

Rafał Piątek, Maja Bielecka



Wersja dla erraty i statystyk 4.0

Wrocław 2017



BOGOWIE WOJNY NAPOLEON

Bitwa pod Borodino, zwana również w historiografii polskiej bitwą pod Możajskiem, to największe starcie kampanii 1812 roku. Napoleon od dawna szukał rozstrzygnięcia w walnej bitwie i wreszcie taka okazja mu się przydarzyła. Wielka Armia, choć już nie tak wielka jak na początku kampanii, była zmęczona trudami wyprawy. Chmary kozaków nękały szlaki zaopatrzeniowe, coraz bardziej doskwierały braki żywności, a zima zbliżała się wielkimi krokami. Cesarz czuł, że jego żołnierze potrzebują spektakularnego sukcesu, liczył, że dzięki niemu Grande Armée ogrzana w słońcu jak spod Austerlitz nabierze nowego entuzjazmu. Moskwa była już niedaleko, a w niej dobre kwatery na zimę i zapasy...

Jednym ze sławniejszych epizodów powyższej batalii była szarża 7 dywizji ciężkiej kawalerii na tak zwaną "wielką redutę", w której odznaczył się między innymi jedyny w historii Księstwa Warszawskiego oddział ciężkiej jazdy – **14 pułk kirasjerów**.

Niniejszy dodatek został stworzony, by uhonorować i podtrzymać pamięć o tym wyczynie oraz dać graczom wspinałą możliwość, poprowadzenia 7 dywizji kawalerii ciężkiej w bitwie.

Miłego grania!





Po godzinie 11 dywizja przeszła parów Kamionki i otrzymała rozkaz ataku na wzgórze na północ i zachód od wsi Siemienowskaja. Rozkaz przyjęto z uczuciem ulgi. Szwadrony, które przez kilka godzin musiały wytrzymać bez ruchu w ogniu przeciwnika z ochotą szły w bój, porwane gniewem, chęcią odwetu, żądzą wyrwania się z sytuacji, w której byli biernym celem dla pocisków wroga.

Atak na baterie artylerii i reduty był chrztem bojowym polskich kirasjerów. 14. pułk wraz z pułkiem kirasjerów saskich tworzył brygadę pod dowództwem generała Jana Thielemanna. W sławnej szarży na tak zwaną wielką redutę panującą nad Borodino pułk nacierał kilkakrotnie na czworobok piechoty, wziął 300 jeńców i armatę. Ciężkim galopem przez rowy, wały zorane kulami szła lawina żelaznych jeźdźców z rozwianymi grzywami na kaskach. Stłoczeni w ciasnym wąwozie, z frontem na 8 do 10 koni szarżowali na flankę nieprzyjacielskich batalionów. Odznaczył się tu kapitan Wałłowicz. Po tej szarży nie było w pułku żadnego oficera, który by nie był ranny, albo nie miał rannego konia. Poległ szef szwadronu Ignacy Jabłoński. Pułkownik Stanisław Małachowski dwukrotnie zmieniał ranne konie, a na jego kirsyie widniały trzy wgniecenia od kul karabinowych. Pułk stracił trzecią część swojego stanu.

Henryk Wielecki, Ryszard Morawski
"Wojsko Księstwa Warszawskiego - kawaleria"
O szarży 7 dywizji pod Borodino i chrzcie
bojowym 14 pułku kirasjerów.

Wystawianie: Gracze mogą wystawić pułki 7 dywizji jako całość, w ramach armii francuskiej, bądź jako części składowe poszczególnych armii, z których się wywodzą.

Zasady specjalne:

Drugi oddech - jeden raz na bitwę, jeśli wystawiono całą 7 dywizję, w fazie reorganizacji, gracz może zdecydować o natychmiastowym odzyskaniu 1 pkt. dezorganizacji przez wybrany oddział kawalerii 7 dywizji, nawet jeśli doznał on strat, walczył, lub był ostrzeliwany w danej turze.

Niemcy - żołnierze niemieccy słynęli z tego, że potrafili twardo walczyć. Gracz może zdecydować, że posiadająca tę cechę kawaleria jest odpychana tylko na 10, a nie 20 cm.

Lach bez konia, jak ciało bez duszy... - polska kawaleria słynęła z brawurowych szarż. Jednostka z tą cechą otrzymuje +1 morale przy szarży.

Silne strony: Potężna siła uderzeniowa ciężkiej kawalerii, artyleria konna.

Słabe strony: Zupełny brak piechoty.

