

Scenariusz bitwy pod Raszynem na zasadach BW-N, Raszyn oraz Kraków 2015

1. Słowo wstępne:

Niniejszy scenariusz jest przeznaczony do rozegrania bitwy pod Raszynem, na zasadach systemu Bogowie wojny – Napoleon.

2. Pole bitwy i teren:

Mapa przedstawia pole bitwy pod Raszynem. Ma ono rozmiar 6x4 km, czyli 180x120 cm.

Legenda:

Czerwone kreski – drogi

Czerwone kwadraty – wioski. Wszystkie wioski to TZ 1.

Zielony – lasy

Żółty – wzgórza

Fioletowy – teren trudny

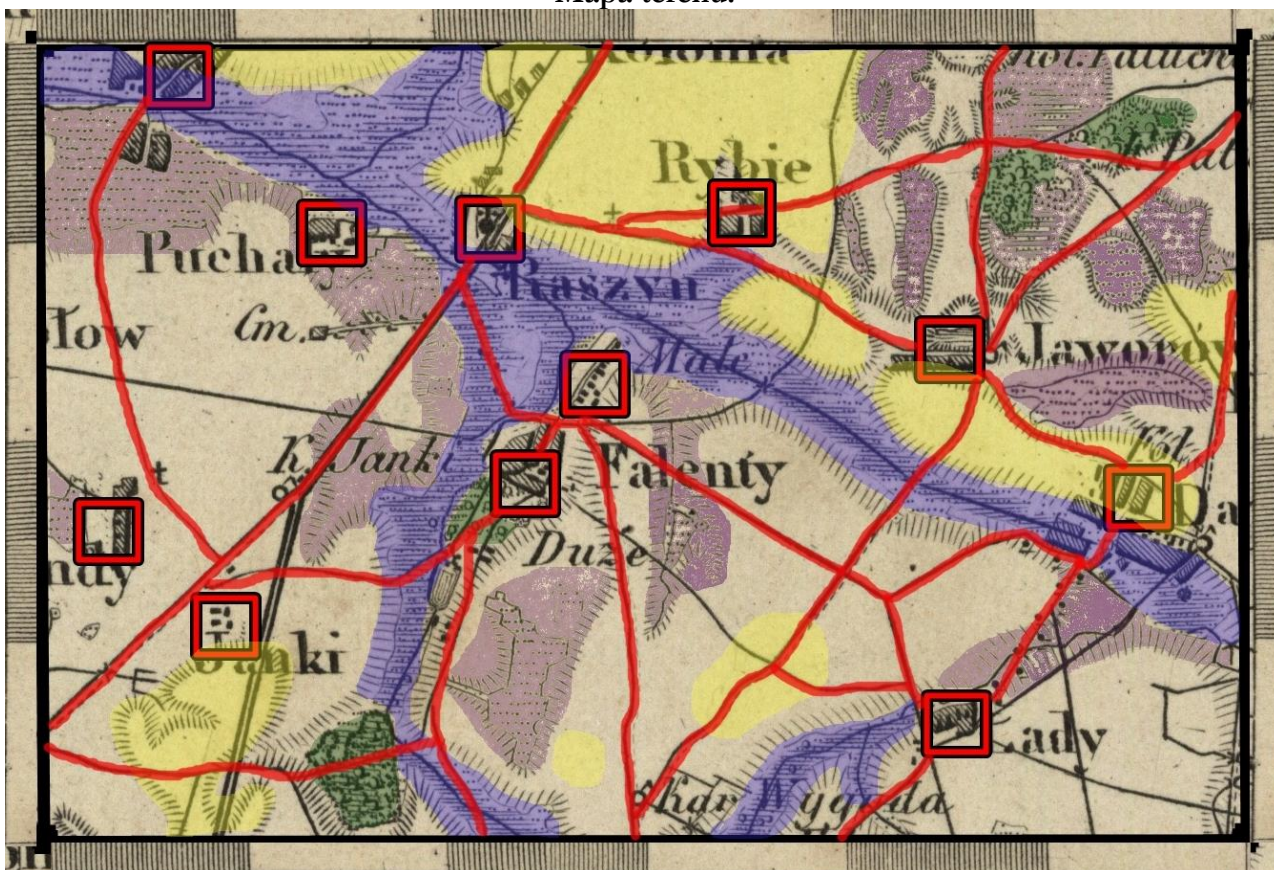
Niebieski – teren nieprzekraczalny (strumienie z bagnami).

