

Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk

Europa w ogniu!

**Dodatek do historycznej gry bitewnej
Bogowie wojny - Napoleon**



Europa w ogniu!

Dodatek do historycznej gry bitewnej Bogowie wojny – Napoleon

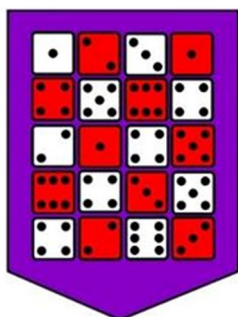


Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk

Wersja 2.0



GM Boardgames jest członkiem Confederated Wargame Creators of Poland



CONFEDERATED
WARGAME
CREATORS
OF POLAND

Wrocław 2015

Autorzy zasad gry i niektórych awangard:

Maciej Molczyk, Grzegorz Molczyk

Autorzy dodatkowych awangard:

Artur „Fromhold” Świetlik, Michał „Kadrinazi” Paradowski

Bibliografia, cytaty i konsultacje historyczne:

Artur „Fromhold” Świetlik, Michał „Kadrinazi” Paradowski.

Zdjęcia:

Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, Artur „Fromhold” Świetlik, Monika Jędryś.

Testerzy główni:

Michał Dardziński, Grzegorz Molczyk, Paweł Kukliński.

Malowanie figurek:

Mateusz Kaziów, Adrian „Liissu” Lesiczko, Artur „Fromhold” Świetlik, Łukasz „Aldlin” Wnuk, Jarosław „Jarek” Asztemborski, Przemysław „Pryzmek” Szymański

GM Boardgames

Ul. Na kolonii 4c

55 – 114 Wisznia Mała

e-mail: biuro@gmboardgames.com

www.bogowiewojny.wordpress.com

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

Podziękowania

Pół roku po premierze systemu Bogowie wojny – Napoleon mamy przyjemność zaprezentować pierwszy dodatek, wzbogacający rozgrywkę o kilkanaście nowych list armijnych. Praca nad tym przedsięwzięciem była dziełem wielu osób, którym chcielibyśmy tutaj serdecznie podziękować.

Przede wszystkim podziękowania należą się **Arturowi „Fromholdowi” Świetlikowi**, którego nieoceniona wiedza, rady oraz materiały we wspianiu sposób sprawiają, że BW-N staje się nie tylko dobrą grą, ale również poprawną historycznie.

Serdeczne podziękowania należą się testerom nowego dodatku **Michałowi „Dardzinowi” Dardzińskiemu** i **Pawłowi „Pablito” Kuklińskiemu**, którzy wnieśli mnóstwo uwag odnośnie nowych armii i zasad gry. Ogromny wkład wnieśli także wszyscy uczestnicy Forum Strategie, którzy w wielu dyskusjach nad listami armii i zasadami do gry, znaleźli mnóstwo rzeczy, które można uczynić lepszymi, lub które można dodać. Bogowie wojny – Napoleon są także ukłonem w Waszą stronę.

Kolejne podziękowania należą się **Łukaszowi Montygierdowi – Łoybie**, który cierpliwie i niezwykle twórczo pracował przy wszystkich sesjach zdjęciowych do gry, które nieraz trwały całą noc do rana. Oczywiście swoje zdjęcia dołożyli również inni wspianali fotografowie.

Specjalne podziękowania dla **Michała „Kadrinaziego” Paradowskiego**, za korygowanie naszych błędów językowych oraz opracowanie całego IX Korpusu Wielkiej Armii.

Chcielibyśmy także podziękować **Mateuszowi Kaziówowi**, który pomalował większość naszych figurek (i miejmy nadzieję, że dalej będzie to robił!), **Ryszardowi „Raleenowi” Kicie** z Forum Strategie, które jest naszym oficjalnym forum, **cavalierdejeux’owi** ze sklepu **Bolter** we Wrocławiu, gdzie organizujemy nasze cykliczne turnieje, a także **Marcinowi „Czakiemu” Kmiecowski**, który wspianie nam pomógł w organizacji premiery podręcznika i gry podczas festiwalu Pyrkon w 2015 roku.

Wreszcie stokrotne podziękowania dla **Was drodzy gracze, sympatycy BW-N na FB, blogu, Forum Strategie i wszędzie na świecie**. Obyście mieli jak najwięcej przyjemności z napoleońskiego grania.

Niniejszy dodatek jest wersją zaktualizowaną, dostosowaną do erraty 3.0 i kompatybilny z dodatkiem Orły nad Kaczawą.

Usługi malowania figurek



Mateusz Kaziów

<http://www.hjaalstudio.eu/>

e-mail: info@hjaalstudio.eu



© GM Boardgames Grzegorz Molczyk, Wrocław 2015

© Maciej Molczyk, Wrocław 2011 – 2015

Bogowie wojny – Napoleon: Europa w ogniu!
Wersja 2.0 (zaktualizowana)

„Europa w ogniu!” jest pierwszym oficjalnym dodatkiem do historycznej gry bitewnej Bogowie wojny – Napoleon. Pracując nad materiałami do gry zaczęliśmy zmagać się z gwałtownym przyrostem pomysłów i różnego rodzaju rzeczy, które chcieliśmy do niej włączyć. Zaowocowałoby to jednak ponad stu stronicowym dodatkiem, który byłby bardzo nieporęczny i dosyć chaotyczny. Stąd też ostateczna decyzja, aby pierwszy dodatek poświęcić tylko i wyłącznie nowym armiom. W końcu armie i figurki to nieodłączna część hobby. Kolejne atrakcje, nowe zasady itd., będą pojawiać się w następnych dodatkach.

Z przyjemnością prezentujemy zatem „Europę w ogniu!”, która składa się z nowych, dodatkowych rozpisek do każdej istniejącej w podręczniku armii. Z uwagi na 200 rocznicę bitwy pod Waterloo, większa część armii będzie oscylować wokół tego okresu, ale jest też sporo awangard na rok 1812, a także 1809. Najbardziej zadowoleni mogą być gracze francuscy, otrzymują bowiem kilka nowych armii, w tym jedną, w której można wystawić jednostki gwardyjskie oraz cały historyczny korpus. Ciekawą awangardę na 1815 rok otrzymają również Prusacy. Awangarda austriacka kontynuuje tradycję z głównego podręcznika i obejmuje działania 1809 roku, w jednej z głównych ról pojawi się jednak generał (późniejszy słynny feldmarszałek) Radetzky. Rosjanie otrzymali awangardę, która jest alternatywą dla kilku podstawowych armii: bardziej mobilną, posiadającą także piechotę, ale dysponującą mniejszą siłą ognia – może ona stanowić wyzwanie dla wielu awangard przeciwnika.

Nietypowa będzie awangarda „polska” – cudzysłów jest jak najbardziej na miejscu, gdyż w rzeczywistości chodzi o awangardę francuskiego X Korpusu z 1812 roku, którego większość składu stanowią wojska polskie, uzupełnione Prusakami, Westfalczykami itd. Żadna polska awangarda nie posiadała tak wielkiej siły ognia, jak ta przedstawiona tutaj. Bardzo dużo jednostek polskich znajduje się również w jednej z awangard IX korpusu z 1812 roku.

Natomiast opracowując armię brytyjską przyjęliśmy nieco inne założenia. Bardzo chcieliśmy poprawić wszystkie błędy, które zostały zauważone przez graczy, zatem w prezencie dla Was przedstawiamy całkowicie odnowioną i kompletną listę armijną dla sił Wellingtona pod Waterloo i Quatre Bras, która zastępuje całkowicie tą z podręcznika głównego.

Z pewnością nowe armie sprawią dużo frajdy i radości z grania, a także będą ładnie wyglądać na półce, zwłaszcza, że zawierają dużo ciekawych i ładnie wyglądających jednostek.

Życzymy powodzenia!

Zasady wystawiania nowych awangard

Wszystkie awangardy (oprócz nowej listy dla Brytyjczyków) są złożone z konkretnych historycznych jednostek, dowodzonych przez prawdziwych wodzów. Były to oddziały, które odegrały swoją rolę w historii wojen napoleońskich. Jednostki będziemy wystawiać zgodnie z zasadami konstruowania awangard, zawartymi w dodatku „Orły nad Kaczawą” oraz dostępnymi na Forum Strategie: <http://strategie.net.pl/viewtopic.php?f=266&t=16118>

Możemy też wystawić kompletną historyczną awangardę, jeśli tylko zmieści się w określonym koszcie punktowym.

W przypadku awangard zawartych w tym dodatku nie losujemy dowódców przed bitwą. Awangarda posiada z góry przydzielonych generałów. Jeśli weźmiemy jakąś dywizję z tej awangardy, aby jej użyć wraz z inną, to również weźmiemy od razu jej stałego generała. Jeśli weźmiemy jakąś brygadę z tej awangardy, to dowodzić nią będzie generał dywizji, w której skład wchodzi ta brygada, chyba, że sama brygada posiada swojego, osobnego generała.

Pewnym eksperymentem jest „kupowanie” za punkty dodatkowych dowódców w awangardzie IX korpusu. Informacje znajdują się przy opisie korpusu.

UWAGA:

Dodatek został zaktualizowany, aby być kompatybilny z zasadami 3.0 erraty.

**Wiele przyjemności z grania!
Ekipa GM Boardgames: Maciej Molczyk i Grzegorz Molczyk**





Awangarda francuskiej Armii Północy na kierunku Gossieles w 1815 roku

Gen. Lefebvre – Desnouettes, od momentu kiedy objął dowódzenie (...) postępował bardzo śmiało, nawet nieostrożnie.

Rafał Kowalczyk, „Małojarosławiec 1812”

Silne strony: Kawaleria gwardii, piechota młodej gwardii.

Słabe strony: Słaba artyleria, mało piechoty.

Zasady specjalne: Kawaleria gwardii, a zwłaszcza Polacy nie potrzebują zasad specjalnych, żeby wygrywać!

Morale armii: 10

Ofensywa sił Napoleona w celu rozbicia korpusu Ziethena i niedopuszczenia do koncentracji sił brytyjskich i pruskich była jednym z najważniejszych momentów kampanii 1815 roku. Manewr Napoleona wejścia między siły dwóch przeciwnych armii przypominał czasy jego największej świetności i rzeczywiście zaskoczył przeciwników.

Niestety, co prawda udało się zadać spore straty Prusakom, ale ostatecznie 4 korpusy z armii Bluchera skoncentrowały się pod Ligny gotowe do bitwy.

Dzień wcześniej, próbując rozbić poszczególne brygady z korpusu Ziethena, w kierunku na Gossieles ruszyły oddziały doborowej kawalerii gwardii z dywizji Lefebvre – Desnouettes’a, wspierane przez jazdę gen Pire i pułk młodej gwardii. Te mieszane siły stanowiły awangardę Napoleona w tym kierunku i miały doprowadzić do rozbicia uciekających Prusaków, co ostatecznie nie zostało uwieńczone sukcesem.

Dowodzący tą awangardą gracz będzie miał okazję sprawdzić, czy jest w stanie dowodzić lepiej niż jej historyczny dowódca, przede wszystkim będzie miał niepowtarzalną możliwość poprowadzenia do boju kawalerii gwardii, w tym słynnego szwadronu Elby. Z drugiej strony brak silnej artylerii i tylko jeden pułk piechoty będą stanowiły jej istotną słabość. Z pewnością awangarda ta będzie dużym wyzwaniem, ale również przyniesie dużą przyjemność z grania.

DOWÓDCA AWANGARDY:

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Charles Lefebvre-Desnouettes	★★★★	0	Niesubordynowany furia! jeśli jakkolwiek jednostka z jego awangardy nie zda testu rozkazów, to automatycznie otrzymuje rozkaz „natarcie” na najbliższą dywizję przeciwnika.

