty z manewrami:** wszystkie jednostki w jego dywizji ponoszą podwójny koszt zmiany szyku.
	6	Zachar Dmitrijewicz **Ołsufiew**	0	**Generał bagnet:** +1 do WB i morale oddziału, do którego dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
4-6	1	Piotr **Kapcewicz**	0	**Generał bagnet:** +1 do WB i morale oddziału, do którego dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	2	Piotr **Lichaczew**	0	**Walczmy dalej!** Dodaje +2 do testu zebrania się uciekających jednostek ze swojej dywizji, jeśli przebywa w zasięgu 30 cm od nich.
	3	Mikołaj **Ławrow**	0	**Gwardzista:** +1 do morale brygad dywizji, jeśli dowodzi dywizją gwardii.
	4	Karl von **Mecklemburg Schwerin**	-1	**Manewrowy:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
	5	Eugen F. K. P. L. von **Württemberg**	0	**Zdobywca miast:** Jednostki w jego dywizji dostają +1 do WB, jeśli atakują TZ.
	6	Iwan **Paskiewicz**	1	**Generał bagnet:** +1 do WB i morale oddziału, do którego dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.

DOWÓDCY DYWIZJI KAWALERII

Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1	Fiodor Karłowicz **Korff**	1	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
2	Fiodor Piotrowicz **Uwarow**	0	**Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
3	Matwiej Iwanowicz **Płatow**	0	**Ataman:** +1 do dowodzenia jeśli dowodzi Kozakami.
4	Piotr Piotrowicz **Pahlen**	0	**Niesubordynowany furiat:** jeśli nie zda testu rozkazów, automatycznie otrzymuje rozkaz „natarcie” na najbliższą dywizję przeciwnika.
5	Carl G. von **Sievers**	0	**Wracać do boju:** Uciekające jednostki w promieniu 30 cm dostają bonus +2 do morale przy teście zebrania się.
6	Ilia Michajłowicz **Duka**	0	**Kirasjer:** Każdy pułk ciężkiej jazdy w jego dywizji otrzymuje +1 do morale.

ZJEDNOCZONE KRÓLESTWO

Armia Zjednoczonego Królestwa Wielkiej Brytanii i Irlandii w trakcie kampanii 1815 roku

Organizacja korpusu kawalerii, dywizji, brygad i pułków

DYWIZJE	Skład dywizji	BRYGADY	Skład brygad	UWAGI
Dywizja piechoty brytyjskiej	2 lub 3 brygady, w tym: 1 – 2 brygady piechoty brytyjskiej 0 – 1 brygada piechoty lekkiej 0 – 1 brygada piechoty KGL 1 brygada piechoty hanowerskiej Maksymalnie 2 baterie artylerii, w tym: 1 – 2 baterie artylerii pieszej 9f 0 – 1 bateria artylerii konnej 9f	**Brygada piechoty**	3 lub 4 bataliony, w tym: 1 – 4 bataliony piechoty brytyjskiej, 0 – 3 bataliony piechoty szkockiej 0 – 1 batalion piechoty lekkiej 0 – 1 batalion „zielonych kurtek”	Można wystawić albo jeden batalion lekkiej piechoty, albo jeden batalion „zielonych kurtek”. Maksymalnie 3 bataliony piechoty szkockiej[5] w całej armii. Bataliony piechoty szkockiej **nie mogą** być wystawione wszystkie 3 razem w jednej brygadzie! Maksymalnie 3 bataliony „zielonych kurtek” w całej armii. Maksymalnie 3 bataliony piechoty lekkiej w całej armii.
		Brygada piechoty lekkiej	2 bataliony piechoty lekkiej 1 batalion „zielonych kurtek”	Tylko jedna taka brygada na całą armię. Jeśli gracz wystawi brygadę piechoty lekkiej, to to pozostałe brygady w dywizji nie mogą być brytyjskie (mogą to być KGL lub hanowerska). Zasada ta znosi obowiązek wystawienia przynajmniej jednej brygady piechoty brytyjskiej.
		Brygada piechoty KGL	4 lub 5 batalionów, w tym; 2 – 4 bataliony piechoty KGL 0 – 2 bataliony piechoty lekkiej KGL 0 – 1 batalion „zielonych kurtek”	Brygada KGL liczy zawsze albo: 4 bataliony piechoty liniowej i batalion „zielonych kurtek”, 2 bataliony piechoty KGL i 2 bataliony piechoty lekkiej KGL

5 Jako piechotę szkocką traktujemy szkockich górali w kiltach. Pozostałe szkockie pułki mają takie same statystyki jak piechota „brytyjska”. Technicznie Szkoci to oczywiście też Brytyjczycy, podobnie jak Anglicy, Walijczycy i Irlandczycy. W trakcie kampanii 1815 roku tylko te 3 pułki noszące kilty rekrutowały żołnierzy wyłącznie z terytorium Szkocji, przeważnie z gór, podczas gdy pozostałe pułki „szkockie” brały rekrutów z całej Wielkiej Brytanii, co zresztą było też jedną z przyczyn dlaczego zarzucono w nich noszenie kiltów. Z pewnością nie miały one już typowego „szkockiego, góralskiego” ducha walki.

