

# OSTRZAŁ KULAMI I GRANATAMI

OSTRZAŁ KULAMI I GRANATAMI										
3K6	Szyk ostrzeliwanego oddziału									3K6
	<b>1 strefa ostrzału: 1-2 pola</b>									
	Tyraliera			Kolumna/Czworobok			Linia/Artyleria			
	Siła ognia artylerii			Siła ognia artylerii			Siła ognia artylerii			
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	
3-5										3-5
6						(1)				6
7					(1)	(1)				7
8					(1)	(1)			D(1)	8
9				(1)	(1)	D(1)		D(1)	D(1)	9
10				(1)	D(1)	D(1)	D	D(1)	D(1)	10
11				D(1)	D(1)	DX(1)	D(1)	D(1)	D(1)	11
12				D(1)	DX(1)	DX(2)	D(1)	D-1(1)	D2(1)	12
13			D	DX(1)	DX(2)	DX(2)	D2(1)	D2(1)	DX(1)	13
14		D	D-1	DX(2)	DX(2)	DX(2)	DX(1)	U(1)	U(1)	14
15	D-1	DX	DX(1)	DX(2)	U(2)	U(2)	U(1)	U(1)	U(2)	15
16+	DX(1)	U(1)	U(1)	U(2)	U(2)	U(3)	U(1)	U(2)	U(2)	16+
	<b>2 strefa ostrzału: 3-5 pól (art. lekka), 3-6 pól (art. ciężka)</b>									
	Tyraliera			Kolumna/Czworobok			Linia/Artyleria			
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	
3-5										3-5
6										6
7										7
8										8
9										9
10						(1)				10
11					(1)	D(1)			D	11
12				(1)	D(1)	D2(1)		D	D-1	12
13				D(1)	D2(1)	D2(1)	D	D-1	D2(1)	13
14		D	D-1	D2(1)	D2(1)	D2(1)	D-1	U(1)	U(1)	14
15	D	D-1	D2	D2(1)	U(1)	U(2)	U(1)	U(1)	U(1)	15
16+	D2	D2(1)	U(1)	U(1)	U(2)	U(2)	U(1)	U(1)	U(1)	16+
	<b>3 strefa ostrzału: 6-8 pól (art. lekka), 7-10 pól (art. ciężka)</b>									
	Tyraliera			Kolumna/Czworobok			Linia/Artyleria			
	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	1-2	3-4	5-6	
3-5										3-5
6										6
7										7
8										8
9										9
10										10
11										11
12						D				12
13					D	D-1(1)			D	13
14			D	D	D2(1)	D2(1)		D-1	D2	14
15		D	D	D-1(1)	D2(1)	D2(1)	D-1	D2(1)	D2(1)	15
16+	D	D-1	D-1	D2(1)	D2(1)	D2(1)	D2(1)	D2(1)	D2(1)	16+

**Artylerzyści (bez dział)** – cel typu tyraliera.

Przy prowadzeniu ostrzału **artylerią lekką** na 4 i więcej pól należy przed rzutem wybrać jedną z trzech kostek (powinna odróżniać się kolorem od pozostałych). Jeżeli na kostce tej wypadnie liczba parzysta, modyfikujemy wiersz o 1 w górę; jeżeli nieparzysta – nie ma modyfikacji.

# OSTRZAŁ KULAMI I GRANATAMI

## Zmiany w dotychczasowych przepisach

Do ostrzału kulami i granatami stosuje się dotychczasowe przepisy instrukcji o ostrzale kulami pełnymi. Ponadto zmianie ulegają dwa punkty (zmiany podkreślono):

**16.3.11** Zasady specjalne scenariuszy mogą przewidywać możliwość prowadzenia ostrzału kulami i granatami (w tym przypadku faktycznie jedynie granatami) bez widoczności do celu (ogień pośredni).

**16.5.6** Przy ostrzeliwaniu artylerii kulami i granatami, w pierwszej strefie ostrzału straty ponoszą zarówno działa, jak i artylerzyści, zaś w pozostałych strefach ostrzału działa albo artylerzyści – przy nieparzystym wyniku rzutu na ostrzał wyboru dokonuje prowadzący ostrzał, przy wyniku parzystym – ostrzeliwany. W sytuacji gdy przy ostrzeliwaniu kulami i granatami wypadną **co najmniej dwie „szóstki”** – uznaje się to za trafienie krytyczne i straty ponoszą zarówno działa, jak i artylerzyści. Przy ostrzeliwaniu kartaczami straty w punktach siły ponoszą wyłącznie artylerzyści.