Dowódca dywizji kawalerii gwardii

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
François A. Ch. Lallemand	★★★	0	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 - 5.

Dowódca 2 dywizji kawalerii

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Pierre Claude Pajol	★★★	1	Szaaaarzaaaa! +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.

Dowódca 1 pułku huzarów

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
François J. M. Clary	★★★	0	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 - 5.

Dowódca pułku Młodej Gwardii

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Jacques E. Trappier de Malcolm	★★★	0	Zdobycwa miast: Jednostki w jego dywizji dostają +1 do WB, jeśli atakują TZ.

HISTORYCZNA AWANGARDA LEFEBVRE – DESNOUETTESA

AWANGARDA	Dywizja kawalerii gwardii 2 dywizja kawalerii 1 pułk huzarów (0 – 1) Pułk piechoty młodej gwardii
------------------	--

DYWIZJE	Skład dywizji	PULKI	Skład pułków	UWAGI
Dywizja kawalerii gwardii	Pułk strzelców konnych gwardii. Pułk lansjerów gwardii	Pułk strzelców konnych gwardii	6 szwadronów strzelców konnych gwardii 2 szwadrony Mameluków ¹	Pułk strzelców konnych gwardii można podzielić na dwie odrębne jednostki. Jedna będzie liczyć 4 lub 6 szwadronów strzelców konnych, druga 0 – 2 szwadrony strzelców konnych i 2 szwadrony Mameluków.
		Pułk lansjerów gwardii	4 szwadrony „czerwonych lansjerów” 2 szwadrony polskich szwoleżerów lansjerów gwardii	Pułk lansjerów gwardii można podzielić na dwie odrębne jednostki – jedną składającą się ze wszystkich szwadronów „czerwonych lansjerów” i drugą złożoną tylko z Polaków.
2 dywizja kawalerii	1 i 6 pulki strzelców konnych 5 i 6 pulki lansjerów 1 bateria artylerii konnej 6f	Pułk strzelców konnych	4 szwadrony strzelców konnych	Brygadowanie: można utworzyć brygady składające się z dwóch pułków strzelców konnych lub dwóch pułków lansjerów.
		Pułk lansjerów	4 szwadrony lansjerów	
1 pułk huzarów	1 pułk huzarów	1 pułk huzarów	4 szwadrony huzarów	1 pułk huzarów jest jednostką samodzielną, operuje jak osobna dywizja.
Pułk piechoty młodej gwardii	1 pułk tyralierów młodej gwardii.	Pułk piechoty młodej gwardii	2 bataliony tyralierów młodej gwardii	Pułk piechoty młodej gwardii jest jednostką samodzielną, operuje jak osobna dywizja.

¹ Oryginalna liczba szwadronów została dostosowana do przelicznika 1 podstawka = 2 szwadrony.

Statystyki jednostek

Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
KAWALERIA							
Strzelcy konni	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku.
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Lansjerzy	70	Lance!	1	0	3	8	Lekka kawaleria. Flankierzy.
Strzelcy konni Gwardii	70	Karabinek 5 cm	2	1	4	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Mamelucy	70	Broń biała	2	1	4	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
„Czerwoni lansjerzy”	70	Lance	2	0	4	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Polscy szwoleżerowie – lansjerzy gwardii	70	Lance	2	0	4	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. Elita!
PIECHOTA							
Tyralierzy młodej gwardii	17/26	Muskiet 8 cm	3	3	4	8	Tyraliera. Czworobok. <i>Ordre mixte</i> . Lekka piechota. Weterani.
ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	Ruch	Zasięg strzału	SO	WTR	Morale	Amunicja	Zasady specjalne
Konna 6- funtówka	50/5	40/30/10 cm	2	3	7	4	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)



Francuska piechota w 1815 roku.

Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek: Mateusz Kaziów hjaalstudio.eu





Awangarda francuskiej Armii Alp marszałka Sucheta w 1815 roku

W bardzo krótkim czasie nowy dowódca dał się poznać jako zdolny wódz, dobry administrator, wyrozumiały i zręczny kierownik. "Gdyby Napoleon miał dwóch Suchetów" - powiedziała madame Campan - "zdobyłby i utrzymał Hiszpanię".

A. G. Macdonell, „Napoleon i jego marszałkowie”

Silne strony: Niezwykle liczna piechota liniowa, silna artyleria, Suchet.

Słabe strony: Bardzo słaba kawaleria, brak lekkiej piechoty.

Zasady specjalne: *Alpy:* Po wystawieniu wszystkich terenów, gracz francuski może wystawić jedno dodatkowe wzgórze. *Forsonny marsz:* Za cenę zwiększenia o 1 poziom dezorganizacji, francuskie jednostki mogą ruszyć się o 5 cm więcej w przypadku piechoty i artylerii pieszej oraz 10 cm w przypadku jazdy i artylerii konnej. *Forsonnego marszu* nie mogą wykonywać zdeorganizowane jednostki.

Morale armii: 11

Oprócz głównego frontu w Belgii, 1815 rok to także kilka frontów pomocniczych, gdzie także toczyły się walki. Napoleon z góry traktował je jako drugorzędne, szukając rozstrzygnięcia z Prusakami i Brytyjczykami, ale jak najdłuższe powstrzymywanie przeciwnika przez niewielkie francuskie armie na pomocniczych teatrach działań, było jak najbardziej pożądane.

Do tego celu na południowym wschodzie odtworzono tzw. Armię Alp, która pod tą nazwą zasłynęła podczas rewolucji francuskiej. Odtworzenie starej nazwy było jednym z wielu ruchów, które miały „obudzić” ducha Francuzów i skłonić ich do poświęceń i zawziętej obrony. Dowództwo Armii Alp otrzymał niezwykle utalentowany marszałek Michał Louis Suchet, który przez cały okres wojen napoleońskich nie miał okazji udowodnić swoich zdolności na głównym froncie. Gdziekolwiek indziej był jednak wysyłany, odnosił praktycznie same sukcesy. Największym z nich była z pewnością kampania w Hiszpanii. Suchet był znany także ze swojej praworządności i uczciwości, co w warunkach wojny na półwyspie stanowiło spory ewenement.

Armia Sucheta składała się z dwóch dywizji piechoty, dywizji jazdy i pomocniczych dywizji gwardii narodowej, które służyły głównie do obsadzania fortów i miast. Napoleon nakazał Suchetowi podjęcie ofensywnych działań i zablokowanie przejść alpejskich przed nadchodzącą armią barona Frimonta. Suchetowi udało się dotrzeć do przełęczy alpejskich przed przeciwnikiem, ale wobec prawie trzykrotnej przewagi przeciwnika jego wojska zaczęły się cofać we wszystkich punktach. Kilka razy Austriacy byli odpierani, kilka razy udawały się też kontrataki, ale w końcu wojska Frimonta przekroczyły Alpy, potem pasmo Jury i zdobywszy Fort l'Ecluse, ruszyły na Lyon.

Z początkiem lipca dookoła miasta rozegrało się kilka potyczek. Korzystający z przewagi liczebnej Austriacy oskrzydłali i wypierali Francuzów, coraz bardziej okrążając miasto. Gdy zagrozili samemu Lyonowi, władze miasta zdecydowały 11 lipca o poddaniu się Austriakom. Wkrótce podpisano też ogólny rozejm, który zakładał wycofanie armii Sucheta na północ, nad Loarę.

Wobec trzykrotnej przewagi przeciwnika Suchetowi nie udało się oczywiście odnieść zwycięstwa, ale jego armia stawiała zacięty i długotrwały opór, często dotkliwie kásając Austriaków, spowalniając ich marsz ku Francji.

DOWÓDCA AWANGARDY:

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Louis-Gabriel Suchet	★★★★	1	Doskonały taktyk: Dowódcy jego dywizji w odległości 30 cm od niego dostają +1 do dowodzenia. Organizator: Jednostki w jego korpusie mogą odzyskać dwa poziomy dezorganizacji w ciągu 1 tury.

22 dywizja piechoty

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Philibert J. B. F J. hrabia Curial	★★★	0	Jak weterani: Pułk, do którego dołączy, otrzymuje na ten czas status weteranów. Bronić Francji! Jeśli dołączył do pułku, który został odepchnięty w wyniku ostrzału, lub walki wręcz, to kosztem punktu wytrzymałości i poziomu dezorganizacji, pułk może zostać na swoim miejscu. Nie dotyczy odepchnięć w wyniku testów morale.

23 dywizja piechoty

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Joseph Marie Dessaix	★★★	0	Góral: Pułki jego dywizji, znajdujące się 30 cm od niego, dostają +1 do WB, jeśli znajdują się gdziekolwiek na wzgórzach.

15 dywizja kawalerii

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
François J. B. Quesnel du Torpt	★★★	0	Szaaaarżaaaa! +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.

HISTORYCZNA AWANGARDA SUCHETA

AWANGARDA	22 dywizja piechoty 23 dywizja piechoty 15 dywizja kawalerii
------------------	--

DYWIZJE	Skład dywizji	PULKI	Skład pułków	UWAGI
22 dywizja piechoty	7 pułk piechoty 14 pułk piechoty 20 pułk piechoty 24 pułk piechoty Bateria artylerii pieszej 6f	7 pułk piechoty	3 bataliony piechoty liniowej	Można brygadować po dwa pułki następująco: 7 i 14 pułk piechoty razem. 20 i 24 pułk razem.
		14 pułk piechoty	2 bataliony piechoty liniowej	
		20 pułk piechoty	3 bataliony piechoty liniowej	
		24 pułk piechoty	2 bataliony piechoty liniowej	
23 dywizja piechoty	42 pułk piechoty 53 pułk piechoty 67 pułk piechoty Bateria artylerii pieszej 6f	42 pułk piechoty	2 bataliony piechoty liniowej	Można zbrygadować 42 i 53 pułk. Nie można brygadować 67 pułku piechoty.
		53 pułk piechoty	2 bataliony piechoty liniowej	
		67 pułk piechoty	3 bataliony piechoty liniowej	
15 dywizja jazdy	10 pułk strzelców konnych 18 pułk dragonów Bateria artylerii konnej 6f	10 pułk strzelców konnych	4 szwadrony strzelców konnych	Brygadowanie: można połączyć oba pułki w brygadę. Historycznie oba pułki liczyły po 3 szwadrony, w grze dostały po 2 podstawki (4 szwadrony), ale o osłabionej wytrzymałości.
		18 pułk dragonów	4 szwadrony dragonów	

Statystyki jednostek

Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
PIECHOTA							
Piechota liniowa	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok.
KAWALERIA							
Strzelcy konni	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pulku.
Dragoni	60	Karabinek 5 cm	2	1	3	8	Kawaleria liniowa
ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	Ruch	Zasięg strzału	SO	WTR	Morale	Amunicja	Zasady specjalne
Konna 6- funtówka	50/5	40/30/10 cm	2	3	7	4	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
6- funtówka	25/5	40/30/10 cm	2	4	7	4	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)



Francuska piechota w 1815 roku. Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek: Mateusz Kaziów hjaalstudio.eu





Awangarda IX Korpusu Wielkiej Armii w 1812 roku

Autor awangardy: Michał „Kadrinazi” Paradowski

Do mnie dzieci, dzień się jeszcze nie skończył!

Wilhelm, margraf Badonii, w bitwie pod Berezyną

Silne strony: Różne rodzaje piechoty, dużo piechoty, silna artyleria, dobrzy generalowie.

Słabe strony: Przeciętą jazdą.

Zasady specjalne: *Forsonny marsz* – za cenę zwiększenia o 1 poziom dezorganizacji, francuskie jednostki mogą ruszyć się o 5 cm więcej w przypadku piechoty i artylerii pieszej oraz 10 cm w przypadku jazdy i artylerii konnej. *Forsonnego marszu* nie mogą wykonywać zdeorganizowane jednostki.