		Brygada piechoty hanowerskiej	4 lub 6 batalionów, w tym: 1 batalion jegrów hanowerskich 2 bataliony hanowerskiej piechoty lekkiej 3 bataliony piechoty hanowerskiej lub 4 bataliony landwehry hanowerskiej	Brygada piechoty hanowerskiej składa się zawsze z: 4 batalionów landwehry; albo 6 batalionów oprócz landwehry (czyli tylko jegrzy, piechota lekka i piechota hanowerska).
Dywizja piechoty holendersko - belgijskiej	1 – 2 brygady piechoty holendersko - belgijskiej 0 – 1 pułk piechoty lekkiej z Nassau 0 – 1 pułk piechoty z Nassau 0 – 1 batalion jegrów z Nassau 1 bateria artylerii pieszej 6f 1 bateria artylerii konnej 6f	**Brygada piechoty holendersko - belgijskiej**	5 do 6 batalionów, w tym: 2 – 4 bataliony milicji holenderskiej 1 lub 3 bataliony piechoty holendersko – belgijskiej 1 batalion jegrów holendersko - belgijskich	Dywizja piechoty holendersko – belgijskiej może składać się z: Dwóch brygad piechoty holendersko – belgijskiej, alb Brygady piechoty holendersko belgijskiej i wszystkich pułków z Nassau.
		Pułk piechoty lekkiej z Nassau	3 bataliony piechoty lekkiej z Nassau	Po jednym tego rodzaju pułku w całej armii. Jegrów z Nassau można dołączyć do dowolnego pułku z Nassau. Brygadowanie: Można brygadować oba pułki z batalionem jegrów z Nassau. Pułki z Nassau można wystawić tylko wszystkie jednocześnie (pułk piechoty Orange - Nassau, pułk piechoty lekkiej i batalion jegrów), nie można wystawić tylko części z nich.
		Pułk piechoty Orange - Nassau	2 bataliony piechoty z Nassau	
Dywizja brunszwicka	1 brygada lekka 1 brygada piechoty 1 batalion jegrów z Brunszwiku 1 brygada kawalerii 1 bateria artylerii pieszej 6f 1 bateria artylerii konnej 6f	**Brygada lekka z Brunszwiku**	4 bataliony piechoty lekkiej z Brunszwiku	Batalion jegrów z Brunszwiku można dołączyć do dowolnej brygady, może też on operować samodzielnie (na zasadach osobnego pułku, liczącego jeden batalion).
		Brygada piechoty z Brunszwiku	3 bataliony piechoty liniowej z Brunszwiku	
		Brygada kawalerii z Brunszwiku	4 szwadrony huzarów 2 szwadrony ułanów[6]	Huzarów i ułanów można wystawiać jako dwa osobne pułki.
Kontyngent z Nassau	1 brygada „von Kruse”	**Brygada „von Kruse”**	2 bataliony piechoty z Nassau 1 batalion landwehry z Nassau	Brygada ma zawsze osobnego generała, można ją dołączyć do dywizji brytyjskiej, holendersko – belgijskiej lub brunszwickiej.

6 Oryginalnie to był 1 szwadron, ale dla potrzeb gry zwiększono do dwóch szwadronów (jednej podstawki) o mniejszej wytrzymałości.

KORPUSY	Skład dywizji	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Korpus kawalerii	2 pułki kawalerii gwardii[7] 1 pułk Królewskiej Gwardii Konnej 1 pułk dragonów gwardii 3 pułki dragonów 5 pułków lekkich dragonów 4 pułki huzarów 2 pułki lekkich dragonów królewskiego legionu niemieckiego (KGL) 3 pułki huzarów królewskiego legionu niemieckiego (KGL) 3 hanowerskie pułki kawalerii 4 baterie artylerii konnej 6f 2 baterie artylerii konnej 9f	**Pułk kawalerii gwardii**	2 szwadrony kawalerii gwardii	Operowanie w brygadach: Wszystkie cztery pułki gwardii tworzą jedną brygadę.
		Pułk Królewskiej Gwardii Konnej	2 szwadrony Królewskiej Gwardii Konnej	
		Pułk dragonów gwardii	4 szwadrony dragonów gwardii	
		Pułk dragonów	4 szwadrony dragonów	Operowanie w brygadach: Wszystkie pułki dragonów tworzą jedną brygadę, tzw. „Union Brigade”.
		Pułk lekkich dragonów	4 szwadrony lekkich dragonów	Można tworzyć następujące brygady jazdy brytyjskiej: 2 pułki huzarów i pułk huzarów KGL, albo 2 pułki huzarów i pułk lekkich dragonów, albo 3 pułki lekkich dragonów, albo Pułk lekkich dragonów i pułk huzarów KGL. Pułk lekkich dragonów i dwa pułki lekkich dragonów KGL. Pułki huzarów hanowerskich występują w osobnej brygadzie. Huzarzy hanowerscy mają statystyki zwykłych huzarów, bez cechy „Furiaci!”.
		Pułk huzarów	4 szwadrony huzarów	
		Pułk lekkich dragonów KGL	4 szwadrony lekkich dragonów KGL	
		Pułk huzarów KGL	4 szwadrony huzarów KGL	
		Hanowerski pułk kawalerii	4 szwadrony huzarów	



7 Chodzi oczywiście o 1st i 2nd Life Guards.

DYWIZJE	Skład dywizji	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Holenderska dywizja kawalerii[8]	3 pułki karabinierów 2 pułki lekkich dragonów holenderskich i belgijskich 2 pułki huzarów holenderskich i belgijskich 2 baterie artylerii konnej 6f	**Pułk karabinierów**	4 szwadrony karabinierów	Operowanie w brygadach: 3 pułki karabinierów tworzą jedną ciężką brygadę. 1. brygada może składać się z pułku huzarów belgijskich i lekkich dragonów holenderskich. 2. brygada może składać się z pułku huzarów holenderskich i lekkich dragonów belgijskich.
		Pułk lekkich dragonów holenderskich lub belgijskich	4 szwadrony lekkich dragonów	
		Pułk huzarów holenderskich lub belgijskich	4 szwadrony huzarów	Holenderska artyleria konna ma takie same statystyki, jak brytyjska 6f. Huzarzy i lekcy dragoni mają takie same statystyki, jak ich odpowiedniki z KGL.