Morale armii: Normalne

7 Dywizja kawalerii ciężkiej



Jean Thomas Guillaume Lorge

Dowodzenie

○

Jeśli w bitwie występuje tylko 7 dywizja, traktujemy go jako wodza naczelnego. W przypadku starcia korpusów lub armii pomijamy brygadierów i całą dywizją dowodzi tylko Lorge.

Zdobywca redut - oddziały kawalerii, którymi dowodzi mają +1 do WB i morale przy ataku na reduty i umocnienia polowe.

I Brygada



Johann Adolf,
Freiherr
von Thielemann

Dowodzenie

○

Bezwzględne posłuszeństwo - raz na bitwę gracz może powtórzyć nieudany test morale dla jednostek w jego dywizji



Bateria saskiej artylerii konnej

Pułk kirasjerów von Zastrow



Kirasjerzy sascy

Pułk saski Garde du Corps



Garde du Corps

14 Pułk kirasjerów Księstwa Warszawskiego



Polscy Kirasjerzy

2 brygada



Eugen August
Hellmuth von Lepel

Dowodzenie

○

Wracać do boju! +2 do testu zebrania się kawalerii w promieniu 30 cm



Bateria westfalskiej artylerii konnej

1 Pułk kirasjerów westfalskich



Kirasjerzy westfalscy

2 Pułk kirasjerów westfalskich

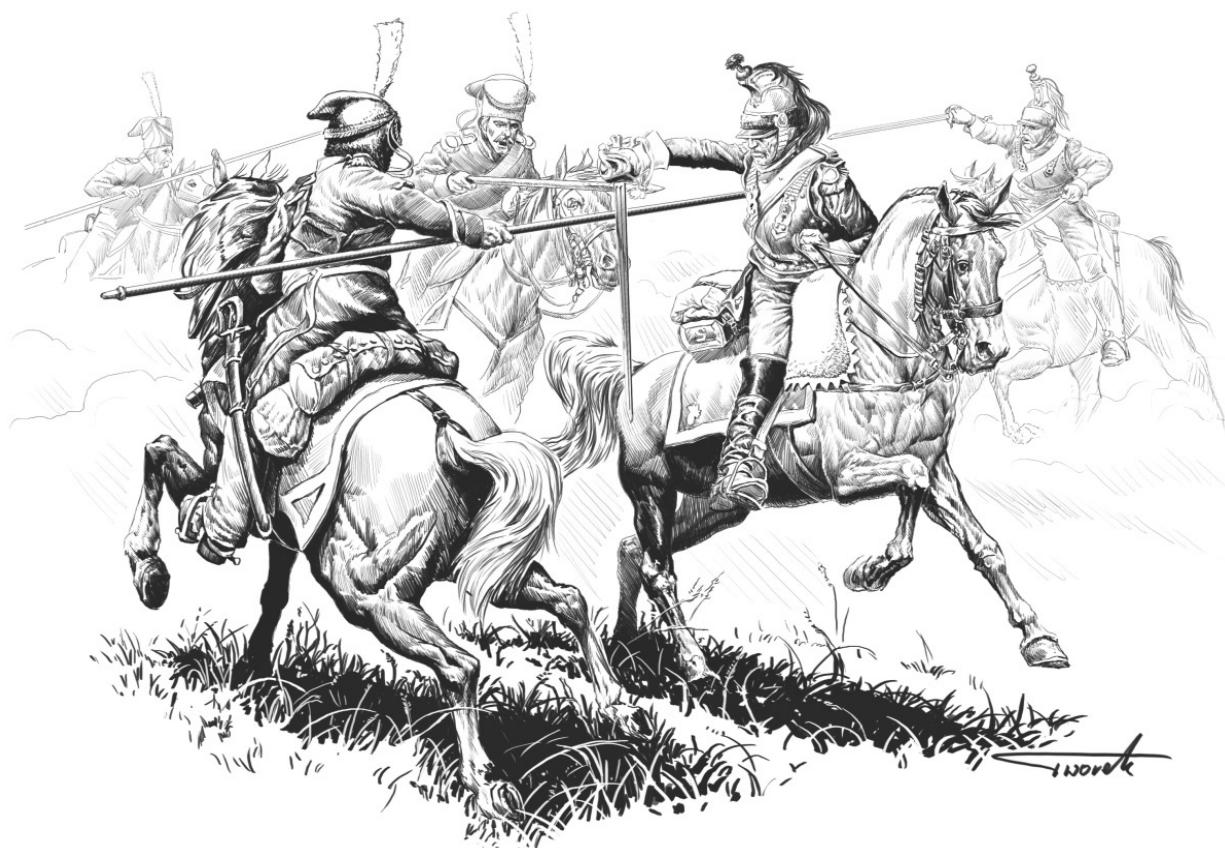


Kirasjerzy westfalscy

Statystyki jednostek

Kawaleria							
Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne
Kirasjerzy sascy	50	Karabinek 5 cm	3	1	5	9	Kawaleria ciężka, <i>Niemcy</i>
Garde du Corps	50	Karabinek 5 cm	3	1	4	9	Kawaleria ciężka, <i>Niemcy</i> , weterani, mogą uzyskać status „Elita!”
Kirasjerzy polscy	50	Broń biała	3	0	5	8	Kawaleria ciężka, " <i>Lach bez konia [...]</i> "
Kirasjerzy westfalscy	50	Karabinek 5 cm	3	1	5	8	Kawaleria ciężka, <i>Niemcy</i>

Artyleria							
Rodzaj jednostki	Ruch	Zasięg strzału	SO	WTR	Amunicja	Morale	Zasady specjalne
Konna 6-funtówka saska	50	40/10 cm	2	3	4	7	Kartacze 10 cm (+ 3 SO)
Konna 6-funtówka westfalska	50	40/10 cm	2	3	4	7	Kartacze 10 cm (+ 3 SO)



Porady w kwestii doboru i malowania figurek

Uwagi ogólne:

Kluczowe do wykonania pułków z 7 dywizji są dla nas następujące zestawy:

Zvezda 8027 French Cuirassiers (potrzebne 10 figurek).

Zvezda 8035 Saxon Cuirassiers (potrzebne 16 figurek).

Italeri 6007 Prussian Cuirassiers (potrzebne 4 figurki).