Francuski duch! – Francuzi w czasach Napoleona byli znani ze swojej agresji i inicjatywy. Napoleon mawiał, że naturalnym dla nich stanem jest ofensywa, która najlepiej wyraża francuskiego ducha. Było to szczególnie widoczne do czasu klęsk Cesarza Francuzów. Wszystkie jednostki posiadające cechę „Francuski duch!”, mają zwiększone morale o 1 w trakcie szarży/ataku na bagnety.

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

Niemcy – piechota z krajów niemieckich (Berg, Badenia, Hesse – Darmstadt) potrafiła twardo walczyć. Gracz może zdecydować, że posiadająca tę cechę piechota jest odpychana tylko na 5 cm, zamiast 10 cm (lub 10 cm zamiast 20 cm jeśli odepchnięcie ma być podwójne).

Morale armii: Połowa wartości punktowej armii zaokrąglając w górę.

IX Korpus Wielkiej Armii, dowodzony w kampanii 1812 roku przez marszałka Victora, należał do jednostek rezerwowych, jego część wkroczyła do Rosji dopiero w sierpniu tegoż roku. Oddziały marszałka brały udział głównie w działaniach osłonowych, zapisując jednak piękną kartę w czasie tragicznej bitwy nad Berezyną. IX korpus walczył tam pod Studzianką z oddziałami rosyjskimi Wittgensteina, ponosząc ogromne straty.

Oddziały marszałka Victora są jednak bardzo ciekawym wyzwaniem modelarskim i z tego też powodu powstała niniejsza lista armijna. Pozwala ona wystawić na jednym polu bitwy – w ramach jednego korpusu – oddziały francuskie, polskie, a także różnych niemieckich sojuszników Napoleona. Z tego też powodu starałem się zebrać nieco informacji dotyczących wyglądu oddziałów niemieckich, jako że zarówno oddziały francuskie jak i te z Księstwa Warszawskiego są o wiele lepiej znane. Starałem się także, w oparciu o dostępne mi materiały źródłowe, oddać pełną strukturę korpusu w czasie kampanii 1812 roku, z uwzględnieniem specyficznego składu brygad i dywizji. IX korpus pozwala na wystawienia bardzo zróżnicowanych, acz niekoniecznie zbalansowanych rozpisek armijnych do BW-N.

Niniejsza rozpiska zawiera cały francuski korpus, umożliwiając wystawienie kilku różnych awangard.



Francuska piechota lekka w lesie. Zdjęcie Monika Jedrys, malowanie figurek Łukasz „Aldin” Wnuk

Schemat dowodzenia:

Wystawiając każdą awangardę gracze jako głównodowodzącego będą używali marszałka Victora. Piechotą oraz jazdą będą dowodzić zawsze generalowie oznaczeni trzema gwiazdkami. Dowodzenie obejmie ten generał, którego dywizję gracze wybiorą, z tymże kawalerią zawsze dowodzi generał Fournier-Sarlovèze gdyż korpus ma tylko jedną dywizję jazdy.

Dodatkowo wystawiając daną dywizję gracze mają prawo **dokupić historycznych brygadierów w cenie 3 pkt za jednego brygadiera**. Brygadierzy nie doliczają się do wysokości morale armii, są traktowani jako dokupione dodatki. Można dokupić brygadierów tylko z tej dywizji, którą się wystawia w awangardzie. Te same zasady obowiązują na szczeblu korpusu.

DOWÓDCA KORPUSU

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Claude Victor -Perrin, książę Belluno	★ ★ ★ ★	1	Organizator: Jednostki w jego korpusie mogą odzyskać dwa poziomy dezorganizacji w ciągu 1 tury.

26 dywizja piechoty

DYWIZJONER			
Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Herman Willem Daendels	★ ★ ★	0	Ani kroku wstecz: + 1 do dowodzenia, przy testowaniu powodzenia rozkazu obrony.
BRYGADIERZY			
Wilhelm von Hochberg , margraf Badenii	★ ★	1	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 – 5.
General Damas	★ ★	1	Manewrowy: +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
Książę Emil Hesse-Darmstad	★ ★	0	Zdobywca miast: Jednostki w jego dywizji dostają +1 do WB, jeśli atakują TZ.

12 dywizja piechoty

DYWIZJONER			
Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Louis Partouneaux	★ ★ ★	0	Ani kroku wstecz: + 1 do dowodzenia, przy testowaniu powodzenia rozkazu obrony.
BRYGADIERZY			
General Camus	★ ★	0	Doskonały organizator: Jednostki w jego dywizji odzyskują 2 poziomy dezorganizacji w ciągu 1 tury.
General Blanmont	★ ★	0	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 – 5.
General Billard	★ ★	0	Mistrz tyralieri: Oddziały z właściwością „tyraliera” w jego dywizji posiadają modyfikator -2 to trafienia (zamiast -1), gdy ktoś do nich strzela. Jednostki lekkiej piechoty w jego dywizji mają +1 do morale.



Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek Westfalczyków Jarosław Asztemborski.

28 dywizja piechoty

DYWIZJONER			
Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Jean-Baptiste Girard	★★★	1	Szybciej! Jednostki piechoty w jego dywizji mają zwiększony ruch o 3 cm.
BRYGADIERZY			
General Soyes	★★	1	Manewrowy: +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.
General Devilliers	★★	0	Doskonały organizator: Jednostki w jego dywizji odzyskują 2 poziomy dezorganizacji w ciągu 1 tury.

4 dywizja kawalerii

DYWIZJONER			
Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
François Louis Fournier-Sarlovèze	★★★	0	Szaaaarżaaa: +1 do dowodzenia, przy testowania powodzenia rozkazu natarcia.
BRYGADIERZY			
General Delaitre	★★	1	Szaaaarżaaaa! +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu natarcia.
Pulkownik de Laroche	★★	0	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 – 5.

FORMACJE WYŻSZE

AWANGARDA	26 dywizja piechoty
AWANGARDA	12 dywizja piechoty + jedna z brygad kawalerii
AWANGARDA	4 dywizja kawalerii + jedna brygada piechoty z 26 dywizji piechoty + 1 bateria artylerii konnej 6f z Bergu + 1 bateria artylerii pieszej 6f (z Bergu lub Badenii w zależności jaką wystawiono brygadę).
IX KORPUS LATEM 1812 ROKU	26 i 12 dywizja piechoty + 4 dywizja kawalerii
IX KORPUS W BITWIE POD BEREZYNĄ	26 (osłabiona ²), 12 (osłabiona ³) i 28 dywizja piechoty + 4 dywizja kawalerii (osłabiona) ⁴



Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek Matensz Kaziów hjaalstudio.eu

² Liczba dostępnych batalionów w każdej brygadzie to liczebność maksymalna podzielona na dwa (zaokrąglając w dół), nie można też wystawić artylerii z Bergu.

³ Liczba dostępnych batalionów w każdej brygadzie to liczebność maksymalna podzielona na dwa (zaokrąglając w dół), nie można też wystawić artylerii pulkowej. Dywizja może mieć maks. tylko 1 baterię artylerii pieszej.

⁴ Wszystkie pułki maks. po 2 szwadrony.

DYWIZJE	Skład dywizji	PULKI	Skład pułków	UWAGI
26 dywizja piechoty	1 badeński pułk piechoty 3 badeński pułk piechoty Batalion jegrów badeńskich „Lingg” 1 pułk piechoty z Bergu 2 pułk piechoty z Bergu 3 pułk piechoty z Bergu 4 pułk piechoty z Bergu Pułk gwardii Hesse – Darmstadt Heski pułk przyboczny Pułk heskich fizylierów gwardii 4 westfalski pułk piechoty badeńska bateria artylerii pieszej 6f ⁵ bateria artylerii pieszej 6f z Bergu ⁶ bateria artylerii konnej 6f z Bergu ⁷	1 badeński pułk piechoty	2 bataliony badeńskiej piechoty liniowej	Brygadowanie: 1. Brygada może składać się ze wszystkich pułków badeńskich i batalionu badeńskich jegrów. 2. Brygada może składać się ze wszystkich pułków z Bergu. 3. Brygada może składać się ze wszystkich pułków heskich i pulku westfalskiego.
		3 badeński pułk piechoty	2 bataliony badeńskiej piechoty liniowej	
		Batalion jegrów badeńskich „Lingg”	Batalion jegrów badeńskich	
		1 pułk piechoty z Bergu	2 bataliony piechoty liniowej z Bergu	
		2 pułk piechoty z Bergu	2 bataliony piechoty liniowej z Bergu	
		3 pułk piechoty z Bergu	1 batalion piechoty liniowej z Bergu	
		4 pułk piechoty z Bergu	2 bataliony piechoty liniowej z Bergu	
		Pułk gwardii Hesse – Darmstadt	2 bataliony gwardii heskiej	
		Heski pułk przyboczny	2 bataliony heskiego pulku przybocznego	
		Pułk heskich fizylierów gwardii	2 bataliony heskich fizylierów gwardii	
		4 westfalski pułk piechoty	2 bataliony piechoty liniowej (westfalskiej)	



Francuska piechota liniowa w 1812 roku. Zdjęcia i malowanie figurek Artur „Fromhold” Świetlik.

⁵ Może być wystawiona tylko gdy obecne są wszystkie pulki z Badenii.

⁶ Może być wystawiona tylko gdy obecne są wszystkie pulki z Bergu.

⁷ Może być wystawiona tylko gdy obecne są wszystkie pulki z Bergu.

12 dywizja piechoty	10 pułk piechoty lekkiej (francuski) 29 pułk piechoty lekkiej (francuski) 125 pułk piechoty liniowej (francuski) Prowizoryczny pułk piechoty liniowej (francuski) 44 pułk piechoty liniowej (francuski) 126 pułk piechoty liniowej (francuski) 2 baterie artylerii pieszej 6f	10 pułk piechoty lekkiej (francuski)	1 batalion piechoty lekkiej	Brygadowanie: 1. Brygada może składać się z 10 i 29 pułku piechoty lekkiej. 2. Brygada może składać się z 125 pułku piechoty liniowej i prowizorycznego pułku piechoty liniowej. 3. Brygada może składać się z 44 i 126 pułków piechoty liniowej.
		29 pułk piechoty lekkiej (francuski)	4 bataliony piechoty lekkiej 1 bateria artylerii pulkowej 3f	
		125 pułk piechoty liniowej (francuski)	3 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pulkowej 3f	
		Prowizoryczny pułk piechoty liniowej (francuski)	3 bataliony piechoty liniowej	
		44 pułk piechoty liniowej (francuski)	2 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pulkowej 3f	
		126 pułk piechoty liniowej (francuski)	4 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pulkowej 3f	
28 dywizja piechoty	4 pułk piechoty Księstwa Warszawskiego 7 pułk piechoty Księstwa Warszawskiego 9 pułk piechoty Księstwa Warszawskiego Pułk saski Löw Pułk saski von Rechten 2 baterie artylerii pieszej 6f (polskie)	4 pułk piechoty Księstwa Warszawskiego	2 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pulkowej 3f	Brygadowanie: 1. Brygada może składać się z 4, 7 i 9 pułku piechoty Księstwa Warszawskiego. 2. Brygada może składać się z dwóch pułków saskich.
		7 pułk piechoty Księstwa Warszawskiego	2 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pulkowej 3f	
		9 pułk piechoty Księstwa Warszawskiego	2 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pulkowej 3f	
		Pułk saski Löw	2 bataliony piechoty saskiej	
		Pułk saski von Rechten	2 bataliony piechoty saskiej	



Francuska piechota liniowa w 1812 roku. Zdjęcia i malowanie figurek Artur „Fromhold” Świątlik.

