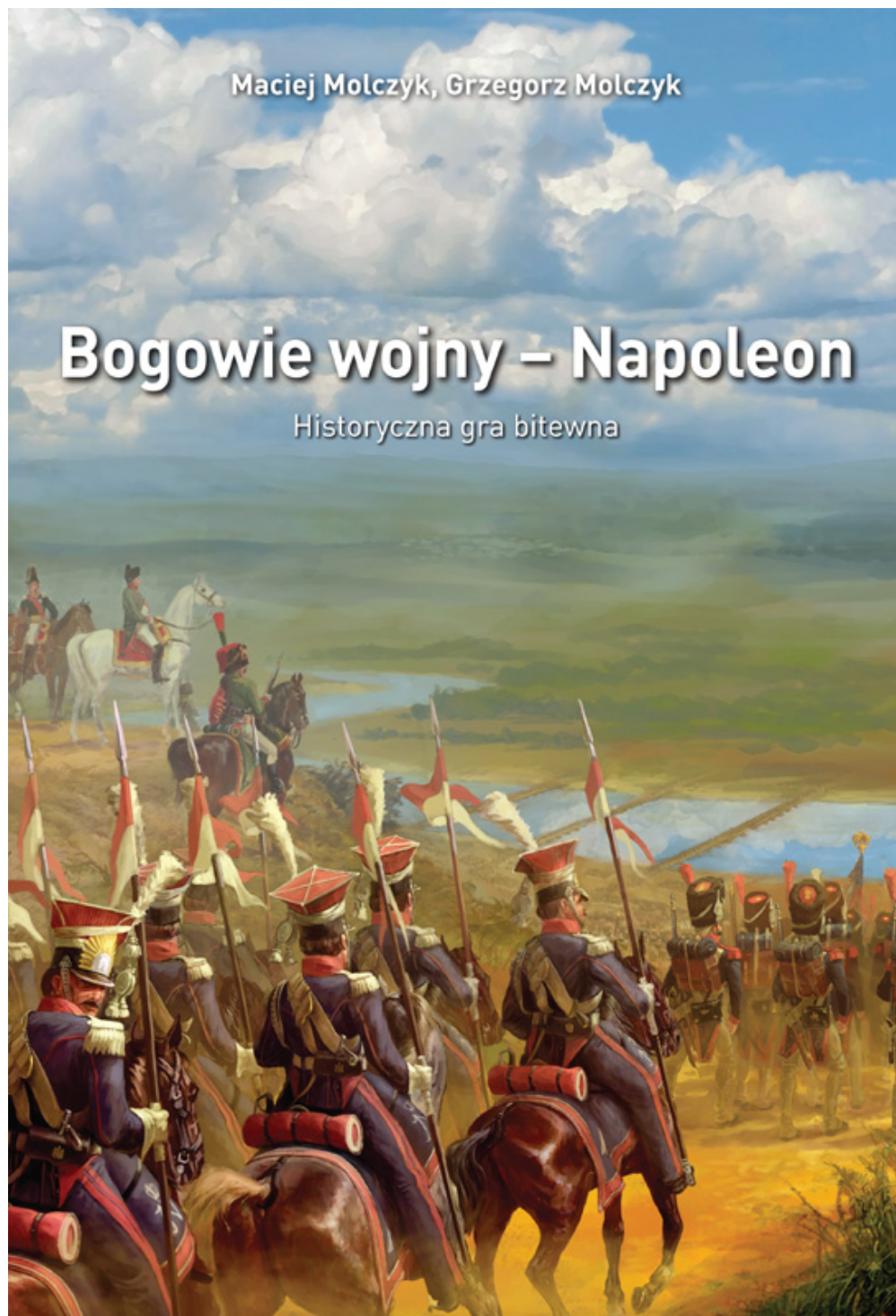




Już 25 kwietnia podczas Festiwalu Fantastyki Pyrkon w Poznaniu swoją premierę będzie miał podręcznik do historycznej gry bitewnej **Bogowie wojny – Napoleon**. Przykładowa rozgrywka na zasadach systemu była opisywana na

[Portalu Strategie](#)

Bogowie wojny – Napoleon

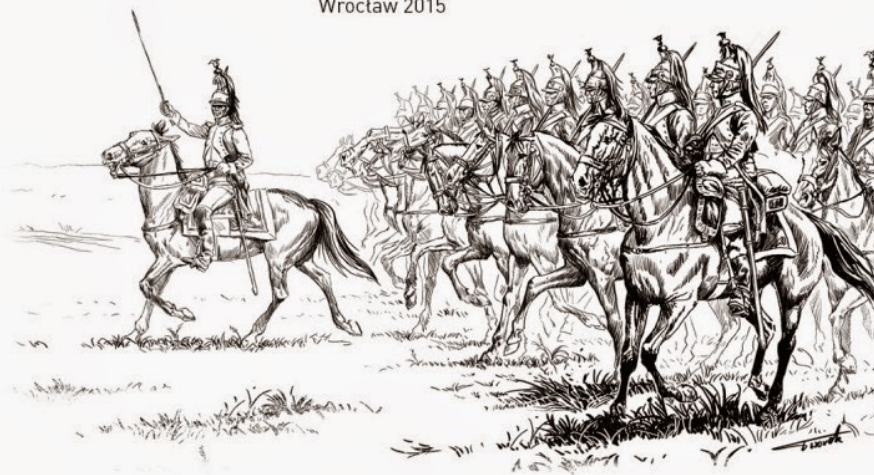
Historyczna gra bitewna

Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk



ISBN 978-83-64866-00-5

Wydanie I
Wrocław 2015



„Bogowie wojny – Napoleon” to figurkowy system historyczny, pozwalający na rozgrywanie

Premiera systemu „Bogowie wojny – Napoleon”

Wpisany przez Maciej „Torgill” Molczyk

czwartek, 23 kwietnia 2015 07:26 - Poprawiony czwartek, 23 kwietnia 2015 07:34

bitew epoki napoleońskiej. Daje on możliwość stoczenia wielkich starć zgodnych z charakterem epoki, przy użyciu stosunkowo niewielkiej ilości figurek. Rolą gracza nie jest planowanie taktyki poszczególnych batalionów, ale dowodzenie całymi dywizjami i korpusami wojska – niczym prawdziwy wódz naczelny!