DYWIZJE	Skład dywizji	BRYGADY	Skład brygad	UWAGI
1. dywizja piechoty (gwardia)	2 brygady piechoty gwardii 1 bateria artylerii pieszej 9f 1 bateria artylerii konnej KGL 9f	**Brygada piechoty gwardii**	2 bataliony piechoty gwardii	Jedna taka dywizja na całą armię. Artyleria konna KGL ma statystyki jak zwykła artyleria konna

Formacje wyższe

Poziom starcia	Dywizje
KORPUS	2 – 4 dywizje piechoty (w tym 1. dywizja piechoty – gwardia) Jeśli bitwa rozgrywa się z udziałem tylko jednego korpusu, można do niego dołączyć: 2 brygady kawalerii brytyjskiej 1 brygada unii 1 bateria artylerii konnej 9f 1 bateria artylerii konnej 6f
KORPUS (KAWALERII)	Korpus kawalerii Holenderska dywizja kawalerii
ARMIA	Maksymalnie: 3 korpusy 1 korpus kawalerii

8 Przed samą bitwą pod Waterloo wszystkie brygady z holenderskiej dywizji kawalerii zostały przekazane w dowodzenie generałowi Uxbridge'owi. Pozostawiamy do wyboru graczom, czy zechcą uczynić tak samo, czy też zachować całą dywizję. W pierwszym przypadku należy wylosować jednego generała dla każdej brygady – podobnie jak w kawalerii brytyjskiej.

Statystyki jednostek

PIECHOTA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Piechota brytyjska	18/22	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Czworobok.
Lekka piechota	18/22	Muszkiet 8 cm	2	4	7	7	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
Piechota szkocka	18/22	Muszkiet 8 cm	2	3	5	8	Tyraliera. Czworobok.
Piechota KGL	18/22	Muszkiet 8 cm	2	3	5	8	Tyraliera. Czworobok.
Piechota lekka KGL	18/22	Muszkiet 8 cm	2	4	5	8	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
„Zielone kurtki”	18/22	Karabin 10 cm	1	4	5	8	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota. Zabijają dowódców na 2, 3, 4, 5 przy rzucie 2k6
Jegrzy hanowerscy	18/22	Karabin 10 cm	1	4	5	7	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
Jegrzy z Brunszwiku	17/26	Karabin 10 cm	1	4	5	7	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
Jegrzy (każdy pozostały rodzaj)	18/22	Karabin 8 cm	1	3	5	7	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
Hanowerska piechota lekka	18/22	Muszkiet 8 cm	1	3	5	7	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
Piechota hanowerska	18/22	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Czworobok.
Landwehra hanowerska	18/22	Muszkiet 8 cm	1	2	5	5	Tyraliera. Czworobok. Milicja.
Milicja holenderska	17/26	Muszkiet 8 cm	1	2	5	5	Tyraliera. Czworobok. Milicja.
Piechota hol. – belg.	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Czworobok.
Piechota z Nassau	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	6	7	Tyraliera. Czworobok.
Lekka piechota z Nassau	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	6	7	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
Landwehra z Nassau	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	6	6	Tyraliera. Czworobok. Milicja.
Piechota lekka z Brunszwiku	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
Piechota liniowa z Brunszwiku	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Czworobok.
KAWALERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	7	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika!
Huzarzy KGL	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Lekcy dragoni	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	7	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika!
Lekcy dragoni KGL	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku.
Ułani z Brunszwiku	70	Lance!	1	0	3	7	Lekka kawaleria. Flankierzy.
Huzarzy z Brunszwiku	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Dragoni	60	Karabinek 5 cm	2	1	4	7	Kawaleria liniowa. Flankierzy. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika!
Karabinierzy holenderscy	50	Karabinek 5 cm	3	1	4	8	Ciężka kawaleria. Flankierzy.

GWARDIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Piechota gwardii	18/22	Muszkiet 8 cm	3	4	7	9	Tyraliera. Czworobok. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Dragoni gwardii	60	Karabinek 5 cm	3	1	5	8	Kawaleria liniowa. Flankierzy. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika! Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Królewska Gwardia Konna	50	Karabinek 5 cm	3	1	5	9	Ciężka kawaleria. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika! Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Kawaleria gwardii	50	Karabinek 5 cm	3	1	5	9	Ciężka kawaleria. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika! Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”

ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Zasięg strzału**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Amunicja**	**Zasady specjalne**
6- funtówka	25	40/10 cm	2	4	7	3	Kartacze 10 cm (SO +3), szrapnele, haubice (40 cm)
Konna 6- funtówka	50	40/10 cm	2	3	7	3	Kartacze 10 cm (SO +3), szrapnele, haubice (40 cm)
9- funtówka	25	45/10 cm	2	4	7	2	Kartacze 10 cm (SO +3), szrapnele, haubice (40 cm)
Konna 9- funtówka	50	45/10 cm	2	3	7	2	Kartacze 10 cm (SO +3), szrapnele, haubice (40 cm)

WODZOWIE NACZELNI I DOWÓDCY KORPUSÓW

Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1, 2	Arthur Wellesley, 1st Duke of **Wellington**	2	**Książe Wellington:** Jeśli go wylosowano, musi być wodzem naczelnym. **Nasz Artuś:** początkowe morale armii zostaje zwiększone o dwa poziomy w górę. **Inspirujący dowódca:** Wszyscy generałowie dywizji w promieniu 30 cm od niego, mają bonus +1 do dowodzenia.
3, 4	Willem F. G. L. **Oranje-Nassau**	0	**Wracać do boju:** Uciekające jednostki w promieniu 30 cm dostają bonus +2 do morale przy teście zebrania się.
5	Sir Rowland **Hill**	1	**Jak weterani:** Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów.
6	Sir Thomas **Picton**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 - 5.