4 dywizja kawalerii	Pułk szwoleżerów heskich Pułk szwoleżerów – lansjerów z Bergu Pułk huzarów badeńskich Pułk szwoleżerów saskich „Prinz Johann”	Pułk szwoleżerów heskich	2 szwadrony szwoleżerów heskich ⁸	Brygadowanie: 1. Brygada może składać się z pułku szwoleżerów heskich i pułku szwoleżerów – lansjerów z Bergu. 2. Brygada może składać się z pułku huzarów badeńskich i pułku szwoleżerów saskich „Prinz Johann”.
		Pułk szwoleżerów – lansjerów z Bergu	4 szwadrony szwoleżerów – lansjerów z Bergu	
		Pułk huzarów badeńskich	4 szwadrony huzarów badeńskich	
		Pułk szwoleżerów saskich „Prinz Johann”	4 szwadrony szwoleżerów saskich „Prinz Johann”	



Piechota westfalska w walce z Rosjanami. Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek Westfalczyków Jarosław Asztemborski.

⁸ Oryginalnie były to 3 szwadrony, na potrzeby gry stan jednostki został zredukowany do dwóch szwadronów (1 podstawki).

Statystyki jednostek

Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
PIECHOTA							
Badeńska piechota liniowa	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok. <i>Niemcy</i> .
Jęgrzy badeńscy	19/27	Karabin 10 cm	1	4	4	7	Tyaliera. Czworobok. <i>Niemcy</i> . Piechota lekka.
Piechota liniowa z Bergu	15/25	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok. <i>Niemcy</i> .
Saska piechota liniowa 1812	15/25	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok. <i>Niemcy</i> .
Piechota heska	15/25	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok. <i>Niemcy</i> .
Gwardia heska⁹	15/25	Muszkiet 8 cm	2	3	4	8	Tyaliera. Czworobok. <i>Niemcy</i> . Weterani.
Piechota liniowa 1812 roku (polska)	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	8	Tyaliera. Czworobok. <i>Polacy</i> . Szyk rozproszony.
Piechota liniowa (westfalska)	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok. <i>Niemcy</i> .
Francuska piechota lekka 1812	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	8	Tyaliera. Czworobok. <i>Ordre mixte</i> . Francuski duch! Piechota lekka.
Francuska piechota liniowa 1812	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok. <i>Ordre mixte</i> . Francuski duch!
KAWALERIA							
Huzarzy badeńscy	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. Huzarzy +1 morale do szarży. Flankierzy.
Szwolężerowie - lansjerzy z Bergu	70	Lance!	1	0	3	7	Lekka kawaleria. Flankierzy. Lance!
Szwolężerowie hescy	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	7	Lekka kawaleria. +1 do SO całego pułku. Flankierzy.
Szwolężerowie sascy	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	7	Lekka kawaleria. +1 do SO całego pułku. Flankierzy.
ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	Ruch	Zasięg strzału	SO	WTR	Morale	Amunicja	Zasady specjalne
6- funtówka	25/5	40/30/10 cm	2	4	7	4	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
Konna 6- funtówka	50/5	40/30/10 cm	2	3	7	4	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)



Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”.

⁹ Te same statystyki ma również heski pułk przyboczny i fizylierzy gwardii heskiej.





7 Dywizja Piechoty X Korpusu Wielkiej Armii w 1812 roku

Autor awangardy: Artur „Fromhold” Świedlik

Gdyby nie usiłowania gen. Bachelu i jego brygady, gdyby nie męstwo polskich oficerów, pułkownika Kamińskiego, kapitana Ostrowskiego, X Korpus, własnemu losowi zostawiony, byłby znacznie uszkodzony lub nawet zupełnie stracony!

P. de Segur na podstawie raportów marszałka Macdonalda

Silne strony: Bardzo silna artyleria (w tym pułkowa), dużo dobrej jakości piechoty.

Słabe strony: Słaba kawaleria.

Zasady specjalne: *Umocnienia:* Po wystawieniu wszystkich terenów gracz może wystawić jeden odcinek fortyfikacji liniowych (o długości maksymalnie 10 cm).

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

Morale armii: 13

W czerwcu 1812 roku Wielka Armia dowodzona przez największego z dotychczasowych wodzów – Napoleona I Cesarza Francuzów, przekroczyła granicę wytyczoną traktatem w Tylży w 1807 pomiędzy Księstwem Warszawskim i Imperium Rosyjskim. Tym samym rozpoczęła się największa z dotychczasowych wojen w Europie.

Na temat głównego – moskiewskiego kierunku działań powstało bardzo wiele publikacji zwartych, artykułów i wspomnień. Niniejsza lista armijna do systemu bitewnego BW – N odnosi się do mniej popularnego północnego teatru działań, nie tak spektakularnego, lecz także istotnego. Od początku kampanii skrajne, lewe skrzydło Wielkiej Armii stanowił wydzielony X Korpus dowodzony przez marszałka Stefana (Etienne) Macdonalda ks. Tarentu. Korpus miał dość specyficzny kształt m.in. z powodu kawalerii przydzielanej do poszczególnych dywizji, a nie działającej wyłącznie na szczeblu korpusów. Skład korpusu na dzień 1 lipca 1812 stanowiły:

7 Dywizja Piechoty – gen. Grandjeana oraz 27 Dywizja Piechoty (pruska). Obie dywizje wsparte były pruską kawalerią oraz dość silną artylerią w tym działami pułkowymi.

Działania na tym kierunku ograniczały się początkowo jedynie do pościgu za wycofującymi się oddziałami rosyjskimi. Granicę przekroczono pod Tylżą. Kontyngent pruski cieszący się niestety od początku wojny zbyt dużą samodzielnością, posuwał się w kierunku Rygi. 7 dywizja z samym ks. Tarentu maszerowała na Dźwińsk.

W połowie lipca doszło do pierwszego poważnego starcia, gdzie siły pruskie gen. Grawerta odrzuciły rosyjską kolumnę gen. Lewisa pod Eckau. Korpus pozbawiony ciężkiego parku artylerii nie mógł jednak zbyt wiele zdziałać pod mocno ufortyfikowaną Rygą. Z kolei 7 Dywizja Piechoty, przy której znajdował się sam Macdonald prawie bez oporu zajęła Dźwińsk z nieukończonymi fortyfikacjami, 20 działami i dużą ilością amunicji. W straży przedniej dywizji szła brygada (tj. 10 pułk piechoty Księstwa Warszawskiego) gen. Michała Radziwiłła, która zajęła szaniec przedmostowy na Dźwinie. Wkrótce, wobec zatrzymania poruszeń II i VI korpusów francuskich dowodzonych przez marszałków Oudinota i St.Cyra w Połocku, również nad dolną Dźwiną ustały poważne działania zaczepne. Ograniczały się jedynie do drobnych utarczek z niewielkimi oddziałami detaszowanymi z rosyjskiego I Korpusu Wittgensteina osłaniającego kierunek na Petersburg oraz siłami z garnizonu Rygi.

We wrześniu Rosjanie otrzymali wzmocnienie w postaci korpusu z Finlandii dowodzonego przez gen. Steinheila. Tym samym stosunek sił stał się niekorzystny dla strony francuskiej. Strona rosyjska, znacznie się po tym fakcie zaktywizowała, podejmując co raz poważniejsze ataki na placówki francuskie. W jednej z takich akcji pod Illuksztą odznaczyła się kompania por. Racięckiego z 10 pułku piechoty. Wkrótce jednak działania w tym rejonie znów straciły na dynamice, kiedy korpus Steinheila odszedł w rejon Połocka dla połączenia się z korpusem Wittgensteina. General Essen również został odwołany ze stanowiska gubernatora Rygi, a jego miejsce zajął gen. Pauluzzi.

W drugiej połowie października położenie sił francuskich na północnym odcinku znacznie się pogorszyło. II i VI korpusy dowodzone przez St. Cyra zostały zmuszone do opuszczenia Połocka oraz Witebska. Tym samym utracono zorganizowane magazyny, a linie komunikacyjne zostały poważnie zagrożone. Korpus Macdonalda został oskrzydłony klinowym ruchem Wittgensteina odcinającym go od reszty armii na południu. Nowy gubernator Rygi – Pauluzzi wszczął tajne negocjacje z gen. Yorckiem, starając się przeciągnąć Prusaków na stronę Rosjan. Dotychczas pruski kontyngent

walczył dzielnie, wykazując się dobrą postawą. W zmienionych, niekorzystnych warunkach w jakich znalazła się Wielka Armia zaczęła kielkować myśl o przejściu na stronę rosyjską.

Tymczasem na głównym froncie, zasadnicza część Wielkiej Armii, za cenę dużych strat i zupełnego rozprzężenia szeregów, zdołała wyrwać się z zaciskanych nad Berezyną kleszczy rosyjskich. Dopiero w nocy z 17 na 18 grudnia Macdonald otrzymał rozkaz wycofania się w stronę Królewca. Ks. Tarentu miał jednak wcześniej wieści o tym co zaszło na południu i koncentracja była już w zaawansowanym stanie. Dzięki temu już 19 grudnia podjęto marsz odwrotowy. 7 Dywizja poruszała się w tym marszu z przodu. Przy niej też znajdował się Macdonald. Z tyłu, w odstępie jednego dnia, maszerował gen. Yorck z wojskami pruskimi. Fakt ten został później wykorzystany przez Rosjan, którzy przekonali dowódcę pruskiego do opuszczenia sił francuskich i kapitulacji. Początkowo Napoleon planował stworzenie linii oporu na Niemnie. Korpus Macdonalda w stosunkowo dobrym stanie, wsparty świeżymi oddziałami z XI Korpusu marsz. Augereau miał stanowić trzon sił obrony. Niestety po odejściu Cesarza obowiązki głównodowodzącego objął król Neapolu Murat, który zniweczył cały plan, opuszczając przedwcześnie Królewiec.



Piechota polska (tutaj z V Korpusu Wielkiej Armii). Zdjęcie i malowanie figurek Artur „Frombold” Świątek.

Tymczasem X Korpus wciąż przedzierał się na zachód w stronę Królewca, co raz bardziej osaczany przez Rosjan. W straży przedniej szła brygada Bachelu złożona z 10 pp i kawalerii pruskiej. 26 grudnia Pod Tylżą doszło do starcia z grupą gen. Laskowa złożoną z dwóch batalionów jeźdźców, trzech szwadronów huzarów i pułku kozaków. Rosjanie zajmowali wieś Piktupony. Zmuszono ich do odstąpienia szarżą kawalerii pruskiej i atakiem na bagnety brygady gen. Bachelu. Jeżeli nie doszło do zmian organizacyjnych były to 1 pp (westfalski) oraz 11 pp (polski). 7 Dywizja Piechoty wkroczyła do Tylży, a gen. Bachelu ubezpieczył kierunek na Ragnetę dokąd wycofali się Rosjanie. Wydawało się, że sytuacja jest w miarę opanowana, niestety w nocy z 29 na 30 grudnia gen. Yorck zastępujący od jakiegoś czasu nieobecnego, chorego gen. Grawerta podpisał w Taurogach kapitulację, przechodząc na stronę Rosjan. Towarzysząca 7 dywizji pruska kawaleria poszła śladem reszty sił pruskich i opuściła dotychczasowych francuskich sojuszników. Na szczęście w Tylży dołączyły niedawno sformowane na Litwie 17 i 19 pułki ułanów. Tym samym dywizja została pozbawiona całkowicie kawalerii. Kiedy Macdonald ruszył w dalszą drogę na zachód Wittgenstein wysłał pościg w postaci wojsk gen. Szepieliewa wzmocnionych brygadą piechoty gen. Berga z zadaniem osaczenia wymykającego się X Korpusu. Na skutek opóźnienia spowodowanego zmyleniem drogi przez Rosjan, do odcięcia sił francuskich nie doszło. Rosjanom udało się natomiast dogonić straż tylną dowodzoną przez gen. Bachelu pod Miławkami, ale zostali ze stratami odparci.

