

Kiedy w listopadzie 2009 roku lekką ręką zobowiązałem się Michałowi Paradowskiemu, że napiszę parę słów na temat siedemnastowiecznej armii siedmiogrodzkiej, nie spodziewałem się, że po pięciu latach efekt mojej pracy ujrzy światło dzienne w postaci pięknie wydanej publikacji. Po ponad dwóch latach od złożenia obietnicy, dyskretnie ponaglony, faktycznie zacząłem wrzucać informacje na Forum Strategie, niespecjalnie licząc na jakiś wielki odzew. Odzew jednak się pojawił, zarówno ze strony forumowiczów, jak i Wargamera, który wyraził zainteresowanie rozszerzeniem i następnie opublikowaniem tych informacji w formie gry *Ogniem i Mieczem*.

Od kilkunastu lat zajmuję się popularyzowaniem historii Węgier w Polsce, zarówno poprzez tłumaczenia książek historycznych, opracowywanie gier planszowych czy też własne publikacje. Toteż propozycja Wargamera wpisywała się doskonale w to, co i tak robię. Tym bardziej, że okres *Potopu* jest w naszej wspólnej historii jakże inny od tej „lukrowanej formy”, którą najczęściej się przedstawia na uroczystych akademiach czy oficjalnych spotkaniach.

Polski czytelnik do tej pory nie miał wielu możliwości zapoznania się z wojskowością siedmiogrodzką XVII wieku. Literatura tego zagadnienia nie jest liczna i najczęściej nie zawiera żadnych szczegółów dotyczących organizacji, uzbrojenia i taktyki armii Jerzego II Rakoczego. Powodem jest niedostępność węgierskich źródeł oraz opracowań zarówno naukowych jak i popularnych, ze względu na trudności językowe. Stąd mam nadzieję, że moja praca będzie nie tylko przydatna dla graczy OiM, ale także dla miłośników historii wojskowości w ogóle.

Zaskakująca mnogość formacji, jakie wchodziły w skład armii siedmiogrodzkiej, każe pokusić się o jakąś próbę usystematyzowania. Armie siedmiogrodzką można klasyfikować na wiele sposobów. Najprostszym jest podział na jazdę, piechotę oraz artylerię i wojska techniczne. Pod tym względem armia siedmiogrodzka w połowie XVII wieku miała charakter konny. Jazda stanowiła nawet do 3/4 sił, które ruszały w pole. Także samą jazdę można podzielić biorąc pod uwagę uzbrojenie i stosowane uzbrojenie ochronne (lub jego brak). Dominowała jazda kopijnicza, w swej masie głównie średniozbrojna (tj. wyposażona w kolczugi), wspomagana przez lekką jazdę oraz konnych strzelców. Wszystkie trzy rodzaje jazdy mogły być wystawiane na różny sposób, o czym poniżej.



Piechota, stanowiąca do 1/3 sił, to wyłącznie strzelcy pozbawieni wsparcia pikinierów. Odpowiedniki pułków, tzw. *sereg* nie miały rozbudowanych sztabów, toteż piechota ta, może poza jednostkami typu niemieckiego, nie miała odpowiedniej zwartości i walczyła poszczególnymi kompaniami. Także piechota mogła być wystawiana na wiele sposobów, ale jej bez wyjątku strzelecki charakter i taktyka walki pozostawała bez większych zmian.

Artyleria zabrana do Polski była w większości małych wagomiarów, z uwagi na problemy z transportem. Dużą bolączką był całkowity brak wojsk technicznych. Armia siedmiogrodzka, pozbawiona wsparcia poddanych, którzy mogliby wykonywać roboty fortyfikacyjne lub prace budowlane, zupełnie nie radziła sobie nie tylko z działaniami oblężniczymi, ale także z pokonywaniem większych rzek. W toku kampanii w Polsce słabości te przyczyniły się do ostatecznej klęski. W przypadku działań na terenie księstwa sytuacja była lepsza – przeprawa przez zimowe Karpaty ostatecznie przecieź się powiodła, okupiona nadludzkim wysiłkiem i wysokim kosztem dodatkowego miesięcznego żołdu.