Założeniem systemu jest łatwość opanowania zasad i czerpanie przyjemności z gry, przy zachowaniu sporej dawki realizmu, przede wszystkim w kwestii dowodzenia oddziałami i oddania dylematów oraz presji, pod jaką nieustannie znajdowali generałowie. Niżej prezentujemy dwie przykładowe strony podręcznika, w tym nigdzie niepublikowaną wcześniej stronę poświęconą zasadom działania artylerii.

Przykład

Przykładowa awangarda Austriaków na rok 1809 liczy 18 punktów, zatem graczowi pozostało 12 punktów do wykorzystania. Gracz decyduje się przeznaczyć 4 punkty, aby podnieść status jednego ze swoich pułków jazdy do weteranów, kolejne 4 punkty na podwyższenie swojego morale, 2 punkty wydał na Opatrzność i ostatnie 2 na dwa elementy terenu, które dodatkowo rozstawi.

Oczywiście gracze mogą sami ustalać między sobą limity punktowe swoich bitew. Nie muszą być one równe: jedna armia może liczyć 60 punktów, inna 120.

15.5 Losowanie dowódców

Przed każdą bitwą należy wylosować wodza naczelnego, dowódców korpusów (przy bitwie na szczęblu całej armii) i generałów. Gracze mogą też umówić się na używanie konkretnych wodzów, zwłaszcza gdy rozgrywają scenariusz historyczny.

Wodzowie są przedstawieni w tabelach, przy listach armii - osobno wodzowie naczelnicy, dowódcy korpusów, generałowie dywizji kawalerii i piechoty.

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

Najpierw losujemy grupę a potem wodza, który do niej należy. Po wylosowaniu generałów, przydzielamy ich do swoich dywizji. Każda dywizja musi mieć jednego generała a armia - jednego wodza.

Jeśli armia liczy np. dwie dywizje piechoty i trzeba wylosować dwóch dowódców, to od gracza zależy którego generała przydzieli do każdej z dywizji.

Gdy wybraliśmy już nasze armie, kupiliśmy dodatki i wylosowaliśmy generałów, możemy przystąpić do ostatniego etapu przygotowania do bitwy.



Napis umieszczany na francuskich armatach od czasów króla Ludwika XIV, zakazany przez Zgromadzenie Narodowe w 1796 roku.



Za każdym razem, kiedy gracz odprzodkowie lub zaprzodkowie armaty, może, w ramach tego manewru, obrócić je w dowolnym kierunku.

Odprzodkuj armaty 3- lub 4-funtowe.	3 cm
Zaprzodkuj armaty 3- lub 4-funtowe.	6 cm
Odprzodkuj armaty 6-funtowe.	5 cm
Zaprzodkuj armaty 6-funtowe.	10 cm
Odprzodkuj armaty 8-, 9- lub 12- funtowe.	10 cm
Zaprzodkuj armaty 8-, 9- lub 12-funtowe.	20 cm

Statystyki armat pokazują z jaką prędkością

Autorzy pragną serdecznie podziękować wszystkim osobom, które swoimi uwagami, koncepcjami i pomysłami wzbogaciły zasady systemu. Trudno tutaj wymienić wszystkich, ale szczególne podziękowania należą się **Arturowi „Fromholdowi” Świątkowi** za mnóstwo bardzo cennych uwag, listy dowódców, cytaty i podzielenie się olbrzymią wiedzą historyczną, **Raleenowi** z Forum Strategie za wiele uwagi i żywcie przyjęcie Bogowie wojny - Napoleon na forum, **Jarkowi, Czarkowi 0402, Aldlinowi, Olbrachtwi** z Forum Strategie za wiele dobrych rad i dyskusje nad zasadami, **Adamowi II** za podzielenie się swoim doświadczeniem, **Marcinowi Sowie** za liczne inspiracje i uwagi do zasad gry, **Michałowi Paradowskiemu** za wielką życzliwość i pomoc w kwestiach językowych, a także **Rafałowi Kondratowiczowi** za długie i często burzliwe dyskusje, które przyczyniły się do polepszenia przepisów BW-N.

Podziękowania należą się również **Cavalierdejeux'owi** ze sklepu **Bolter** we Wrocławiu. Stokrotne podziękowania dla **Stawomira Świerkowskiego** i **Michała Dardzińskiego** za wspaniałe zdjęcia oraz za długie wieczory spędzone przy testowaniu gry.

Chcielibyśmy podziękować serdecznie wszystkim naszym patronom, w szczególności portalowi **Napoleon.org.pl**, najlepszemu źródłu wiedzy o epoce napoleońskiej w polskim Internecie; **Forum i Portali Strategie**, które gości nas i zawsze wspierają; wydawnictwu historycznemu **Infort Editions**, klubowi **Bolter** z Wrocławia, gdzie wielokrotnie gościliśmy z rozrywkami [przy okazji polecamy też nasze lokalne wrocławskie forum <http://www.wargaming.pun.pl>], a także poznańskiemu klubowi fantastyki **Drużna Era**.