## Komentarz

Zmiany te nie są obowiązkowe, zwłaszcza w odniesieniu do gry „Ostrołęka 26 maja 1831”, jednak zalecam ich stosowanie. Wyjątkiem jest scenariusz „Bitwa na zachodnim brzegu Narwi” – w przypadku tego scenariusza zalecam stosowanie przepisów dotychczasowych, choć również nie jest to obowiązkowe, tzn. można grać uwzględniając zmiany. Kolejne gry w systemie będą już uwzględniać zmienioną wersję zasad. Przyczyny zmian są dwie:

1) Chodzi o uproszczenie gry i zmniejszenie liczby tabel. Dotychczas, gdy przy prowadzeniu ostrzału na daleki dystans (tzn. dalszy niż 2-3 pola) gracze mieli wybór między dwoma rodzajami amunicji (kule pełne i granaty), prowadziło to czasami do drobiazgowego przeglądania obu tabel i ich porównywania w celu optymalizacji uzyskiwanych wyników, a ponieważ tabele te były rozbudowane i bardzo się od siebie nie różniły, przy większej liczbie ostrzałów mogło to zacząć niepotrzebnie pochłaniać czas. Obecnie, gdy do większości ostrzałów artyleryjskich będzie miała zastosowanie jedna tabela i nie będzie trzeba podejmować za każdym razem decyzji pt. „kule czy granaty”, ostrzał artyleryjski powinien ulec usprawnieniu.

2) Przyczyny zmian związane są także z dążeniem do uwzględnienia w możliwie najlepszy sposób realiów pola bitwy. Dotychczasowe rozwiązanie miało tą zaletę, że pokazywało różne rodzaje amunicji artyleryjskiej stosowane w pierwszej połowie XIX wieku i czym się one między sobą różniły. Związane to było również z dążeniem do bardziej szczegółowego pokazania w grze artylerii. Jednym z założeń, na których opierało się rozróżnienie kul pełnych i granatów, było to, że granatami nie strzelano odbitkowo, tzn. z zastosowaniem rykoszetu. Dotychczas zaleta strzelania kulami pełnymi w grze polegała na tym, że dzięki zasadom o penetracji można było zadać straty kilku oddziałom stojącym na różnych polach. Strzelanie granatami okazywało się za to korzystniejsze jeśli zależało nam na ostrzeleniu jednego oddziału. Idąc dalej, kule bardziej zadawały straty w punktach siły, a granaty bardziej dezorganizowały. Jeszcze inne rozróżnienie polegało na tym, że przy granatach występował w ograniczonym stopniu efekt „wszystko albo nic”, tzn. przy średnich wynikach rzutu strzelający nic nie uzyskiwał, za to przy wysokich wynikach rzutu efekt był zazwyczaj większy niż w przypadku ostrzeliwania kulami pełnymi. Kulami pełnymi było z kolei łatwiej zadać w ogóle jakieś straty. Nadal uważam, że charakterystyka ostrzału kulami pełnymi i granatami była dobra, z wyjątkiem braku penetracji przy ostrzale granatami. Ze źródeł wynika bowiem, że granatami również dało się strzelać w ten sposób, że mogły zadawać straty więcej niż jednej jednostce, choć nie w takim stopniu jak w przypadku kul pełnych. Wydaje się to dyskusyjne, bo gdyby granatami można było strzelać w taki sposób jak kulami pełnymi, to po co byłyby artylerzystom kule? Trudno jednak całkowicie ten fakt zignorować. Należałoby zatem przyjąć, że występowała ograniczona penetracja granatami.

Innym, wspomnianym już w pierwotnej instrukcji gry problemem jest to, że w bateriach (kompaniach) artylerii zazwyczaj współwystępowały obok siebie armaty i jednorogi lub haubice. O ile jednorogi, będące wczesnym rodzajem armato-haubicy, mogły strzelać zarówno kulami pełnymi, jak i granatami, to armaty strzelały jako podstawowym rodzajem amunicji kulami pełnymi (nie strzelały granatami), a haubice – granatami (nie strzelały kulami pełnymi). W praktyce bateria często prowadziła jednocześnie ostrzał oboma tymi rodzajami amunicji. Gra operowała tu, sygnalizowanym graczom od początku, uproszczeniem. O ile w przypadku bitwy pod Ostrołęką z 1831 r. proporcje armat i jednorogów są w bateriach w miarę stałe (były oczywiście wyjątki, sygnalizowane w instrukcji), to dla epoki napoleońskiej sytuacja komplikuje się. Same liczby poszczególnych rodzajów dział także nie są tu jedynym istotnym parametrem. Wspomnę tylko o jednym dodatkowym czynniku, który należałoby uwzględnić: dużo wyższym wyszkoleniu artylerzystów francuskich obsługujących haubice niż rosyjskich (dla okresu przed 1812 r.). Prowadzenie ognia z haubic wymagało większych umiejętności niż strzelanie z armat, dlatego Francuzi wyszkoleniem i umiejętnościami mogli nadrobić niewielką liczebność własnej artylerii.

Podsumowując, połączenie obu rodzajów ostrzału w jeden i pewne uogólnienie, jakiego dokonuję, powinno usprawnić grę i pozwolić uniknąć problemów z oddaniem w zadowalający sposób realiów historycznych.