Specjalna zasada terenu: *Roztopy*. W terenie otwartym poza drogami i wzgórzami piechota rusza się wolniej o 5 cm, a kawaleria o 10 cm. Po drogach można poruszać się tylko w kolumnach (kolumnie marszowej w przypadku kawalerii).

Specjalna zasada: *Rozebrany most*. Polacy mogą rozebrać most pod Jaworowem. Aby to się stało, w promieniu 10 cm od mostu musi znajdować się przynajmniej jeden batalion polskiej, lub saskiej piechoty. Gracz polski deklaruje rozebranie mostu, co następuje na koniec tury w fazie reorganizacji. Nie można rozebrać mostu jeśli znajdują się na nim oddziały austriackie.

Specjalna zasada: *Odbudowa mostu*. Jeśli Polacy rozbiorą most, gracz austriacki może spróbować go zrekonstruować. W tym celu jakikolwiek pułk piechoty musi znajdować się 10 cm od mostu i nie może walczyć wręcz. Gracz austriacki rzuca na początku każdej tury kostką k6. Wynik 6+ oznacza udaną próbę zrekonstruowania mostu. Most będzie odbudowany na koniec tury, w fazie reorganizacji.

Mapa terenu:



3. Cele:

Raszyn – 12 pkt (cel główny).

Michałowice – 4 pkt.

Jaworów – 4 pkt.

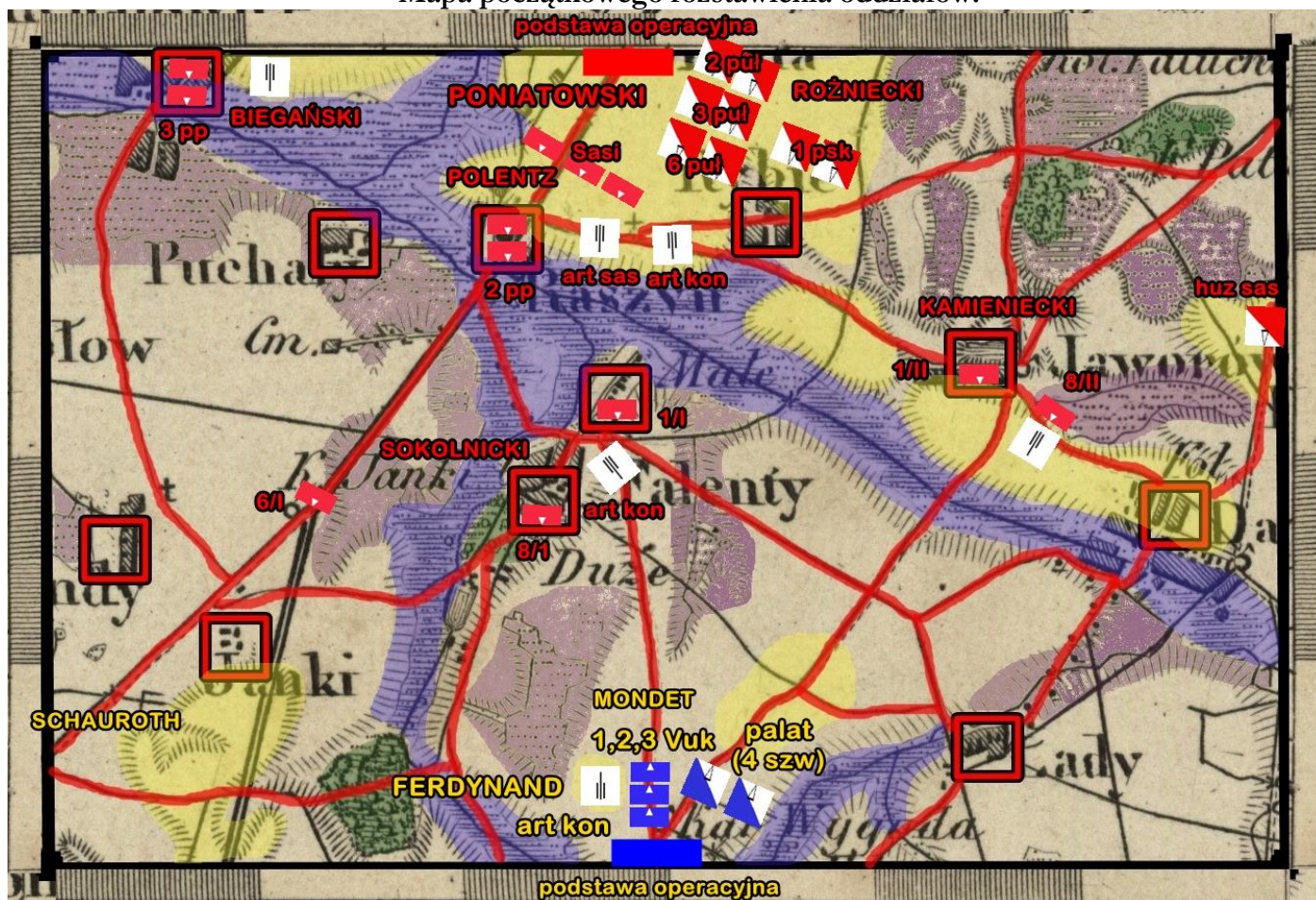
Dawidy – 4 pkt.