Do kolejnych walk doszło pod Labiewem (Labiau) nad rz. Deimą gdzie 7 dywizja broniła tamtejszej przeprawy mostowej. Straż przednia pod gen. Radziwillem, natychmiast po przybyciu do tej miejscowości przystąpiła do budowy szańca przedmostowego. Następnie dołączyła straż tylna gen. Bachelu, a za nią nadciągali Rosjanie. Radziwiłł ruszył więc dalej na zachód, a w szańcach pozostał Bachelu. Obrońcom nie sprzyjały warunki pogodowe. Rzeka zamarzła, co ułatwiło Rosjanom jej sforsowanie jedną kolumną powyżej miasta i zaatakowanie szańców od tyłu, podczas gdy druga kolumna atakowała w tym czasie od frontu. Szańce od frontu były obsadzone półbaterią (3 działa) polskiej artylerii konnej kpt. Ostrowskiego. Drugą półbaterią dowodził kpt. Ignacy Ledóchowski osłaniając pozycję od prawej strony. Pojedynek artyleryjski z 8 działową baterią rosyjską zakończył się podpaleniem budynku obok pozycji Ostrowskiego i koniecznością odwrotu. Na pozycji Ledóchowskiego wymiana ognia z przeważającą liczebnie baterią rosyjską zakończyła się uszkodzeniem dział polskich i niemożnością ich ewakuacji wobec trudnego terenu kanałów i błot. Kpt. Ledóchowski (późniejszy generał) został tu ranny, tracąc nogę. Na szczęście silne uderzenie na bagnety dwóch batalionów 10 pp prowadzonych przez płk. Kamieńskiego chwilowo zażegnało niebezpieczeństwo i pozwoliło przebić się, przy flankującym

ogniu piechoty rosyjskiej z obu stron odcinającym dostęp do mostów na kanale. Wykorzystując chwilę niepowodzenia rosyjskiego ewakuowano z wałów armaty Ostrowskiego na wzgórze poza obrębem fortyfikacji. W tej utarczce utracono jednak 3 armaty i ok 500 ludzi zabitych i rannych. W Kajmach doszło do wzmocnienia sił francuskich przybyłą 30 Dywizją Piechoty gen. Heudelet. Nocą 3/4 stycznia 1813 wojska marszałka Macdonalda przybyły do Królewca, tylko po to, by opuścić go już 5 stycznia przed świtem. Kilka godzin później do miasta wkroczyli kozacy.

Kolejne starcie z udziałem polskich jednostek miało miejsce pod Brandenburg. W starciu tym wyróżniła się również artyleria polska z kpt. Ostrowskim. Wittgenstein widząc bezowocne wysiłki Szepieliewa w nacisku na Macdonalda wzmocnił go dwoma oddziałami z zadaniem odcięcia wojskom ks. Tarentu dróg odwrotu na Malbork i Elbląg. Do walki doszło pod Młynarami koło Fromborka, gdzie ponownie atak 5 i 11 pp otworzył przejście wyczerpanym jednostkom Wielkiej Armii. 12 stycznia siły te stanęły w Elblągu.

Kolejną próbę zniszczenia ocalałych sił francuskich Rosjanie podjęli przy przeprawie przez Nogat. Ich działania zostały powstrzymane przez 10 pp Michała Radziwiłła. 14 stycznia oddziały Macdonalda sforsowały Wisłę, a 17 weszły do Gdańska, gdzie zakończył się ich niezwykle trudny etap odwrotu z wyprawy na Rosję. W Gdańsku dowodzenie nad pozostawionymi tu oddziałami przejął gen. Rapp. Twierdza broniła się do listopada 1813 tj. do czasu wyczerpania zapasów i porażki Napoleona w bitwie pod Lipskiem, po której wojska Cesarza zostały zmuszone do wycofania, aż za Ren, co uczyniło odsiecz dla Gdańska niemożliwą. Garnizon gdański skapitulował przed Rosjanami. Francuzi poszli w niewolę, kontyngenty niemieckie odeszły na zachód, a Polacy wrócili do domów zobowiązując się do niezaciągania pod sztandary cesarskie.

DOWÓDCA AWANGARDY:

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Étienne J. J. A. Macdonald	★★★★	1	Kolumny Macdonalda: Piechota jego korpusu, gdy stosuje formację kolumny ma dodatkowe +1 do WB.

7 Dywizja Piechoty

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Charles-Louis-Dieudonné Grandjean	★★★	0	Manewrowy: +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.

Kontyngent kawalerii pruskiej

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Karl von Hunerbein	★★★	0	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 - 5.

Kontyngent kawalerii polskiej

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Michał Tyszkiewicz	★★★	0	Za Cesarza! Raz w ciągu całej gry może podwyższyć morale 17 lub 19 pułku ułanów o 2 dla dowolnego testu morale. Podwyższenie należy zadeklarować przed rzutem.



Polska artyleria 12-funtowa. Zdjęcie i malowanie figurek Artur „Fromhold” Świątek.

HISTORYCZNA AWANGARDA X KORPUSU

AWANGARDA	7 Dywizja piechoty + kontyngent kawalerii pruskiej, lub kontyngent kawalerii polskiej
------------------	---

DYWIZJE	Skład dywizji	PULKI	Skład pułków	UWAGI
7 Dywizja piechoty	5 pułk piechoty (polski) 10 pułk piechoty (polski) 11 pułk piechoty (polski) 13 pułk piechoty (bawarski) 1 pułk piechoty (westfalski) Bateria artylerii pieszej 6f (polska) Bateria artylerii konnej 6f (polska)	5 pułk piechoty (polski)	4 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pułkowej 3f	Można tworzyć następujące brygady: 5 i 13 pułk piechoty 1 i 11 pułk piechoty
		10 pułk piechoty (polski)	4 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pułkowej 3f	
		11 pułk piechoty (polski)	4 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pułkowej 3f	
		13 pułk piechoty (bawarski)	2 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pułkowej 3f	
		1 pułk piechoty (westfalski)	2 bataliony piechoty liniowej 1 bateria artylerii pułkowej 3f	
Kontyngent kawalerii pruskiej	1 pułk huzarów pruskich	1 pułk huzarów pruskich	4 szwadrony pruskich huzarów	Pułk składał się z dwóch szwadronów z 1 pułku huzarów i 2 szwadronów z 2 pułku huzarów lejbgwardii.
Kontyngent kawalerii polskiej	17 pułk ułanów 19 pułk ułanów	17 pułk ułanów	4 szwadrony ułanów	Brygadowanie: można połączyć oba pułki w brygadę.
		19 pułk ułanów	4 szwadrony ułanów	



Piechota polska. Zdjęcie i malowanie figurek Artur „Fromhold” Świątek.

Statystyki jednostek

Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
PIECHOTA							
Piechota liniowa 1812 roku (polska)	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	8	Tyraliera. Czworobok. Szyk rozproszony.
Piechota liniowa (westfalska)	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyraliera. Czworobok.
Piechota liniowa (bawarska)	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyraliera. Czworobok.
KAWALERIA							
Huzarzy (pruscy)	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. Huzarzy +1 morale do szarży. Flankierzy.
Ułani (polscy)	70	Lance	1	0	3	9	Lekka kawaleria. +1 do WB podczas szarży. Flankierzy. Lance!
ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	Ruch	Zasięg strzału	SO	WTR	Morale	Amunicja	Zasady specjalne
3- funtówka	35/5	30/20/10 cm	1	2	7	3	Strzał rdzenny 30 cm, strzał nawiasowy 20 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +1)
Konna 6- funtówka	50/5	40/30/10 cm	2	3	7	4	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)
6- funtówka	25/5	40/30/10 cm	2	4	7	4	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)



Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek: Michał Dardziński.





Awangarda generała Czaplica w 1812 roku.

Autor awangardy: Artur „Fromhold” Świątlik

Charakter nadawał armii rosyjskiej chłop – szeregoniec, rosty i krzepki fizycznie, pod względem moralnym łączący dobroduszość z dziakością, ciemny, ślepo posłuszny, nadludźko wytrzymały na nędzę, bicie i trudy, w boju często niezaradny i ociężały, ale najczęściej obojętny na niebezpieczeństwo i nie bojący się śmierci; na ogół znosił swą dolę wojskowa i wojenna „z heroizmem niewoli”; niekiedy nie wytrzymywał i uciekał przy zdarzonej przez wojnę okazji.

Marian Kukiel, „Wojna 1812 roku”

Silne strony: Liczna kawaleria połączona z obecnością lekkiej piechoty, artyleria konna, dragoni.

Słabe strony: Brak piechoty liniowej.

Zasady specjalne: „Jak pod Stachowem” – po wystawieniu wszystkich terenów i wylosowaniu stron, gracz rosyjski może wystawić na polu bitwy dwa dodatkowe lasy.

„Kula głupia, bagnet zuch” -1 do SO każdej rosyjskiej jednostki piechoty z wyjątkiem jęgrów, rosyjska piechota ma dodatkowy bonus +1 do WB przy ataku na bagnety.

„Rosyjskiego żołnierza nie wystarczy zabić, trzeba go jeszcze przewrócić” – rosyjska piechota, jęgrzy i grenadierzy, 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.

Morale armii: 9

Późną jesienią 1812r. cofająca się spod Moskwy Wielka Armia, a raczej to co z niej zostało z powodu głodu, zimna, wreszcie nieustannych utarczek z oddziałami rosyjskimi, tak regularnymi jak i przede wszystkim kozackimi i partyzanckimi, znalazła się w niezwykle trudnym położeniu strategicznym. Z południa przybyła tzw. armia dunajska, dowodzona przez admirała Pawła Cziczagowa, podejmując ofensywę na Mińsk, w którym Rosjanie zdobyli bogate magazyny francuskie, mogące wyżywić nawet stutysięczną armię przez kilka tygodni. Plan rosyjski przewidywał złapanie wojsk francuskich w kleszcze, których ramiona miały stanowić: od wschodu główna armia rosyjska Kutuzowa, od północy połączone korpusy gen. Wittgensteina i Steinheila, a od zachodu tzw. armia dunajska. Zadaniem Cziczagowa miało być również utrzymanie linii rzeki Berezyny i niedopuszczenie do jej sforsowania przez Napoleona.

