



TABELE 4.0

Sworck

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+

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
General 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.

Tabela manewrów

Typ manewru:	Koszt ruchu (cm)
W tył!	Podwójny koszt ruchu
Zwrot lub zwrot ze zmianą formacji	5 cm
W tył zwrot! (obróć 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 (z wyjątkiem artylerii pułkowej)	Piechota: Podwójny koszt ruchu Kawaleria: Poczwojny koszt ruchu
ZAGŁĘBIENIE	5 cm + dystans cm, który pokonają. Przejście wzdłuż normalnie.
PŁOT, ŻYWOPLÓT, MUREK.	5 cm + dystans cm, który pokonają.
TEREN ZABUDOWANY Artyleria może tylko przejeżdżać przez TZ, nie może w nim zostać (oprócz artylerii pułkowej).	5 cm wejście, 5 cm wyjście.
FORTYFIKACJE POŁOWE/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.

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

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/plotem) 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 LUŻNY . 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 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/plotem) 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 LUŻNY . 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)

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

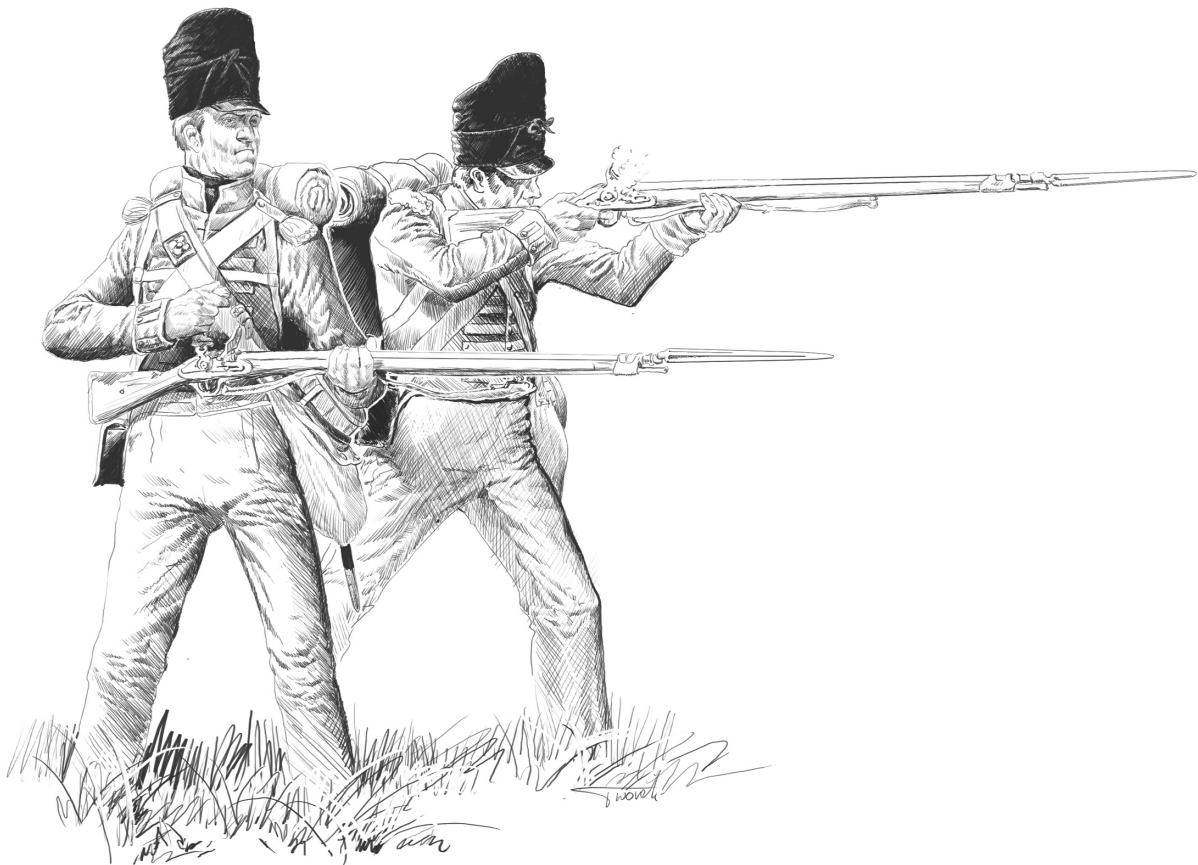


Tabela wpływu MORALE NA ATAKI

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 dezorganizowana (zmieszana i wyższe poziomy).	+2 piechota (dodatkowe +1 jeśli dołączono artylerię) -1 atakująca kawaleria (tylko jeśli czworobok został sformowany wcześniej)
Atak na FLANKĘ/TYL.	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/plotem), 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



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.

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.**

Niniejsze tabele, wydane z erratą w wersji 4.0, zastępują do celów gry tabele z podręcznika głównego oraz te z dodatków „Europa w ogniu!”, „Sześć dni chwały, kampania Napoleona w 1814 roku” oraz poprzednich errat.

Wydawcą gry Bogowie wojny – Napoleon jest **GM Boardgames**.



<http://www.gmboardgames.com>

Autor grafik: **Tomasz Tworek**

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