Falenty Małe – 2 pkt.

Falenty Duże – 2 pkt.

Pozostała punktacja jest zgodna z ogólnymi zasadami gry.

Mapa początkowego rozstawienia oddziałów:



4. Ordre de bataille:

Siły polskie pod Raszynem:

Morale armii: 15

Głównodowodzący – Książę Józef Poniatowski.

Ks. Józef Poniatowski	★★★★★	1	<i>Książę:</i> Jeśli został wylosowany, musi być wodzem naczelnym. <i>Z fajką w ustach:</i> Raz na bitwę Poniatowski może dodać +3 do wartości bojowej jednostki, do której dołączył (zamiast zwyczajowego +1). Ginie na wynik rzutu k6: : 2,3,4,5.
-----------------------	-------	---	--

Generałowie „dywizji”

von Polentz	★★★	0	<i>Walczyć dalej!</i> Dodaje +2 do testu zebrania się uciekających jednostek ze swojej dywizji, jeśli przebywa w zasięgu 20 cm od nich.
Łukasz Biegański	★★★	0	<i>Ginie, ale nie poddaje się:</i> Jeśli dołączył do walki i pułk, z którym walczył został odepchnięty, to kosztem zniszczenia jednej pełnej podstawki może pozostać na miejscu i kontynuować walkę w następnej turze.
Ludwik Kamieniecki	★★★	0	<i>Doskonały organizator:</i> Jednostki w jego dywizji odzyskują 2 poziomy dezorganizacji w ciągu 1 tury.
Michał Sokolnicki	★★★	1	<i>Szaaaaarżaaaa!</i> +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu ataku.
Aleksander Rożniecki	★★★	0	<i>Ostrożny:</i> Jednostki z dywizji, którą dowodzi, nigdy nie mogą ścigać przeciwnika.

Statystyki jednostek

Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
PIECHOTA							
Piechota liniowa 1809 roku	15/24	Muszkiet 8 cm	2	2	4	7	Tyraliera. Czworobok. +1 do WB i SO Szyk rozproszony.
Piechota saska	15/21	Muszkiet 8 cm	2	2	3	7	Tyraliera. Czworobok.
Grenadierzy sascy	15/21	Muszkiet 8 cm	3	2	3	8	Tyraliera. Czworobok. Weterani.
KAWALERIA							
Strzelcy konni	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	8	Lekka kawaleria. Flankierzy. +1 do SO całego pułku.
Ułani	70	Lance	1	0	3	9	Lekka kawaleria. Flankierzy. Lance!
ARTYLERIA							
Konna 6-funtówka	50/5	40/30/10 cm	-	2	6	7	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 +10 cm, kartacze 10 cm (SO +3)
6-funtówka	25/5	40/30/10 cm	-	2	6	7	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 +10 cm, kartacze 10 cm (SO +3) Haubice (40 cm)
6-funtówka saska	25/5	40/30/10 cm	-	3	8	7	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 +10 cm, kartacze 10 cm (SO +3) Haubice (40 cm)

Grupy (na zasadach dywizji):**Biegański:**

3 pułk piechoty (2 bataliony)
1 bateria artylerii 6f

Polentz:

2 bataliony grenadierów saskich, 1 batalion piechoty saskiej (działają jak jeden pułk)
2 pułk piechoty (2 bataliony).
1 bateria artylerii saskiej