DOWÓDCY KORPUSÓW KAWALERII

Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1 – 6	Henry W. Paget, The Earl of **Uxbridge**	1	**Mistrz ofensywy:** Generałowie jego korpusu, którzy znajdują się 30 cm od niego otrzymują +1 do zdania rozkazu natarcia.



DOWÓDCY DYWIZJI PIECHOTY

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-3	1	Herzog Friedrich Wilhelm **von Braunschweig**-Oels	1	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	2	Sir Henry **Clinton**	0	**Mistrz lekkiej piechoty:** Brygady lekkiej piechoty w jego dywizji mają +1 do morale. **Mistrz tyraliery:** Oddziały z właściwością „tyraliera" w jego dywizji, posiadają modyfikator -2 to trafienia (zamiast -1), gdy ktoś do nich strzela.
	3	Sir Charles **Colville**	0	**Mistrz siły ognia:** Każda brygada piechoty, w dywizji którą dowodzi, ma +1 do SO.
	4	Sir Galbraith **Cole**	0	**Mistrz siły ognia:** Każda brygada piechoty, w dywizji którą dowodzi ma +1 do SO.
	5	Sir George **Cooke**	0	**Mistrz siły ognia:** Każda brygada piechoty, w dywizji którą dowodzi ma +1 do SO.
	6	Sir Henry **Chasse**	0	**Generał bagnet:** +1 do WB i morale oddziału, do którego dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
4-6	1	Charles **von Alten**	1	**Zdobywca miast:** Brygady w jego dywizji dostają +1 do WB, jeśli atakują TZ.
	2	Hendrik **Perponcher-Sedlnitzky**	0	**Mistrz czworoboków:** Czworoboki w jego dywizji dostają dodatkowe +1 do testu morale przy szarżującej kawalerii.
	3-4	John A. **Stedman**	0	**Mistrz siły ognia:** Każda brygada piechoty, w dywizji którą dowodzi ma +1 do SO.
	5	Elias **Olfermann**	0	**Z Brunszwiku:** +1 do dowodzenia, jeśli dowodzi dywizją Brunszwiku.
	6	August **von Kruse**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.



DOWÓDCY KAWALERII BRYTYJSKIEJ I HANOWERSKIEJ (jeden dla każdej brygady!)

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-3	1,2	Robert E. H. **Somerset**	1	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	3,4	William **Ponsonby**	0	**Niesubordynowany furiat:** jeśli nie zda testu rozkazów, to automatycznie otrzymuje rozkaz „natarcie" na najbliższą dywizję przeciwnika.
	5,6	Wilhelm C. F. Freiherr **von Dörnberg**	0	**Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
4-6	1 ,2	John Ormsby **Vandeleur**	0	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	3,4	John Colquhoun **Grant**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	5	Richard Hussey **Vivian**	0	**Waleczny:** Gdy dołączy do jakiegoś pułku, to dodaje +2 do wyniku walki, ale ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	6	Friedrich von **Arentsschildt**	-1	**Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.

DOWÓDCY DYWIZJI KAWALERII HOLENDERSKIEJ

Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1, 2	Jean M. A. Philippe de **Collaert**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
3	Albert D. Trip **van Zoudtlandt**	0	**Niesubordynowany furiat:** jeśli nie zda testu rozkazów, to automatycznie otrzymuje rozkaz „natarcie" na najbliższą dywizję przeciwnika.
4	Charles Étienne Baron **de Ghigny**	0	**Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
5, 6	Jean Baptiste Baron **van Merlen**	1	**Waleczny:** Gdy dołączy do jakiegoś pułku, to dodaje +2 do wyniku walki, ale ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.



KRÓLESTWO PRUS

Armia Królestwa Prus w trakcie kampanii 1815 roku

Organizacja brygad i pułków

BRYGADY	Skład brygady	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Brygada piechoty	2 pułki piechoty 1 pułk landwehry 0 – 1 batalion jegrów/schützen 1 bateria artylerii pieszej 6f	**Pułk piechoty**	2 bataliony muszkieterów 1 batalion fizylierów	Pułki w pruskich brygadach operują samodzielnie. Batalion jegrów/schützen można dołączyć do dowolnego pułku.
		Pułk landwehry	3 bataliony landwehry	
Brygada kawalerii	Maksymalnie 4, minimalnie 2 pułki. 0 – 3 pułki huzarów 0 – 2 pułki ułanów 0 – 2 pułki dragonów 0 – 6 pułków kawalerii landwehry 0 – 1 bateria artylerii konnej 6f	**Pułk huzarów**	4 szwadrony huzarów	Jedna brygada w całej armii może składać się z 6 pułków kawalerii landwehry, co jest wyjątkiem od limitu max. 4 pułki na brygadę.
		Pułk ułanów	4 szwadrony ułanów	
		Pułk dragonów	4 szwadrony dragonów	
		Pułk kawalerii landwehry	2 – 4 szwadrony kawalerii landwehry	

Formacje wyższe

Poziom starcia	Dywizje
KORPUS	4 brygady piechoty 2 – 3 brygady kawalerii 3 baterie artylerii pieszej 12f 2 baterie artylerii pieszej 6f 0 – 3 baterie artylerii konnej 6f (maksimum jest pomniejszane o baterie wystawione z brygadami) jazdy.
ARMIA	Maksymalnie 4 korpusy



