

Przykładowe korpusy Unii i Konfederacji (na start)

Wstęp, którego zazwyczaj nikt nie czyta (a naprawdę warto!)

Rozpoczynający przygodę z historyczną grą bitewną Bogowie wojny – Robert E. Lee bardzo często zadają nam pytanie o wielkość armii, z jaką należy rozpocząć swoje pierwsze bitwy. Oczywiście każdy przykład jest inny, bo niektórzy chcą mieć od razu duże siły, a inni zaczną od małych i będą je stopniowo rozbudowywać. Poznawanie zasad idzie zresztą w parze z umiejętnością dowodzenia – jednego i drugiego trzeba się nauczyć (przy czym dowodzenie jest znacznie trudniejsze). Zdobywszy doświadczenie w kierowaniu jednym korpusem, łatwiej nam będzie pokierować całą armią, w której skład wchodzi kilka korpusów.

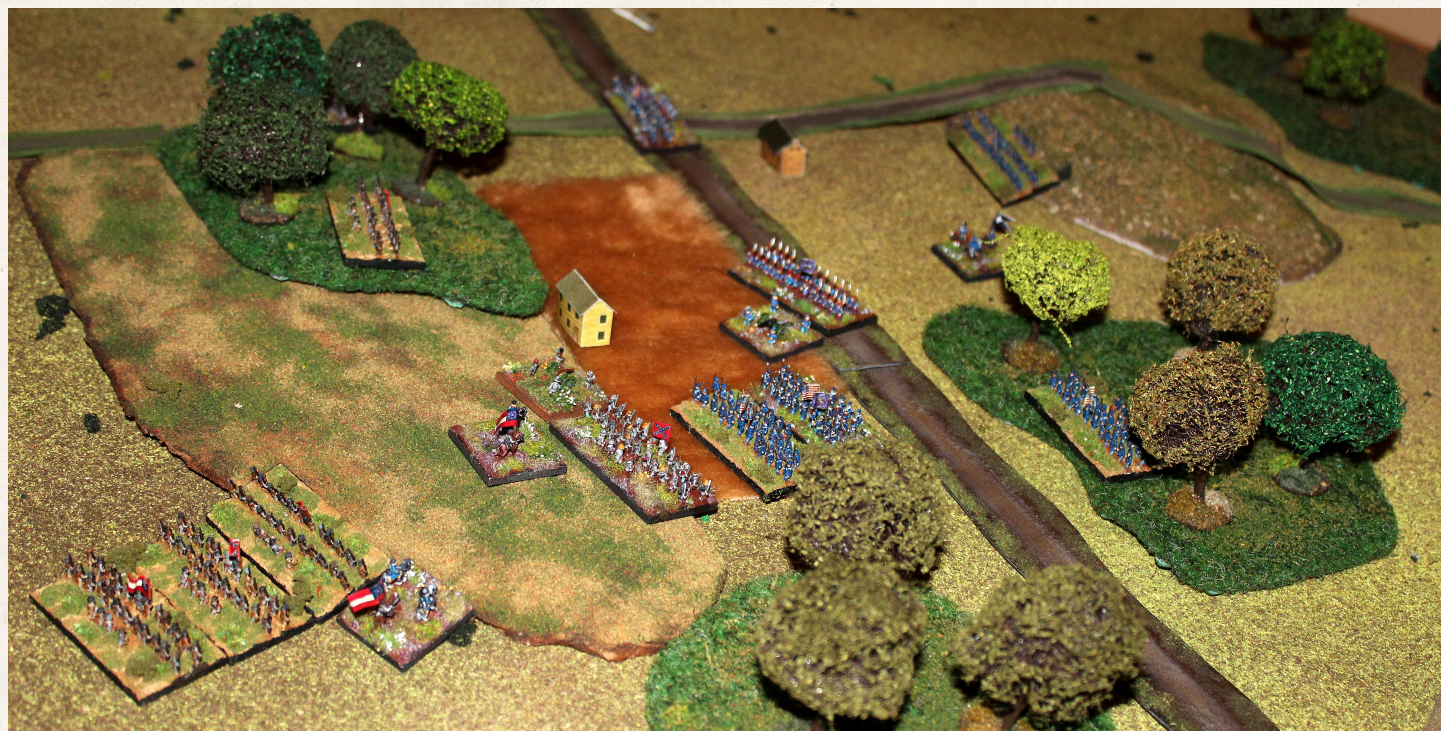
Dlatego z przyjemnością prezentujemy dwa przykładowe korpusy, z którymi można rozpocząć swoją przygodę z BW-Lee. Są to tylko nasze propozycje i wcale nie trzeba się nimi sugerować.