Italeri 6016 French Imperial General Staff (potrzebne 4 figurki dla 3 generałów i adiutanta).

Oraz dwa zestawy artylerii:

Zvezda 6810 French foot artillery (potrzebne 2 armaty i 4 kanonierów).

Większość jednostek wykonamy bez żadnych przeróbek lub tylko przez różnice w malowaniu, pozostałe wymagają konwersji, jaką jest zmiana główek.

Przedstawione poniżej propozycje wykonania figurek, są tylko i wyłącznie sugestią autora. Zawierają one trochę uproszczeń, aby jak najłatwiej wykonać modele do dywizji. Zachęcamy do badań historycznych oraz własnych eksperymentów przy konwersjach.



Fragment panoramy bitwy pod Borodino. Źródło: Wikipedia – użytkownik Shakko.

14 pułk kirasjerów

Wystarczą 2 figurki francuskich kirasjerów, z zestawu 8027 French Cuirassiers.

Istotne jest pomalowanie obwódek końskich czapraków na barwę żółtą.



Kirasjerzy 14 pułku w 1812 według Bronisława Gembarzewskiego.
Z lewej strony stoi szeregowy, na koniu siedzi oficer.

Saski pułk kirasjerów von Zastrow

Wystarczają figurki Zvezdy 8035 Saxon Cuirassiers, poniżej wzór umundurowania.



Kirasjer pulku von Zastrow, obraz autorstwa Knötela.

Garde du Corps

Przed nami pierwsze wyzwanie, choć nie będzie tak trudno jak się wydaje. Potrzebne nam będą główki saskich kirasjerów Zvezdy, które musimy przeszczepić figurkom kirasjerów pruskich z Italeri. Usuniemy również szabeltasy (płaskie torby przy lewym boku). Rozmiarowo elementy wyglądają ze sobą dobrze, oba zestawy są dosyć duże jak na skalę 1:72.

Zostawiamy saskie konie, w porównaniu do pułku von Zastrow mają inny kolor czapraków.

Istnieją również dedykowane figurki firmy Strelets, jednak ze względu na ich wątpliwą urodę postanowiłem je pominąć.



Kirasjer pułku Garde du Corps, obraz autorstwa Knötela.

Kirasjerzy westfalscy

Kolejna wymiana główek. Ponownie potrzebujemy główek kirasjerów saskich, które tym razem przyczepiamy do ciał francuskich odpowiedników. Możemy użyć koni od francuskich kirasjerów, chociaż dla większej poprawności historycznej, lepsze byłyby konie z zestawu Italeri 6002 French Carabiniers.

1 i 2 pułk różniły się między sobą barwą umundurowania, co widać na poniższym obrazku.