Sily francuskie przeznaczone do osłony linii komunikacyjnych były w tym rejonie zbyt słabe i źle rozmieszczone, aby zapobiec swobodnym ruchom Rosjan. Podstawowym warunkiem kontynuacji odwrotu było utrzymanie w rękach francuskich Borysowa nad Berezyną. Znajdowały się tam szaniec wybudowane przez Rosjan jeszcze przed wybuchem wojny, dla ochrony tamtejszego przedmościa. Szaniec zostały zajęte przez nie skoncentrowane jeszcze w całości oddziały polskiej 17 DP gen. Dąbrowskiego. Strona francuska, głównie za sprawą gubernatora Mińska gen. Bronikowskiego zupełnie nie stanęła na wysokości zadania, nie przygotowując się należycie do obrony. Naraziło to świeżo formowane oddziały litewskie na rozbiście i duże straty w zabitych, rannych i jeńcach. W obliczu zagrożenia nadchodzącą armią dunajską podjęto pewne kroki osłonowe. Tworzony na Litwie 3 pułk szwoleżerów lansjerów gwardii gen. Konopki (słynnego spod bitwy pod Albuera) stacjonujący w Grodnie miał wzmocnić siły Bronikowskiego pod Mińskiem. Podczas wykonywania rozkazu przemarszu, Konopka postanowił jednak zostać przez kilka dni w swoich rodzinnych stronach w okolicy Słonimia. Rosjanie dość dobrze orientowali się w dyslokacji i liczebności szwoleżerów, wokół operowały zbierające informacje patrole kozackie. General Fiodor Osten Sacken, za zgodą Cziczagowa wysłał w tym kierunku siły wydzielonego oddziału gen. Czaplica (Polaka w służbie rosyjskiej), złożonego z kawalerii regularnej, oddziałów kozackich, baszkirskich, kałmuckich, jęgrów i baterii artylerii konnej. Przy takiej przewadze rosyjskiej Konopka nie miał szans się utrzymać. 19 października Rosjanie szybko rozbili niedawno stworzony pułk gwardii, a sam dowódca dostał się do niewoli. Utracono przy tym kasę pułkową, a żony generalów (w tym Barbara Dąbrowska, żona dowódcy 17 DP) ledwo uniknęły niewoli. Był to znaczny sukces Czaplica, choć bardziej o znaczeniu propagandowym. Zrobiło to przygnębiające wrażenie w litewskich kręgach wojskowych i politycznych jak i wśród miejscowej ludności. Natomiast sukcesem na o wiele większą skalę było zajęcie Mińska przez armię dunajską, gdzie zajęto ogromne magazyny Wielkiej Armii, a ponadto Cziczagow ustawił się na pozycji ryglującej, względem wycofujących się spod Moskwy resztek sił francuskich. Rozbito przy tym nie do końca jeszcze sformowane pułki piechoty litewskiej gen. Kosseckiego.

Po krótki wypoczynku następnym celem Cziczagowa stał się Borysów nad Berezyną. Broniący oszańcowanego przedmościa Dąbrowski nie zdołał na czas skoncentrować całości swoich sił i należycie przygotować obrony, przez co zostało ono opuszczone po ciężkiej walce ze strażą przednią armii Cziczagowa oraz gen. Lamberta, a oddziały Dąbrowskiego przeszły na wschodni brzeg ścigane przez huzarów rosyjskich i kozaków. Na szczęście niedługo potem nadeszła odsiecz w postaci kawalerii francuskiej gen. Castexa z korpusu marszałka Oudinota, która śmiałym uderzeniem zepchnęła rosyjskich żołnierzy z powrotem na zachodni brzeg. Straty grupy Lamberta (dowodzonej teraz przez hrabiego Pahlana, który zastąpił ранnego Lamberta) sięgnęły 1000 zabitych, rannych i jeńców. Niestety Rosjanom w odwrocie udało się podpalić most na Berezynie, który został na tyle uszkodzony, że nie nadawał się do przeprawy.

Cziczagow znalazł się więc w niepewnej sytuacji wobec nadchodzącego Napoleona i nie był zorientowany, gdzie konkretnie ma nastąpić przeprawa Wielkiej Armii. Na północ od Borysowa zostały rozmieszczone siły podległe gen. Czaplicowi. Na skutek akcji pozoracyjnej przeprowadzonej przez Napoleona admirał był przekonany, że przeprawa wojsk francuskich nastąpi na południe od Borysowa, lub w samym mieście i to tam skupił swoje główne siły. Co więcej wydał również Czaplicowi rozkaz odejścia na południe do Borysowa. Przebywający pod Bryłami Czaplic popełnił jednak ogromny błąd, nie niszcząc dużej ilości małych mostków na rzeczkach i bagnach w rejonie Ziembina na drodze do Wilna. Pozwoliło to potem Francuzom w miarę spokojnie kontynuować odwrót. Zbieg okoliczności sprawił, że w momencie odmarszu Czaplica na Stachów i Borysów wojska francuskie i polskie rozpoczęły przeprawę pod Studzianką. Pod Bryłami pozostawiono tylko słaby oddział gen. Kornilowa, złożony z dwóch pułków kozackich i jednego jegierskiego z czterema działami. Przy takiej dyslokacji wojsk Rosjanie mogli jedynie obserwować przeprawę Wielkiej Armii i cofać się w kierunku na Borysów.

W momencie uzyskania pewniejszych informacji o działaniach Napoleona, Cziczagow starał się naprawić swój błąd nakazując koncentrację wojsk i marsz w kierunku Stachowa. Osamotnionemu na północy oddziałowi Czaplica w pierwszej kolejności udzieliły wsparcia jednostki podległe gen. Langeronowi, stacjonujące pod Borysowem. Rankiem 27 listopada Czaplic sugerował admirałowi związanie walką ogniową przeprowionych już sił Cesarza aż do godzin popołudniowych, kiedy to miały nadejść pod Stachów pozostałe siły armii dunajskiej. Wtedy można byłoby przystąpić do zdecydowanego natarcia. Jeśli siły Napoleona okazałyby się zbyt silne, to szybko zapadający zmrok i lesisty teren umożliwiłyby Rosjanom odwrót. Cziczagow odrzucił ten plan i do ogólnego natarcia przystąpiono dopiero następnego dnia tj. 28 listopada o 9.00.

Siły rosyjskie ustawione przez Czaplica w trzy linie w tyralierze powoli zepchnęły wołyżerów francuskich i sprzymierzonych na główną pozycję obronną. Rosjanie byli prawie pozbawieni wsparcia artyleryjskiego, gdyż ukształtowanie terenu pozwalało na użycie jedynie dwóch dział z kilkudziesięciu posiadanych. Działa te były szybko niszczone przez lepiej umieszczone działa francuskie i polskie. Około godziny 14-tej natarcie rosyjskie utknęło na głównej pozycji francuskiej. Za Czaplicem podążały jednak posiłki prowadzone przez gen. Sabaniewa w postaci 9 i 18 dywizji piechoty. Rozrzuceni w tyralierę rosyjscy piechurzy rzucili się do ataku z tradycyjnym okrzykiem „uraa!”. Na niewiele to się jednak zdało. Pod wsią Bryle było nieco wolnego miejsca umożliwiającego działania jazdy. Do kontrataku ruszyła w tym momencie francuska kawaleria z dywizją kirasjerów gen. Doumerca na czele. Gwałtowna szarża ciężkiej jazdy, zepchnęła uciekających w panice Rosjan na pozycje wyjściowe pod Stachowem. Tu gen. Czaplic kontratakując osobiście na czele pawłogradzkiego pułku huzarów zdołał zatrzymać szarżę francuskich kawalerzystów, których konie były bardzo zmęczone.

Mimo sukcesu kontrataku, bitwy jednak nie wznowiono. Rosjanie zajęli się uporządkowywaniem mocno przerzedzonych szeregów, a Wielka Armia, po zakończeniu równie ciężkich walk na wschodnim brzegu Berezyny z nacierającym korpusem Wittgensteina, kontynuowała odwrót na Wilno po nie zniszczonych przez Czaplica małych mostkach w rejonie Ziembina.

DOWÓDCA AWANGARDY:

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Eufemiusz Czaplic	★★★★	1	Urodzony kawalerzysta: Każdy pułk jazdy w jego awangardzie, przebywający w zasięgu 30 cm otrzymuje +1 do morale.

Dowódca brygady jęgrów

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
General Korniłow	★★★	0	Z wódką za pan brat. Przed bitwą rzucić k6. Na 1 – 3 Kornilow upił się solidnie. Ma dowodzenie -1, ale otrzymuje cechę Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 - 5. W przypadku gdy dołączy do ataku jego dowodzenie -1 nie modyfikuje morale jednostki (wliczamy tylko +1 do ataku).

Dowódca brygady jazdy

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
General Umaniec	★★★	0	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 - 5.

Dowódca kozaków

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Pułkownik Diaczkin	★★★	0	Walczmy dalej! Dodaje +2 do testu zebrania się uciekających jednostek swojej awangardy, jeśli przebywa w zasięgu 30 cm od nich.

HISTORYCZNA AWANGARDA CZAPLICA

AWANGARDA	Brygada jęgrów Brygada jazdy Brygada kozaków
------------------	--



Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek: Mateusz Kaziów hjaalstudio.eu

JEDNOSTKI	Skład brygady	PULKI	Skład pułków	UWAGI
Brygada jęgrów	28 pułk jęgrów 32 pułk jęgrów	28 pułk jęgrów	2 bataliony jęgrów	Można połączyć oba pułki w jedną brygadę.
		32 pułk jęgrów	2 bataliony jęgrów	
Brygada jazdy	Twerski pułk dragonów Pawłogradzki pułk huzarów Bateria artylerii konnej 6f	Twerski pułk dragonów	4 szwadrony dragonów	Nie można łączyć w brygady.
		Pawłogradzki pułk huzarów	6 szwadronów huzarów	
Brygada kozaków	Pułk kozacki Diaczkina 1 Kałmucki pułk kozacki 2 Baszkirski pułk kozacki	Pułk kozacki Diaczkina	4 szwadrony kozaków	Nie można łączyć w brygady.
		1 Kałmucki pułk kozacki	4 szwadrony kozaków	
		2 Baszkirski pułk kozacki	4 szwadrony kozaków	

Statystyki jednostek

Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
PIECHOTA							
Jęgrzy	15/25	Muskiet 8 cm	1	2	3	8	Tyraliera. Czworobok. Lekka piechota.
KAWALERIA							
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Dragoni	60	Karabinek 5 cm	2	1	3	8	Kawaleria liniowa.
Kozacy	80	Karabinek 5 cm	1	1	2	5	Kawaleria nieregularna. Flankierzy. +3 morale do testu zebrania się. Atak pozorowany.
ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	Ruch	Zasięg strzału	SO	WTR	Morale	Amunicja	Zasady specjalne
Konna 6- funtówka	50/5	40/30/10 cm	2	3	7	3	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3)



Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek: Mateusz Kaziów hjaalstudio.eu



ZJEDNOCZONE KRÓLESTWO

Brytyjska armia¹⁰. Zaliczana do najlepszych w Europie.

Robert Bielecki, „Encyklopedia wojen napoleońskich”.

Silne strony: dobre morale i umiejętności strzeleckie, doborowa lekka piechota

Słabe strony: słaba kawaleria, brak prawdziwej ciężkiej jazdy, niewielka i słaba artyleria

Zasady specjalne:

„Mistrzowie siły ognia” +1 do SO każdej brygady w dywizji piechoty brytyjskiej (zatem dotyczy jednostek brytyjskich, KGL i hanowerskich), natomiast atakujący od frontu linię takiej piechoty, która jako reakcję na atak przyjęła „stoje 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.

Morale armii: połowa wartości punktowej całej armii (zaokrąglając w górę), nie mniej niż 10.

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

Niniejsza rozpiska jest poprawieniem i udoskonaleniem rozpiski Brytyjczyków z podręcznika głównego i całkowicie ją zastępuje. W tej wersji jest całkowicie kompatybilna z rozpiską brytyjską dostępną w statystykach jednostek do wersji 3.0.

Uważni gracze zauważą nowe statystyki i właściwości jednostek, zasady specjalne, podział taktyczny oddziałów, czy nawet nowe jednostki. Brytyjczycy stali się jeszcze ciekawszą armią do grania, utrzymali jednak swoje wady, zwłaszcza jeśli chodzi o kawalerię (w tym jej podział taktyczny).



Brytyjska gwardia. Zdjęcie Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek Adrian Liissu.

¹⁰ W oryginale chodzi o armię „angielską”, ale jest to bardzo często popełniany błąd. Anglia jest tylko jednym ze składników Wielkiej Brytanii. Armie w której walczą Anglicy, Szkoci, Walijczycy i Irlandczycy należy nazywać brytyjską, a nie angielską, gdyż większość np. Szkotów obraziłaby się gdyby nazwać ich Anglikami.