Roźniecki:

3 pułki ułanów (po 4 szwadrony, razem 12 szwadronów)
1 pułk strzelców konnych (4 szwadrony)
1 bateria artylerii konnej

Sokolnicki:

3 bataliony piechoty (każdy traktowany jak osobny pułk)
1 bateria artylerii konnej

Kamieniecki:

2 bataliony piechoty (każdy traktowany jak osobny pułk)
2 szwadrony huzarów saskich
1 bateria artylerii



Siły austriackie pod Raszynem:

Morale armii: 24

Głównodowodzący – Arcyksiążę Ferdynand Habsburg.

Ferdinand C. J. Erzherzog von Österreich-Este	★★★★★	-1	<i>Mistrz ofensywy:</i> Generalowie jego korpusu lub armii, którzy znajdują się 20 cm od niego, automatycznie zdają wszystkie rozkazy ataku.
---	-------	----	--

Generałowie dywizji:

Karl A. Freiherr von Schauroth	★★★	0	<i>Za mą!</i> +1 do morale jednostki, do której dołączył w trakcie ataku. Jeśli jednostka poniesie jakiegokolwiek straty, ginie na wynik rzutu k6: : 2, 3, 4, 5.
Ludwig von Mondet	★★★	1	<i>Ognia!</i> +1 do dowodzenia przy testowaniu powodzenia rozkazu związania ogniem.

Statystyki jednostek

Rodzaj jednostki	Ruch	Broń	WB	SO	WTR	Morale	Zasady specjalne/Typ jednostki
PIECHOTA							
Fizylierzy	16/20	Muskiet 8 cm	2	2	4	7	Czworobok. Masa. +1 do WB i SO
Grenzerzy	16/20	Muskiet 8 cm	2	2	4	7	Tyraliera. Czworobok. Masa. +1 do SO. Lekka piechota.
KAWALERIA							
Huzarzy	70	Karabinek 5 cm	1	1	3	9	Lekka kawaleria. Flankierzy.
Kirasjerzy	50	Broń biała	3	0	4	8	Ciężka kawaleria
ARTYLERIA							
3-funtówka	25/5	30/20/10 cm	-	1	2	7	Strzał rdzenny 30 cm, strzał nawiasowy 20 +10 cm, kartacze 10 cm (SO +1)
Konna 6-funtówka	40/5	40/30/10 cm	-	2	6	7	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	6	7	Strzał rdzenny 40 cm, strzał nawiasowy 30 +10 cm, kartacze 10 cm (SO +3) Haubice (40 cm)
12-funtówka	20/5	50/40/15 cm	-	2	8	7	Strzał rdzenny 50 cm, strzał nawiasowy 40 +10 cm, kartacze 15 cm (SO +3) Haubice (40 cm)

Siły początkowe i posiłki:**13.30 (początek bitwy) Mondet**

Pułk piechoty Vukassovich (3 bataliony, jeden z WTR 2)
4 szwadrony huzarów palatyńskich (jako jeden pułk)
1 bateria artylerii konnej.

14.00 - koło karczmy Wygoda (Mondet)

pułk kirasjerów Sommariva (4 szwadrony).
1 bateria artylerii pieszej

14.00 na trakcie na Tarczyn (Schauroth)

4 szwadrony huzarów palatyńskich (jako jeden pułk)
 1 batalion piechoty (WTR 3)
 1 bateria artylerii konnej

14.30 - koło karczmy Wygoda (Mondet)

Pułk piechoty De Ligne (3 bataliony)
 1 bateria artylerii pieszej

15.00 koło karczmy wygoda i na drodze na Łady (Mondet)

Wołoski pułk grenzerów (2 bataliony) - na drodze na Łady.
 Pułk Kottulinski (3 bataliony)

15.00 rezerwa (Mondet) – koło karczmy Wygoda

Pułk kirasjerów lotaryńskich (6 szwadronów)
 Dowodzący Austriakami może od tej godziny wprowadzić do boju pułk kirasjerów lotaryńskich, kosztem 3 punktów zwycięstwa (odejmujemy Austriakom).