Statystyki jednostek

PIECHOTA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Muszkieterzy	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	6	7	Tyraliera. Masa.
Fizylierzy	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	6	7	Tyraliera. Masa. Lekka piechota.
Jegrzy/Schützen	17/26	Karabin 10 cm	1	4	5	8	Tyraliera. Masa. Lekka piechota.
Landwehra	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	6	6	Tyraliera. Masa. Milicja.
KAWALERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Ułani	70	Lance!	1	0	4	7	Lekka kawaleria. Flankierzy.
Kawaleria landwehry	70	Broń biała	1	0	4	6	Kawaleria nieregularna. Flankierzy. -1 morale do zebrania się po ucieczce.
Dragoni	70	Karabinek 5 cm	2	1	4	7	Kawaleria liniowa. Flankierzy.
Kirasjerzy	50	Broń biała	3	0	4	8	Ciężka kawaleria.

ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Zasięg strzału**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Amunicja**	**Zasady specjalne**
Konna 6- funtówka	50	40/10 cm	2	3	7	3	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
6- funtówka	25	40/10 cm	2	4	7	3	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
12- funtówka	15	50/15 cm	2	4	7	2	Kartacze 15 cm (SO +3), haubice (40 cm)



WODZOWIE NACZELNI I DOWÓDCY KORPUSÓW

Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1	Gebhard Leberecht von **Blücher**	2	**Marszałek naprzód:** Musi być wodzem naczelnym. **Walczcie moje dzieci:** początkowe morale armii zwiększamy o dwa poziomy w górę.
2	August Graf N. von **Gneisenau**	1	**Sztabowiec:** Raz w ciągu bitwy może przerzucić nieudany rozkaz, wydany jednemu z generałów jego korpusu. Drugi rzut jest już obowiązujący.
3	Friedrich Wilhelm Graf von Dennewitz **Bülow**	1	**Duch walki:** Oddziały w promieniu 30 cm od niego dostają bonus +1 do morale.
4	Hans E. K. Graf von **Ziethen**	0	**Mistrz ofensywy:** Generałowie jego korpusu lub armii, którzy znajdują się 30 cm od niego, dostają +1 do zdania rozkazu natarcia.
5	Johann A. Freiherr von **Thielemann**	0	**Wspaniały duet:** +1 do dowodzenia, gdy na polu bitwy jest Clausewitz.
6	Georg D. L. von **Pirch**	0	**Waleczny:** Gdy dołączy do jakiegoś pułku, to dodaje +2 do wyniku walki, ale ginie na wynik rzutu k6: 2, 3, 4, 5.

DOWÓDCY DYWIZJI PIECHOTY

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-3	1	Carl P. G. von **Clausewitz**	1	**Sztabowiec:** Raz w ciągu bitwy może przerzucić nieudany rozkaz, wydany dla jego dywizji. Drugi rzut jest już obowiązujący.
	2	Karl F. F. von **Steinmetz**	0	**Mistrz siły ognia:** Każdy pułk piechoty, w dywizji którą dowodzi ma +1 do SO.
	3	Otto K. L. von **Pirch (II)**	1	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	4	Friedrich W. Ch. L. von **Jagow**	0	**Sztabowiec:** Raz w ciągu bitwy może przerzucić nieudany rozkaz, wydany dla jego dywizji. Drugi rzut jest już obowiązujący.
	5	Elias M., Graf **Henkel von Donnersmarck**	0	**Manewrowy:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
	6	Ernst Ludwig von **Tippelskirch**	0	**Ginie, ale nie poddaje się:** Jeśli dołączył do walki i pułk, z którym walczył został odepchnięty, to kosztem zniszczenia jednej pełnej podstawki może pozostać na miejscu i kontynuować walkę w następnej turze.
4-6	1	August F. E. von **Kraft**	0	**Generał bagnet:** +1 do WB i morale oddziału, do którego dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	2	Karl A. J. Freiherr von **Bose**	0	**Zdobywca miast:** Jednostki w jego dywizji dostają +1 do WB, jeśli atakują TZ.
	3	Albrecht G. E. K. von **Hake**	0	**Szybciej!** Jednostki piechoty w jego dywizji mają zwiększony ruch o 3 cm.
	4	Anton F. K. von **Ryssel**	-1	**Mistrz lekkiej piechoty:** Jednostki lekkiej piechoty w jego dywizji mają +1 do morale.
	5	Michael H. von **Losthin**	-1	**Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
	6	Johann A. F. Freiherr **Hiller** von Gaertringen	0	**Mistrz siły ognia:** Każdy pułk piechoty, w dywizji którą dowodzi ma +1 do SO.

DOWÓDCY DYWIZJI KAWALERII

Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1	Prinz **Friedrich Wilhelm** Karl von Preußen	0	**Jak weterani:** Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów.
2	Karl F. B. H. von **Hobe**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
3	Alexander G. von **Wahlen-Jürgass**	1	**Naprzód!** Jeśli dołączył do szarżującej jednostki i została ona odepchnięta w wyniku ostrzału, to za cenę zniszczenia całej podstawki może ona ukończyć z powodzeniem szarżę. W tym przypadku przy teście na zabicie dowódcy ginie na wynik rzutu k6: 2, 3, 4, 5.
4	Friedrich E. L von **Roeder**	0	**Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
5	Karl L. von Oppeln - **Bronikowski**	-1	**Zachowawczy:** Jednostki z dywizji, którą dowodzi zostają odepchnięte dwa razy dalej niż normalnie (czyli 20 cm dla piechoty i 40 cm dla kawalerii).
6	Andreas G. F. von **Katzeler**	1	**Szybciej!** Jednostki kawalerii w jego dywizji mają zwiększony ruch o 5 cm.