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 ¹¹ 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
		Brygada piechoty hanowerskiej	4 lub 6 batalionów, w tym: 1 batalion jęgrów hanowskich 2 bataliony hanowskiej piechoty lekkiej 3 bataliony piechoty hanowskiej lub 4 bataliony landwehry hanowskiej	Jeśli brygada piechoty hanowskiej liczy 4 bataliony, to będą to zawsze 4 bataliony landwehry; jeśli 6, to będą to wszystkie dozwolone bataliony, oprócz landwehry.



¹¹ Jako piechotę szkocką traktujemy szkockich górali w kiltach. Pozostałe szkockie pulki 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 pulki noszące kilty rekrutowały żołnierzy wyłącznie z terytorium Szkocji, przeważnie z gór, podczas gdy pozostałe pulki „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.

Dywizja piechoty holendersko - belgijskiej	Maksymalnie 1 brygada piechoty holendersko – belgijskiej i wszystkie pulki z Nassau, lub dwie brygady piechoty holendersko – belgijskiej:	Brygada piechoty holendersko - belgijskiej	5 do 6 batalionów, w tym: 2 – 4 bataliony milicji holenderskiej 1 lub 3 bataliony piechoty holendersko – belgijskiej 1 batalion jęgrów holendersko - belgijskich	
	1 – 2 brygady piechoty holendersko - belgijskiej 0 – 1 pułk piechoty lekkiej z Nassau 0 – 1 pułk piechoty z Nassau 0 – 1 batalion jęgrów z Nassau 1 bateria artylerii pieszej 6f 1 bateria artylerii konnej 6f	Pułk piechoty lekkiej z Nassau	3 bataliony piechoty lekkiej z Nassau	Po jednym tego rodzaju pułku w całej armii. Jęgrów z Nassau można dołączyć do dowolnego pułku z Nassau.
		Pułk piechoty Orange - Nassau	2 bataliony piechoty z Nassau	Brygadowanie: Można zbrygadować oba pulki i batalion jęgrów razem. Pulki z Nassau można wystawić tylko wszystkie jednocześnie (pułk piechoty Orange - Nassau, pułk piechoty lekkiej i batalion jęgrów), nie można wystawić tylko części z nich.
Dywizja brunszwicka	1 brygada lekka 1 brygada piechoty 1 batalion jęgrów 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 jęgrów 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 ulanów ¹²	Huzarów i ulanów można połączyć w jednej brygadzie.
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.



¹² Oryginalnie to był 1 szwadron, ale dla potrzeb gry zwiększono do dwóch szwadronów (jednej podstawki) o mniejszej wytrzymałości.

KORPUSY	Skład dywizji	PULKI	Skład pułków	UWAGI
Korpus kawalerii	2 pułki kawalerii gwardii ¹³ 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) 2 pułki huzarów królewskiego legionu niemieckiego (KGL) 1 hanowerski pułk 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: 1 pułk huzarów KGL (brygada jednopułkowa), albo 3 pułki lekkich dragonów, albo 2 pułki huzarów i pułk lekkich dragonów, albo 2 pułki huzarów i pułk huzarów KGL, albo Pułk lekkich dragonów i pułk lekkich dragonów KGL. Pułk huzarów hanowerskich występuje w osobnej brygadzie. Huzarzy hanowerscy mają statystyki zwykłych huzarów.
		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	

DYWIZJE	Skład dywizji	PULKI	Skład pułków	UWAGI
Holenderska dywizja kawalerii¹⁴	3 pułki karabinierów 2 pułki lekkich dragonów holenderskich 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. Holenderska artyleria konna ma takie same statystyki, jak brytyjska 6f. Huzarzy i lekcy dragoni mają takie same statystyki, jak ich odpowiedniki z KGL.
		Pułk lekkich dragonów holenderskich lub belgijskich	4 szwadrony lekkich dragonów	
		Pułk huzarów holenderskich lub belgijskich	4 szwadrony huzarów	

¹³ Chodzi oczywiście o 1st i 2nd Life Guards.

¹⁴ 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.

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 9f.



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



Statystyki jednostek

PIECHOTA							
Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
Piechota brytyjska	18/22	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok.
Lekka piechota	18/22	Muszkiet 8 cm	2	4	6	7	Tyaliera. Czworobok. Lekka piechota.
Piechota szkocka	18/22	Muszkiet 8 cm	2	3	4	8	Tyaliera. Czworobok.
Piechota KGL	18/22	Muszkiet 8 cm	2	3	4	8	Tyaliera. Czworobok.
Piechota lekka KGL	18/22	Muszkiet 8 cm	2	4	4	8	Tyaliera. Czworobok. Lekka piechota.
„Zielone kurtki”	18/22	Karabin 10 cm	1	4	4	8	Tyaliera. Czworobok. Lekka piechota. Zabijają dowódców na 2, 3, 4, 5 przy rzucie 2k6
Jegrzy hanowerscy	18/22	Karabin 10 cm	1	4	4	7	Tyaliera. Czworobok. Lekka piechota.
Jegrzy z Brunszwiku	17/26	Karabin 10 cm	1	4	4	7	Tyaliera. Czworobok. Lekka piechota.
Jegrzy (każdy pozostały rodzaj)	18/22	Karabin 8 cm	1	3	4	7	Tyaliera. Czworobok. Lekka piechota.
Hanowerska piechota lekka	18/22	Muszkiet 8 cm	1	3	4	7	Tyaliera. Czworobok. Lekka piechota.
Piechota hanowerska	18/22	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok.
Landwehra hanowerska	18/22	Muszkiet 8 cm	1	2	4	5	Tyaliera. Czworobok. Milicja.
Milicja holenderska	17/26	Muszkiet 8 cm	1	2	4	5	Tyaliera. Czworobok. Milicja.
Piechota holendersko - belgijska	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok.
Piechota z Nassau	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyaliera. Czworobok.
Lekka piechota z Nassau	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyaliera. Czworobok. Lekka piechota.
Landwehra z Nassau	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	6	Tyaliera. Czworobok. Milicja.
Piechota lekka z Brunszwiku	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok. Lekka piechota.
Piechota liniowa z Brunszwiku	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	4	7	Tyaliera. Czworobok.
KAWALERIA							
Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	7	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika!
Huzarzy KGL	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. Huzarzy +1 morale do szarży. Flankierzy.
Lekcy dragoni	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	7	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika!
Lekcy dragoni KGL	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. +1 do SO całego pułku. Flankierzy.
Ułani z Brunszwiku	70	Lance!	1	0	2	7	Lekka kawaleria. Flankierzy. Lance!
Huzarzy z Brunszwiku	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. Huzarzy +1 morale do szarży. Flankierzy.
Dragon	60	Karabinek 5 cm	2	1	3	7	Kawaleria liniowa. Flankierzy Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika!
Karabinierzy holenderscy	50	Broń biała	3	1	3	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	6	9	Tyraliera. Czworobok. Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Dragoni Gwardii	60	Karabinek 5 cm	3	1	4	8	Kawaleria liniowa. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika! Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Królewska gwardia konna	50	Karabinek 5 cm	3	1	4	8	Ciężka kawaleria. Furiaci – muszą zawsze ścigać przeciwnika! Weterani. Mogą zyskać status „Elita!”
Kawaleria Gwardii	50	Karabinek 5 cm	3	1	4	8	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	25/5	40/30/10 cm	2	4	7	3	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm) Szrapnele, haubice (40 cm)
Konna 6- funtówka	50/5	40/30/10 cm	2	3	7	3	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3) Szrapnele, haubice (40 cm)
9- funtówka	15/0	45/35/10 cm	2	4	7	2	Strzał rdzenny 45 cm, strzał nawiasowy 35 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3) Szrapnele, haubice (40 cm)
Konna 9- funtówka	40/0	45/35/10 cm	2	3	7	2	Strzał rdzenny 45 cm, strzał nawiasowy 35 + 10 cm, 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	Książę Wellington: Jeśli go wylosowano, musi być wodzem naczelnym. Nasz Artuś: początkowe morale armii zostaje zwiększone o 20%. 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: Pulk, 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 jakiegokolwiek 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, automatycznie zdają wszystkie rozkazy 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 jakiegokolwiek 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 czworoboków: Czworoboki w jego dywizji dostają dodatkowe +1 do testu morale przy szarżującej kawalerii.
	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 bagnety: +1 do WB i morale oddziału, do którego dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5, 6.
4-6	1	Charles von Alten	1	Zdobycwca 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 jakiegokolwiek 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 jakiegokolwiek 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	Doskonały organizator: Jednostki w jego brygadzie odzyskują 2 poziomy dezorganizacji w ciągu 1 tury.
	3,4	John Colquhoun Grant	0	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2, 3, 4, 5.
	5	Richard Hussey Vivian	0	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, 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 jakiegokolwiek 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.





Awangarda korpusu gen. Hillera przed bitwą pod Ebelsbergiem w 1809 roku.

Pole bitwy przedstawiało niesamowity widok. Tysiące trupów i umierających zalegały pobojuwisko, nad którym snuł się słodkawy smród przypalonych ciał. W zamku i wśród domów Ebelsberga wielu rannych spłonęło żywcem, nie będąc w stanie uciec przed morzem płomieni. Zginęło lub zostało rannych 1700 Francuzów. Ciał wielu z nich nie udało się pochować, gdyż spłynęły w dół rzeki do Dunaju.

Sławomir Leśniewski, „Wagram 1809”

Silne strony: Liczna kawaleria, w tym ułani, obecność Radetzky'ego.

Słabe strony: Słaby wódz naczelny.

Zasady specjalne: Przerwa na śniadanie – wystawiając całą historyczną awangardę Hillera, gracz austriacki przez pierwsze dwie tury NIE może poruszyć swojego wodza naczelnego.

„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, jęgrzy 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.

Morale armii: 11

Porażki pod Abensbergiem i Landshut sprawiły, że siły austriackie, które zaczynały ofensywę 1809 roku, zostały rozdzielone i zmuszone do odwrotu, w ten sposób armia generała (feldmarschall-leutenant) Hillera, składając się z 3 korpusów, musiała prowadzić odwrót w kierunku na Wiedeń, mając nadzieję, że uda jej się opóźnić siedzących jej na plecach Francuzów, a także, że znajdzie dogodną okazję do połączenia z głównymi siłami arcyksięcia Karola i wydanie Francuzom nowej, walnej bitwy.

Hiller na początku maja wkroczył do miasteczka Ebelsberg, po południowej stronie szerokiej w tej okolicy rzeki Traun, pozostawiając na drugim brzegu swoją awangardę. Jedyne przejście przez rzekę stanowił 550 metrowej długości most, który został szybko oblany olejem i obwiązany faszyną. Ścigający Hillera Massena dysponował o wiele mniejszymi siłami, toteż Hiller nie spodziewał się gwałtownego ataku – będąc pewnym, że przekroczenie mostu przez Francuzów jest praktycznie niemożliwe. W związku z tym zasiadł spokojnie do jedzenia, nie przejmując się raportami o nadchodzących Francuzach (stąd zasada specjalna „przerwa na śniadanie”). Zależało mu jedynie na tym, aby wycofać bezpiecznie swoją awangardę na drugi brzeg. Niestety jej część, dowodzona przez generała Schusteka, mocno się spóźniała.

Gdy Francuzi pojawili się w pobliżu, część awangardy udała się na drugą stronę mostu, ale oddziały Radetzky'ego i generała Vincenta pozostały na swoich pozycjach, aby umożliwić dopiero nadchodzącym jednostkom Schusteka bezpieczne przekroczenie przeprawy.