15.00 rezerwa (Schauroth) – koło karczmy Wygoda lub na trakcie na Tarczyn

Pułk huzarów szeklerskich (8 szwadronów)
 Pułk huzarów cesarskich (6 szwadronów)
 1 bateria artylerii pieszej
 Dowodzący Austriakami może od tej godziny wprowadzić do boju powyższe oddziały, kosztem 1 punktu zwycięstwa za każdą podstawkę. Należy wprowadzić od razu całe pułki.

16.00 koło karczmy Wygoda (Mondet)

Pułk Davidowich (3 bataliony)

17.30 koło karczmy Wygoda (Mondet)

Pułk Weidenfeld (3 bataliony)
 1 bateria artylerii pieszej

17.30 rezerwa (Mondet) – koło karczmy Wygoda

Pułk Strauch - 3 bataliony
 Pułk Baillet - 3 bataliony
 1 bateria artylerii pieszej
 1 bateria artylerii pieszej 12f
 Dowodzący Austriakami może od tej godziny wprowadzić do boju powyższe oddziały, kosztem 1 punktu zwycięstwa za każdą podstawkę. Należy wprowadzić od razu całe pułki.

20.00 koło karczmy Wygoda

Pułk kirasjerów lotaryńskich (6 szwadronów)
 Pułk Strauch - 3 bataliony
 Pułk Baillet - 3 bataliony
 1 bateria artylerii pieszej
 1 bateria artylerii pieszej 12f

Oddziały te wchodzi o tej porze tylko wtedy, jeśli nie wprowadzono ich wcześniej jako rezerwy.

5. Bitwa pod Raszynem – dodatkowe zasady scenariusza:

Bitwa pod Raszynem należy do jednych z ciekawszych starć epoki napoleońskiej. Siły polskie przez dużą część dnia odpierały ataki posiadających dwukrotną przewagę liczebną Austriaków. W chwili największego kryzysu książę Józef Poniatowski chwycił za karabin i osobiście poprowadził swoich żołnierzy do kontrataku, odnosząc duży sukces. Polakom udało się utrzymać do zmroku i nie zostać pobitymi. Umożliwiło to spokojny

odwrót do Warszawy i przejście na drugą stronę Wisły. Wkrótce rozpoczęła się pełna sukcesów polska kontrofensywa w Galicji. Nie doszłoby do tego gdyby nie zdecydowana postawa pod Raszynem. Kto wie, czy gdyby młoda polska armia została zupełnie pobita, a Księstwo okupowane przez Austriaków, to czy do wojny przeciwko Napoleonowi nie włączyłyby się wtedy Prusy, lub Rosja – ta druga była formalnie ówczesnym sprzymierzeńcem Napoleona. Ten poboczny front mógł zatem w znakomity sposób wpłynąć na losy całej kampanii.

Stawka bitwy od Raszyn jest bardzo wysoka, która strona będzie zwycięska?

Bitwa rozpoczyna się o godzinie 13.30, kończy o 21.30, zatem maksymalnie może liczyć 16 tur.

Do ustalenia zwycięstwa służą standardowe zasady BW-N, punktację za zdobyte cele opisano w pkt: 3. Najważniejszym celem bitwy jest zdobycie/utrzymanie Raszyna, stanowiącego wrota do Warszawy.

Po podliczeniu punktacji każdy rodzaj zwycięstwa Polaków oraz remis, oznaczają wygraną strony polskiej.

Małe zwycięstwo Austriaków oznacza faktyczny remis, dopiero wyższe poziomy zwycięstwa oznaczają wygraną strony habsburskiej.

Siły polskie są już rozstawione od razu na polu bitwy (zobacz mapa), Austriacy dysponują początkowo skromnymi siłami, które są powiększane z tury na turę. **Siły austriackie** mają trzy miejsca, w których pojawiają się na polu bitwy: droga na Łady (tylko dla grenzerów), koło karczmy Wygoda (podstawa operacyjna Austriaków) oraz na wylocie drogi na Tarczyn (tam, gdzie grupa Schaurotha).

Gracz austriacki w kilku przypadkach może zdecydować o wcześniejszym pojawieniu się niektórych oddziałów na polu bitwy. Były one historycznie dostępne dla arcyksięcia Ferdynanda, który jednak nie zdecydował się na ich wcześniejsze użycie.

Gracz polski może ustawić jedną sekcję **umocnień liniowych** (do 10 cm długości) między Falentami Dużymi, a Małymi.

Życzymy dobrej zabawy i zwycięskiej bitwy!