CESARSTWO AUSTRII

Armia Cesarstwa Austrii w trakcie bitew pod Raszynem i Wagram w 1809 roku.

Organizacja dywizji i pułków

DYWIZJE	Skład dywizji	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Dywizja piechoty	2 – 5 pułków piechoty 0 – 3 pułków landwehry 1 – 2 baterie artylerii pieszej 6f	**Pułk piechoty** (fizylierów lub fizylierów węgierskich)	2 – 3 bataliony piechoty 0 – 1 batalion freikorpsów 0 – 2 baterie artylerii pułkowej 3f	Można wystawić jedną baterię artylerii 6f na każde dwa pułki piechoty w dywizji. Zamiast 1 baterii artylerii 6f można wystawić 2 baterie artylerii pułkowej 3f. Można wystawić jeden batalion freikorpsów[9] na całą dywizję dołączony do dowolnego pułku piechoty. Na każde 4 pułki piechoty wystawione w armii, jeden może być węgierski. Pierwszy pułk można wystawić poza limitem. Zatem na 4 pułki, max 2 będą węgierskie, na 8 pułków – 3 itd. Łączenie w brygady: Dwa pułki piechoty, batalion freikorpsów (jeśli wystawiono) i maksymalnie trzy pułki landwehry.
		Pułk landwehry	1 batalion landwehry	Łączenie w brygady: Pułki landwehry można połączyć w brygadę albo z pułkami piechoty (patrz powyżej), albo ze sobą; po 2 lub 3 pułki w brygadzie.
Dywizja lekka	0 – 1 pułk jegrów 0 – 1 pułk grenzerów 0 – 2 pułki landwehry 0 – 2 pułki piechoty (fizylierów lub fizylierów węgierskich) 0 – 2 pułki huzarów 0 – 1 pułk szwoleżerów 0 – 1 pułk ułanów 0 – 1 bateria artylerii konnej 6f lub 0 – 1 bateria artylerii pieszej 6f.	**Pułk jegrów**	1 batalion jegrów	W dywizji lekkiej spośród czterech rodzajów piechoty: piechota (fizylierzy), jegrzy, grenzerzy, landwehra, jednocześnie mogą występować tylko dwa. Łączenie w brygady: Wszystkie pułki w dywizji mogą tworzyć jedną brygadę. Kawalerię w dywizji lekkiej można wystawić tylko jeśli w jej skład wchodzi maksymalnie 1 pułk piechoty (fizylierów). Dwa pułki fizylierów w składzie dywizji uniemożliwiają wystawienie jazdy. Dwa pułki huzarów można wystawić, jeśli nie wystawia się żadnych innych pułków. W tej wersji dywizja będzie się składać tylko z 2 pułków huzarów, plus ewentualnej artylerii. W pozostałych przypadkach można wystawić tylko jeden pułk huzarów, ułanów lub szwoleżerów, plus ewentualnie piechota i artyleria. Austriackie pułki szwoleżerów, huzarów i ułanów są bardzo liczne. Gracze, jeśli nie łączą ich w brygady, mogą rozdzielić je na 4 szwadronowe jednostki – jest to wyjątek od zasady niepodzielności pułków.
		Pułk grenzerów	2 bataliony grenzerów	
		Pułk huzarów	6 – 8 szwadronów huzarów	
		Pułk ułanów	6 – 8 szwadronów ułanów	
		Pułk szwoleżerów	6 – 8 szwadronów szwoleżerów	

9 Chodzi o jednostki lekkiej piechoty typu Legion Arcyksięcia Karola itd.

Dywizja grenadierów	2 brygady grenadierów (austriackich lub węgierskich) 1 bateria artylerii pieszej 6f	**Brygada grenadierów**[10]	4 bataliony grenadierów 0 – 1 batalion landwehry 0 – 1 bateria artylerii pułkowej 3f	Maksymalnie dwie takie dywizje na całą armię. Jedna brygada w dywizji może mieć dołączony batalion landwehry. Jedna brygada w dywizji może mieć dołączoną artylerię pułkową 3f. 1 batalion w każdej brygadzie może być węgierski. Jego cecha +1 do morale wpływa na całą brygadę.
Dywizja kawalerii	1 – 2 pułki dragonów 1 pułk szwoleżerów 1 pułk huzarów 0 – 1 pułk węgierskiego insurectio 1 – 3 baterii artylerii konnej 6f	**Pułk dragonów**	6 szwadronów dragonów	Artyleria: Można wystawić trzecią baterię artylerii konnej 6f tylko, jeśli dywizja ma maksymalną liczbę pułków. Łączenie w brygady: Dragoni mogą być brygadowani tylko ze szwoleżerami (dwa pułki na brygadę) lub z innymi pułkami dragonów. Huzarzy mogą być brygadowani tylko ze szwoleżerami (dwa pułki na brygadę) lub z innymi pułkami huzarów. Węgierskie insurectio operuje w osobnych brygadach złożonych z jednego pułku. Pułki dragonów i insurectio można rozdzielić na dwie jednostki (po 2 – 4 szwadrony). Jest to wyjątek od zasady niepodzielności pułków.
		Pułk węgierskiego insurectio	6 szwadronów węgierskiego insurectio	
Dywizja kawalerii ciężkiej	6 pułków kirasjerów 6 baterii artylerii konnej 6f	**Pułk kirasjerów**	4 – 6 szwadronów kirasjerów	Austriackie pułki kirasjerów liczyły oryginalnie 6 szwadronów. Ponieważ były nieliczne, dlatego mają 2 podstawki. Wyjątkiem były dwa pułki z VII korpusu arcyksięcia Ferdynanda, które miały około 800 żołnierzy w każdym, stąd 3 podstawki. Zatem maksymalnie 2 austriackie pułki kirasjerów mogą liczyć 3 podstawki, reszta 2. Łączenie w brygady: Po dwa pułki na jedną brygadę. W brygadzie można łączyć pułki tylko tej samej liczebności. 3 podstawkowe pułki kirasjerów można rozdzielić na dwie jednostki (po 2 – 4 szwadrony). Jest to wyjątek od zasady niepodzielności pułków.