Każdy gracz może samodzielnie złożyć swoje wojska jeszcze przed rozpoczęciem zakupów. Dostępne są bowiem całkiem darmowe generatory armii, stworzone przez Profesa z Forum Strategie. Generatory znajdują się w sekcji Confederate Wargame Creators of Poland, dział Bogowie wojny – Lee, temat Generatory tworzenia armii: <http://strategie.net.pl/viewtopic.php?f=279&t=17098>

Ważne, aby przekopiować je do siebie, a nie edytować tych, podanych w linku.

Typowa wielkość bitwy, którą można rozegrać w 3 godziny (licząc rozstawianie kart i terenów, które zajmuje trochę czasu) to 1500\$. Można zagrać też na mniejsze punkty (1000 – 1200\$). Większe bitwy zajmują znacznie więcej czasu. Czas zależy też od stopnia znajomości zasad i działania graczy na polu walki.

Warto pamiętać, że grając tylko jednym korpusem wodzem naczelnym jest dowódca korpusu, a rozkazy będziemy wydawać generałom dywizji. Dopiero grając armią złożoną z kilku korpusów będziemy wydawać rozkazy tylko dla dowódców korpusów, a dywizjonerzy posłużą nam do ciekawych zagrywek taktycznych.



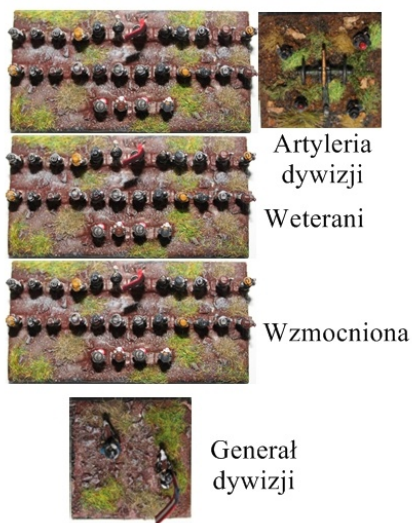
Przykładowy korpus Konfederacji na 1500 \$

Do tej rozpiski nie dokupiliśmy żadnych dodatków w postaci kart, dodatkowej amunicji, czy balonów. Została ona zorganizowana tak, aby stanowić jak najlepszą siłę uderzeniową. 9 brygad piechoty zostało skupionych w 3 dywizjach (minimalny rozmiar korpusu Konfederatów). 3 brygady mają wzmocnioną liczebność (w ten sposób możemy kupić 6 elementów artylerii, które rozmieścimy na 3 podstawkach – szczegóły w podręczniku, rozdział 14.5). 3 brygady dostały status weteranów, będą stanowić „szpicę” uderzenia każdej dywizji.

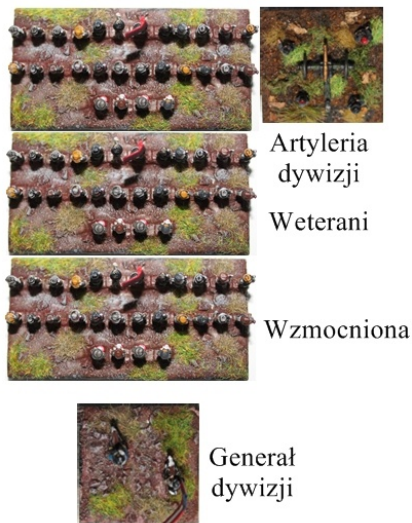
Trzeba będzie uważać na dalekie pojedynki artyleryjskie z Unią i podciągać armaty gdzie tylko się da na zasięg kartaczy.

Jednostka	Koszt \$
Wódz naczelny	0
Dywizja piechoty (general)	20
3x brygada piechoty Konfederacji	300
Artyleria dywizji (1 podstawka zawierająca 2 gładkolufowe, średniodystansowe „Napoleony”)	140
Pierwsza brygada jest „wzmocniona”, druga posiada status „weteranów”.	40
Dywizja piechoty (general)	20
3x brygada piechoty Konfederacji	300
Artyleria dywizji (1 podstawka zawierająca 2 gładkolufowe, średniodystansowe „Napoleony”)	140
Pierwsza brygada jest „wzmocniona”, druga posiada status „weteranów”.	40
Dywizja piechoty (general)	20
3x brygada piechoty Konfederacji	300
Artyleria dywizji (1 podstawka zawierająca 2 gładkolufowe, średniodystansowe „Napoleony”)	140
Pierwsza brygada jest „wzmocniona”, druga posiada status „weteranów”.	40
RAZEM	1500