Od lewej: oficer i kirasjer 1. pułku w 1809 r., oficer 1. pułku 1812 r., oficer 2. pułku 1812 r., trębacz 2. pułku 1812r.
Obraz autorstwa Richarda Knötela.

Saska artyleria konna

Tu sięgamy po figurki kanonierów z zestawu Zvezda 6810 French Artillery.

Kanonierzy saskiej artylerii konnej nie nosili plecaków, więc nie należy ich doklejać do figurek. Dobrze byłoby usunąć lub zamalować drugi ledewerk (pas amunicyjny), a także zlikwidować pochwę od bagnetu. Spodnie malujemy na biało, chyba, że chcemy zamalować wysokie buty, wtedy będą one koloru szarego. Opcjonalnie, zamiast kanonierów Zvezdy, możemy użyć tych z zestawu HaT 8039 Line Horse Artillery, należy im tylko obciąć naramienniki.

Ze względu na unikatowy kształt łoża i lufy nie ma figurek plastikowych armat saskich. Możemy użyć jako „prox”¹ armat francuskich z wymienionego powyżej zestawu Zvezdy. Elementy drewniane armaty malowano na ciemnoszaro, wręcz czarno, natomiast elementy metalowe były mosiężne, bądź malowane na żółto. Lufa było zrobiona z brązu i tak należy ją pomalować.



Od lewej: oficer artylerii pieszej, oficer kompanii pociągów artyleryjskich, sierżant artylerii konnej.
Obraz autorstwa Richarda Knötela.

¹ Mianem „proxa” określa się figurkę, która zastępuje na stole oryginalną figurkę. Np. jeśli gracze chcieliby wystawić pułk kirasjerów, ale nie mają takich figurek, więc użyją zamiast nich karabinierów. Użycie proxów warto dogadać ze swoimi przeciwnikami, tudzież twórcami gry. Są sytuacje (jak opisana tutaj), że jest to konieczne. Dobrze, aby prox był jak najbardziej zbliżony wyglądem do figurki, którą zastępuje.

Westfalska artyleria konna

Tu również sięgamy po figurki kanonierów z zestawu Zvezda 6810 French Artillery.

Podobnie, jak w przypadku konnej artylerii saskiej, nie należy doklejać plecaków do figurek. Usuwamy pochwę od bagnetu oraz likwidujemy lub zamalowujemy ledewerk. Kolorystyka mundurów była prawie taka sama jak w przypadku kanonierów francuskich. Należy zwrócić uwagę na szamerunek kamizelki i sznytasy na spodniach (trzeba je domalować).

Podobnie jak w przypadku saskiej artylerii konnej nie ma właściwego zestawu dla konnej artylerii westfalskiej. Dlatego ponownie jako prox wykorzystamy armatę francuską. Elementy drewniane malowano na niebiesko (dostyc jasny odcień), okucia czarne, lufa mosiężna.



Od lewej: adjutant, oficer artylerii konnej, szeregowy artylerii konnej.
Obraz autorstwa Richarda Knötela.

Dodatek jest całkowicie darmowy i dostępny w domenie publicznej. Można go w dowolny sposób kopiować i wykorzystywać.

Autorzy pragną podziękować wydawnictwu GM Boardgames za pozwolenie wykorzystania logo systemu, logo GM Boardgames oraz sylwetek żołnierzy i generałów w rozpisce. Wymienione grafiki są własnością wydawnictwa GM Boardgames. Podziękowania dla Torgilla za wsparcie i porady edytorskie.

Serdeczne podziękowania dla Artura „Fromholda” Świetlika, Roberta „Schtrasnego” Biernackiego i Jana Snopkiewicza za poświęcony czas, konsultacje i niezwykle cenne porady historyczne.



Wydawcą gry Bogowie wojny – Napoleon jest GM Boardgames.



<http://www.gmboardgames.com>

Autor grafiki ze stron 1, 4 oraz tytułowej: Tomasz Tworek

Ilustracje: Bronisław Gembarzewski "Wojsko polskie - Księstwo Warszawskie"

Tablice mundurowe - Richard Knötel, Herbert Knötel.

Fragment panoramy bitwa pod Borodino pochodzi z Wikipedii, od użytkownika Shakko i jest objęta licencją Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported.

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

Zapraszamy na fanpejdza i grupę dyskusyjną Bogowie wojny - seria na Facebooku oraz Forum Strategie (jako Confederated Wargame Creators of Poland).