Formacje wyższe:

Poziom starcia	Dywizje
AWANGARDA	Dwie dywizje lekkie (awangarda u Austriaków była specjalnym rodzajem organizacji dywizji lekkich. Gracze swoje awangardy wystawiają na zasadach ogólnych).
KORPUS	1 dywizja lekka 2 – 3 dywizje piechoty Maksymalnie 5 baterii artylerii: 1 – 3 baterie artylerii pieszej 6f 1 – 3 baterie artylerii pieszej 12f
KORPUS KAWALERII	2 dywizje kawalerii 1 dywizja kirasjerów
KORPUS GRENADIERÓW	2 dywizje grenadierów
ARMIA	0 – 4 awangarda 1 – 5 korpusów 0 – 1 korpusów kawalerii 0 – 1 korpusów grenadierów

10 Grenadierzy w armii Habsburgów nie tworzyli osobnych pułków, występowali po 4 bataliony w jednej brygadzie.

Statystyki jednostek

PIECHOTA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Fizylierzy	16/20	Muszkiet 8 cm	2	3	6	7	Masa.
Fizylierzy (pułki węgierskie)	16/20	Muszkiet 8 cm	2	3	6	7	Masa. +1 do morale przy ataku na bagnety.
Grenzerzy	16/20	Muszkiet 8 cm	2	3	6	7	Tyraliera. Masa. Lekka piechota. +3 do ruchu przy ataku.
Jegrzy	18/22	Karabin 10 cm	1	4	5	7	Tyraliera. Masa. Lekka piechota. Zabijają dowódców na 2, 3, 4, 5 przy rzucie 2k6.
Freikorpsy	18/22	Karabin 8 cm	1	3	5	7	Tyraliera. Masa. Lekka piechota. Milicja.
Grenadierzy	18/22	Muszkiet 8 cm	3	3	5	9	Masa. Weterani.
Grenadierzy (węgierscy)	18/22	Muszkiet 8 cm	3	3	5	9	Masa. Weterani. +1 do morale przy ataku na bagnety.
Landwehra	16/20	Muszkiet 8 cm	2	2	5	5	Tyraliera. Masa. Milicja.
KAWALERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Broń**	**WB**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Zasady specjalne/Typ jednostki**
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do WB całego pułku podczas szarży. Huzarzy +1 morale do szarży.
Węgierskie Insurectio	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	6	Kawaleria nieregularna. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Ułani	70	Lance!	1	0	4	7	Lekka kawaleria. Flankierzy.
Szwoleżerowie	70	Karabinek 5 cm	1	1	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku.
Dragoni	60	Karabinek 5 cm	2	1	4	8	Kawaleria liniowa.
Kirasjerzy	50	Broń biała	3	0	5	8	Ciężka kawaleria.

ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	**Ruch**	**Zasięg strzału**	**SO**	**WTR**	**Morale**	**Amunicja**	**Zasady specjalne**
3- funtówka	35	30/10 cm	1	2	7	4	Kartacze 10 cm (SO +1)
Konna 6- funtówka	50	40/10 cm	2	3	7	4	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
6- funtówka	25	40/10 cm	2	4	7	4	Kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
12- funtówka	15	50/15 cm	2	4	7	3	Kartacze 15 cm (SO +3), haubice (40 cm)



WODZOWIE NACZELNI, DOWÓDCY KORPUSÓW I DOWÓDCY KORPUSU GRENADIERÓW

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-3	1	**Karl** L. J. Erzherzog von Österreich **(Arcyksiążę Karol)**	1	**Arcyksiążę Karol:** Jeśli go wylosowano, musi być wodzem naczelnym. **Armijny duch walki:** początkowe morale armii zwiększamy o jeden poziom w górę. **Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	2	**Ferdinand** C. J. Erzherzog von Österreich-Este **(Arcyksiążę Ferdynand)**	-1	**Mistrz ofensywy:** Generałowie jego korpusu lub armii, którzy znajdują się 30 cm od niego, dostają +1 do zdania rozkazu natarcia.
	3	Heinrich Graf von **Bellegarde**	0	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	4	Karl Graf von **Kollowrath**	0	**Stary artylerzysta:** Wszystkie baterie artylerii w jego korpusie mają +1 do amunicji.
	5	Friedrich F. X. Prinz zu **Hohenzollern-Hechingen**	0	**Grenadier:** +1 do dowodzenia jeśli dowodzi korpusem grenadierów.
	6	Franz S. Fürst von Orsini-**Rosenberg**	0	**Pasywny:** wszyscy generałowie w jego korpusie mają -1 do rozkazu natarcia.
4-6	1	Johann Graf von **Klenau**	0	**Armijny duch walki:** Jeśli jest wodzem naczelnym to początkowe morale armii zwiększamy o jeden poziom w górę.
	2	Armand Ritter von **Nordmann**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	3	Johann von **Hiller**	1	**Twardy obrońca:** Pułki jego korpusu w zasięgu 30 cm mają dodatkowe +1 do WB jeśli otrzymają rozkaz obrony i przyjmują atak w miejscu.
	4	Johann Joseph Fürst von **Liechtenstein**	0	**Waleczny:** Gdy dołączy do jakiegoś pułku, to dodaje +2 do wyniku walki, ale ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	5	**Ludwig** Joseph von Habsburg-Lothringen **(Arcyksiążę Ludwik)**	-1	**Ostrożny:** Jednostki z korpusu, którym dowodzi, nigdy nie mogą ścigać przeciwnika.
	6	**Johann** B. J. F. S. von Österreich **(Arcyksiążę Jan)**	0	**Ani kroku wstecz**: dowódcy dywizji jego korpusu mają +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu obrony.