Francuzi skorzystali z okazji i zaatakowali. W bitwie tej odznaczył się zwłaszcza Radetzky, dowodząc świetnie swoimi Austriakami, ale ostatecznie część sił austriackiej awangardy została odcięta i wzięta do niewoli, a następnie Francuzi gwałtownym atakiem rzucili się przez most i zajęli w ciężkich walkach całe miasteczko. Zszokowany i zaskoczony Hiller rozpoczął dalszy odwrót na Wiedeń.

DOWÓDCA AWANGARDY:

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Johann Freiherr von Hiller	★★★★	-1	Przerwa na lunch – przez pierwsze dwie tury bitwy gracz austriacki NIE może poruszyć swojego wodza naczelnego.

Dowódca grupy Radetzky'ego

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Johann J. W. graf Radetzky von Radetz	★★★	1	Doskonały organizator: Jednostki w jego dywizji odzyskują 2 poziomy dezorganizacji w ciągu 1 tury.

Dowódca grupy Vincenta.

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Karl von Vincent	★★★	0	Zdobycia miast: Jednostki w jego dywizji dostają +1 do WB, jeśli atakują TZ.

Dowódca ariergardy Schusteka

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Emmanuel von Schustekh-Herve	★★★	0	Mistrz masy: Masy w jego dywizji dostają dodatkowe +1 do testu morale przy szarżującej kawalerii.

HISTORYCZNA AWANGARDA GEN. HILLERA

AWANGARDA	Grupa Radetzky'ego Grupa Vincenta Ariergarda Schusteka
------------------	--

JEDNOSTKI	Skład brygady	PUŁKI	Skład pułków	UWAGI
Grupa Radetzky'ego	Pułk grenzerów Gradiskan Pułk ułanów arcyksięcia Karola. 1 bateria artylerii konnej 6f	Pułk grenzerów Gradiskan	2 bataliony grenzerów	UWAGA: Bateria artylerii konnej w grupie Radetzky'ego ma SO 1. Grupa jest ekwiwalentem brygady.
		Pułk ułanów arcyksięcia Karola	6 szwadronów ułanów	
Grupa Vincenta	Pułk piechoty Benjowski (węgierski) Pułk piechoty Splenyi (węgierski)	Pułk piechoty Benjowski	3 bataliony piechoty	Grupa jest ekwiwalentem brygady.
		Pułk piechoty Splenyi	3 bataliony piechoty	
Ariergarda Schusteka	Pułk piechoty Klebek Pułk piechoty Jordis Pułk huzarów Kienmayera 1 bateria artylerii konnej 6f	Pułk piechoty Klebek	3 bataliony piechoty	Grupa jest ekwiwalentem brygady.
		Pułk piechoty Jordis	2 bataliony piechoty	
		Pułk huzarów Kienmayera	8 szwadronów huzarów	



Statystyki jednostek

Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
PIECHOTA							
Fizylierzy	16/20	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Masa.
Fizylierzy (pułki węgierskie)	16/20	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Masa. +1 do morale przy ataku na bagnety.
Grenzerzy	16/20	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Masa. Lekka piechota. +3 do ruchu przy ataku.
KAWALERIA							
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do WB całego pułku podczas szarży. Huzarzy +1 morale do szarży.
Ułani	70	Lance!	1	0	3	7	Lekka kawaleria. Flankierzy. Lance.
ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	Ruch	Zasięg strzału	SO	WTR	Morale	Amunicja	Zasady specjalne
Konna 6- funtówka	50/5	40/30/10 cm	2	3	7	4	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)



Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek: Mateusz Kaziów hjaalstudio.eu





Awangarda I korpusu gen. Ziethena w trakcie kampanii 1815 roku – 1 brygada gen. Steinmetza

Steinmetz, po przybyciu z 1. Brygadą do Gosselies, nie skorzystał z dobrej sposobności zapewnionej mu przez 29. pułk, który już raz go uratował. Zamiast cofać się w dalszym ciągu na Ransart, obsadzone przez 29. pułk, zatrzymuje się w Gosselies i szykuje się do stoczenia walki, którą przegrywa; musi więc wycofać się na Heppignies, a dywizja francuska Girarda, która zajęła Ransart, odcina go od korpusu. Będzie więc miał trudność w połączeniu się z nim.

Ferdynand Foch, „Zasady sztuki wojennej”

Silne strony: Liczna piechota (w tym lekka), weterani huzarzy, dobre zdolności dowódcy.

Słabe strony: słaba artyleria

Zasady specjalne: „Walki odwrotowe” – gracz pruski może zdecydować o odepchnięciu swoich jednostek o podwójną odległość.

„Walczcie dalej moje dzieci!” – uciekające jednostki dostają +2 do testu morale na zebranie się.

„Wojna wyzwolenicza” – wszystkie jednostki w pruskiej armii odzyskują dwa poziomy dezorganizacji na turę. Cecha nie kumuluje się z podobnymi zdolnościami generałów. Dotyczy także jednostek, które zebrały się po ucieczce.

Morale armii: 10

Walki odwrotowe korpusu Ziethena podczas kampanii Waterloo należą do bardzo dobrych przykładów działania ariergardy. Skuteczne przeprowadzenie tego manewru umożliwiło Blücherowi skupienie swoich sił do bitwy pod Ligny i utrudniło realizację planu Napoleona – rozbicia rozczłonkowanych sił przeciwnika.

1 Brygada generała Steinmetza odegrała bardzo ważną rolę w tym przedsięwzięciu, obsadzając najpierw miejscowość Thuin, a potem wycofując się na Gosselies, gdzie powstrzymała przez pewien czas francuskie natarcie.

Co prawda Prusacy ponieśli w tych walkach bardzo duże straty, ale korzyści wynikające ze skupienia całej armii pod Ligny znacznie przekroczyły poniesione koszty.

Problemem dowodzącego brygadą Steinmetza będzie słaba kawaleria i artyleria (tylko jedna bateria), zwłaszcza w porównaniu do „standardowej” pruskiej awangardy. Zostanie to zrekompensowane przez dużą liczbę piechoty (w tym lekkiej) a także dobre umiejętności samego wodza i jego armii. Ta pruska awangarda będzie krwawo oddawać przeciwnikowi każdy metr zdobytego terenu.

DOWÓDCA AWANGARDY:

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Karl Friedrich F. von Steinmetz	★★★★	0	Doskonały organizator: Jednostki w jego awangardzie odzyskują 2 poziomy dezorganizacji w ciągu 1 tury. Walczmy dalej! Dodaje +2 do testu zebrania się uciekających jednostek swojej awangardy, jeśli przebywa w zasięgu 30 cm od nich ¹⁵ .

Dowódca brygady piechoty (poza 28 pułkiem)

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Oberstleutnant von Othengraven	★★★	0	Szybko, szybko! Jednostki piechoty, którymi dowodzi mogą kosztem 1 punktu dezorganizacji zwiększyć swoją prędkość o 3 cm.

¹⁵ Steinmetz z podstawowej rozpiski z podręcznika głównego nie ma zdolności „Walczmy dalej” – jest ona aktualna tylko w przypadku stosowania niniejszej rozpiski. Zdolność kumuluje się z zasadą „walczcie dalej moje dzieci”.

Dowódca 29 pułku piechoty

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Quadt von Hütchenbrück	★★★	0	Manewrowy: +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ruchu.

Dowódca kawalerii awangardy

Imię i nazwisko	Funkcja	Umiejętności	Zasady specjalne
Adolf L. W. von Lützow	★★★	1	Za mną! +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiekolwiek straty, ginie na wynik rzutu 2k6: 2 - 5. Freikorps w walce wręcz jedna z jednostek przeciwnika, z którą walczyła dowodzona przez niego kawaleria (6 pułk ułanów lub 1 huzarów) ponosi jeden punkt straty więcej, ale dowodzony przez niego pułk również ponosi o 1 punkt więcej straty.

HISTORYCZNA AWANGARDA GEN. STEINMETZA

AWANGARDA	1 Brygada Kawaleria awangardy (0 – 1) 29 pułk piechoty z Bergu
------------------	--

BRYGADY	Skład brygady	PULKI	Skład pułków	UWAGI
1 Brygada	12 Brandenburski pułk piechoty 24 Brandenburski pułk piechoty 1 Westfalski pułk landwehry 1 batalion schützen 1 batalion jegrów westfalskich 1 bateria artylerii pieszej 6f	12, 24 pułki piechoty	2 bataliony muszkietierów 1 batalion fizylierów	Pułki w pruskich brygadach operują samodzielnie – nie można ich brygadować. Batalion schützen można dołączyć do dowolnego pułku piechoty. Batalion jegrów westfalskich jest przyłączony do pułku landwehry.
		1 Westfalski pułk landwehry	3 bataliony landwehry	
29 pułk piechoty z Bergu	29 pułk piechoty z Bergu	29 pułk piechoty z Bergu	2 bataliony muszkietierów 1 batalion fizylierów	29 pułk piechoty z Bergu jest jednostką opcjonalną, w trakcie starcia pod Gosselies wspierał 1 brygadę Steinmetza. Można ale nie trzeba go wystawić.
Kawaleria awangardy	1 pułk huzarów śląskich 6 pułk ułanów	1 pułk huzarów śląskich	4 szwadrony huzarów	1 pułk huzarów śląskich ma status weteranów. Na potrzeby rozpisek oba pułki tworzą „brygadę”.
		6 pułk ułanów	4 szwadrony ułanów	

Statystyki jednostek

Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
PIECHOTA							
Muszkietery	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Masa.
Fizyliery	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	7	Tyraliera. Masa. Lekka piechota.
Jegrzy/Schützen	17/26	Karabin 10 cm	1	4	4	8	Tyraliera. Masa. Lekka piechota.
Landwehra	17/26	Muszkiet 8 cm	2	3	5	6	Tyraliera. Masa. Milicja.
KAWALERIA							
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. Huzarzy +1 morale do szarży.
Ułani	70	Lance!	1	0	3	7	Lekka kawaleria. Flankierzy. Lance.
ARTYLERIA							
Rodzaj jednostki	Ruch	Zasięg strzału	SO	WTR	Morale	Amunicja	Zasady specjalne
6- funtówka	25/5	40/30/10 cm	2	4	7	3	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 + 10 cm, kartacze 10 cm (SO +3), haubice (40 cm)



Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek: Mateusz Kaziów hjaalstudio.eu

Spis treści

AWANGARDA FRANCUSKIEJ ARMII PÓŁNOCY NA KIERUNKU GOSSIELES W 1815 ROKU	6
AWANGARDA FRANCUSKIEJ ARMII ALP MARSZAŁKA SUCHETA W 1815 ROKU	10
AWANGARDA IX KORPUSU WIELKIEJ ARMII W 1812 ROKU	14
7 DYWIZJA PIECHOTY X KORPUSU WIELKIEJ ARMII W 1812 ROKU	22
AWANGARDA GENERAŁA CZAPLICA W 1812 ROKU.	28
ZJEDNOCZONE KRÓLESTWO	32
AWANGARDA KORPUSU GEN. HILLERA PRZED BITWĄ POD EBELSBERGIEM W 1809 ROKU.	41
AWANGARDA I KORPUSU GEN. ZIETHENA W TRAKCIE KAMPANII 1815 ROKU – 1 BRYGADA GEN. STEINMETZA	45



Zaskoczenie! Fot. Łukasz Montygierd – Łoyba „Monejer”, malowanie figurek: Mateusz Kaziów hjaalstudio.eu

Od brzegów Dunaju, przez bezkresne rosyjskie pola i lasy, po pagórkowate okolice Waterloo, obejmij dowodzenie nad kilkunastu nowymi awangardami i poprowadź je do zwycięstwa.



Wrocław 2015