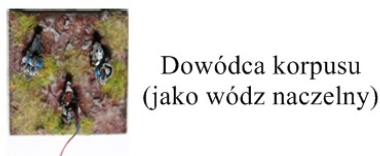
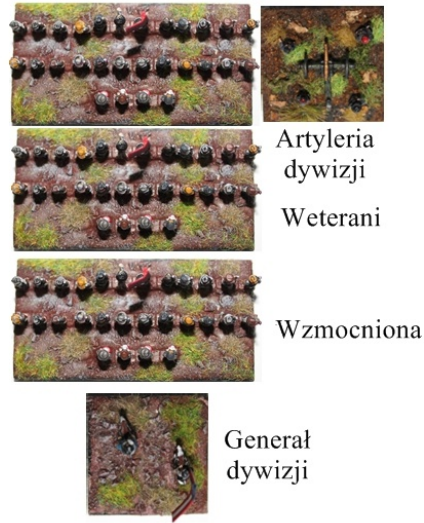
1. dywizja: trzy brygady,
1 batalion artylerii



2. dywizja: trzy brygady,
1 batalion artylerii



1. dywizja: trzy brygady,
1 batalion artylerii



Przykładowy korpus Unii na 1500 \$

Organizacja armii Unii różniła się od sił Konfederacji. Przede wszystkim artyleria została skupiona w korpusach, a nie była przydzielana do poszczególnych dywizji (oczywiście nie od razu, ale mówimy o sytuacji w grze). Dywizje mogą też być mniej liczne (minimalnie 2 brygady), co ma też swoje zalety.

Prezentowany poniżej korpus Unii ma aż 10 brygad piechoty, z czego 2 są wzmocnione. Dzięki temu można kupić aż 6 elementów artylerii (na 2 podstawkach – zobacz rozdział 14.5 w podręczniku). Artyleria Unii jest tańsza (zwłaszcza Parroty), więc nasz korpus będzie dysponował potężną siłą ognia – to będzie jego główna siła. Aby ją jeszcze wzmocnić dokupionych zostaje aż 5 dodatkowych amunicji (1 daje +1 do SO podczas wybranego ostrzału). W otwartym terenie będzie to niszczycielska siła.

Jednostka	Koszt \$
Wódz naczelny	0
Dywizja piechoty (general) 2x brygada piechoty Unii Obie brygady mają liczebność „wzmocnioną”.	20 240
Dywizja piechoty (general) 2x brygada piechoty Unii	20 200
Dywizja piechoty (general) 2x brygada piechoty Unii	20 200
Dywizja piechoty (general) 2x brygada piechoty Unii	20 200
Dywizja piechoty (general) 2x brygada piechoty Unii	20 200
Artyleria korpusu (general) Artyleria korpusu (2 podstawki zawierające po 3 gwintowane, dalekodystansowe „Parroty” każda)	20 240
Dodatkowa amunicja 5x	100
RAZEM	1500

1. dywizja:
2 brygady



2 brygady
wzmocnione



General
dywizji

2. dywizja:
2 brygady



2 brygady
wzmocnione



General
dywizji

3. dywizja:
2 brygady

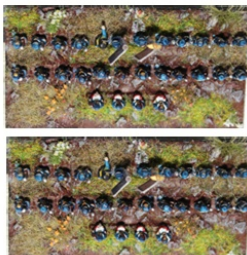


1 brygada
weterani



General
dywizji

4. dywizja:
2 brygady




General
dywizji

5. dywizja:
2 brygady




General
dywizji



Dowódca korpusu
(jako wódz naczelny)

Artyleria korpusu




General
dywizji

Autorzy poradnika
Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk

Twórca generatorów armii
Michał „Profes” Stępowski

Zdjęcia
Agata Chmiel



GM Boardgames
e-mail: biuro@gmboardgames.com

www.gmboardgames.com
www.bogowie wojny.wordpress.com
<https://www.facebook.com/godsofwarseries/>

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

GM Boardgames należy do Confederated Wargame Creators of Poland



Copyright © GM Boardgames Maciej Molczyk, Wrocław 2017
Poradnik można użytkować i wydrukować do gry w Bogowie wojny – Robert E. Lee