DOWÓDCY KORPUSÓW KAWALERII

Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
Friedrich J. L Landgraf zu **Hessen-Homburg**	0	**Kirasjer:** Każdy pułk ciężkiej jazdy w jego korpusie otrzymuje +1 do morale.



DOWÓDCY DYWIZJI PIECHOTY, LEKKICH I GRENADIERÓW

GRUPA	Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1-2	1	Josef M.K. Freiherr von **Ulm**	0	**Mistrz siły ognia:** Każdy pułk piechoty w dywizji, którą dowodzi, ma +1 do SO.
	2	Martin Ritter von **Dedovich**	0	**Manewrowy:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
	3	Karl Graf **d' Aspre** von Hoobruck	0	**Walczmy dalej!** Dodaje +2 do testu zebrania się uciekających jednostek ze swojej dywizji, jeśli przebywa w zasięgu 30 cm od nich. **Grenadier:** +1 do morale dowodzonych przez niego brygad grenadierów.
	4	Josef Filip **Vukassovich**	0	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	5	Peter Freiherr von **Vécsey**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	6	Ludwig V. Fürst von **Rohan-**Guéméné	-1	**Kłopoty z manewrami:** Wszystkie jednostki w jego dywizji ponoszą podwójny koszt zmiany szyku!
3-4	1	Johann K. P. Graf Hennequin de **Fresnel et Curel**	0	**Walczmy dalej!** Dodaje +2 do testu zebrania się uciekających jednostek ze swojej dywizji, jeśli przebywa w zasięgu 30 cm od nich.
	2	Joseph W. Graf **Radetzky** von Radetz	1	**Organizator:** Jeśli dołączył do jednostek w celu zmniejszenia ich dezorganizacji, daje dodatkowy bonus +1 do morale.
	3	Franz X. Graf **Saint-Julien**	0	**Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
	4	Franz Freiherr von **Fröhlich**	0	**Mistrz tyraliery:** Oddziały z właściwością „tyraliera" w jego dywizji mają modyfikator -2 to trafienia (zamiast -1), gdy ktoś do nich strzela.
	5	Friedrich F.G. Freiherr von **Kottulinsky**	0	**Manewrowy:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
	6	Thomas Freiherr von **Brady**	0	**Mistrz masy***:* Masy w jego dywizji dostają dodatkowe +1 do testu morale przy szarżującej kawalerii.
5-6	1	Karl Freiherr von **Vincent**	0	**Zdobywca miast:** Jednostki w jego dywizji dostają +1 do WB, jeśli atakują TZ.
	2	Ludwig von **Mondet**	1	**Manewrowy:** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
	3	Ludwig A.J. Prinz zu **Hohenlohe - Bartenstein**	0	**Szybciej!** Jednostki piechoty w jego dywizji mają zwiększony ruch o 3 cm.
	4	Anton L. Graf von **Hardegg** auf Glatz	1	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	5	Karl E. Dolmaire de **Provenchères**	-1	**Mistrz tyraliery:** Oddziały z właściwością „tyraliera" w jego dywizji mają modyfikator -2 to trafienia (zamiast -1), gdy ktoś do nich strzela.
	6	Otto A. K. Graf von **Hohenfeld**	0	**Mistrz masy:** Masy w jego dywizji dostają dodatkowe +1 do testu morale przy szarżującej kawalerii.

DOWÓDCY DYWIZJI KAWALERII:

Lp.	Imię i nazwisko	Umiejętności	Zasady specjalne
1	Karl Filip Fürst zu **Schwarzenberg**	1	**Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
2	Filip A. F. Prinz **Hessen-Homburg**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
3	Moritz Graf von **Nostitz-Rieneck**	0	**Niesubordynowany furiat:** jeśli nie zda testu rozkazów, to automatycznie otrzymuje rozkaz „natarcie” na najbliższą dywizję przeciwnika.
4	Karl A. Freiherr von **Schauroth**	0	**Szaaaarżaaaa!** +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
5	Christian Wolfskeel von **Reichenberg**	0	**Za mną!** +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
6	Andreas von **Schneller**	0	**Kirasjer:** Każdy pułk ciężkiej jazdy w jego dywizji otrzymuje +1 do morale.



Pociągi artyleryjskie dla wszystkich nacji

Rodzaj jednostki	Ruch	SO	WTR	Morale	Zabierana amunicja	Zasady specjalne
Pociąg artyleryjski	30	0	3	7	2+	W fazie organizacji może uzupełnić zapasy amunicji dowolnej baterii artylerii w odległości do 15 cm.

Wydawcą gry Bogowie wojny – Napoleon jest GM Boardgames.

http://www.gmboardgames.com

Autor grafik: Tomasz Tworek.
Zdjęcia: Łukasz „Monejer" Montygierd – Łoyba, Michał Dardziński.

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