Wojska siedmiogrodzkie można klasyfikować na część zaciężną oraz powoływaną pod broń w sposób tradycyjny. Powoływanie w sposób tradycyjny wynikać mogło z urodzenia (pospolite ruszenie jazdy komitackiej), posiadanego majątku (banderie magnackie i wojska bramowe) lub przywilejów nadawanych od okresu średniowiecza (Szeklerzy, Sasi, wojska majątków mających specjalne przywileje, miasta siedmiogrodzkie i hajduckie). Z kolei wojska zaciężne mogły mieć charakter narodowy (węgierski – jednostki nadworne, jazda zaciężna) lub obcy (jednostki na wzór polski, niemiecki, formacje rodem z Bałkanów). Wszystkie formacje, historia ich powstania, potencjalna liczebność w czasach najazdu Jerzego II Rakoczego, uzbrojenie oraz sposób walki zostały szerzej przedstawione w *Potopie*.



Zarówno czytelnikowi zainteresowanemu historią jak i graczowi przeglądającemu listy armii pierwsze co rzuci się w oczy, to właśnie zaskakująca mnogość formacji. Jest to także nie lada wyzwanie dla Wargamera, który nie tylko publikuje zasady gry, ale także produkuje figurki. Wiele problemów, choćby związanych z rozróżnianiem poszczególnych formacji, będzie stałych, bowiem nie da się ich „historycznie” rozwiązać. Pocieszmy się, że nie jesteśmy pierwszymi, którzy muszą się z nim zmierzyć. Austriaccy dragoni czy szwoleżerowie z okresu „wojen francuskich” zatykali w paskach swych kasków dębowe liście, aby stać się rozpoznawalnymi dla swoich własnych wojsk. Także armie rycerskie różnymi sposobami starały się wyróżnić od przeciwnika, bowiem wyposażenie i oporządzenie były bardzo podobne. Jak odróżnić 5 rodzajów jazdy kopijniczej od siebie (komitacką, nadworną, zaciężną, szeklerską i bramową) – to zadanie nie tylko dla potencjalnego przeciwnika, ale i właściciela siedmiogrodzkiej armii. Polecam rozwiązanie związane z kolorem jasek – poręczników na kopiach. Być może stanie się ono także rozwiązaniem oficjalnym.

Druga rzecz, którą będzie bardzo łatwo zauważyć, to liczne formacje kopijników, dostępne już na poziomie *Podjazdu*. Tak licznej jazdy uzbrojonej w kopie nie będzie miała żadna armia OiM.

Armia siedmiogrodzka to także jedyna w systemie, którą „legalnie”, bez narażania się Arturowi

i Michałowi (oczywiście pozdrawiam) można pomalować w miarę jednolicie w obrębie poszczególnych *sereg* (czyli odpowiedników pułków). Przynajmniej jeśli chodzi o formacje piesze. Pospolite określenia „czarne draby”, „czerwone draby”, „niebieskie draby” nie zostały wymyślane, tylko wzięte z rzeczywistości.



W armii siedmiogrodzkiej będziemy mieli też mnogość formacji dragońskich. Kto lubi grać dragonami, będzie zachwycony. Będzie można wystawić zwykłych dragonów na wzór zachodni, konnych hajduków, strzelczą jazdę szeklerską czy zielonych strzelców konnych, a wszystko to formacje z zasadą *Dragoni*. Taki był wymóg – konna w większości armia, słabo wyposażona w broń palną, wymagała na polu walki wsparcia ogniowego.

Liczne i różnorodne będą formacje lekkiej jazdy. W końcu lekka jazda – huzarzy, wywodzą się z Węgier. Wśród nich perełka – jazda nadworna, o naprawdę wyśrubowanych statystykach.

Mimo, iż piechota stanowiła do 1/3 armii, formacje piesze także będą liczne i różnorodne. Spotkamy zwykłą piechotę zachodnią (bez pikinierów, ale z organicznymi kompaniami dragonów), piechotę miejską, saską, szeklerską i bramową – zaciągane z majątków szlacheckich pospolite ruszenie chłopów. Różnić się będą one nie tylko rzeźbą i malowaniem, ale oczywiście statystykami i zasadami. Jedni lepiej będą walczyć w terenie zabudowanym, inni to górale, doskonale walczący w górach i lasach, wreszcie inni nie będą nadawać się do niczego, ale będzie trzeba ich wystawić. Znajdą się i formacje niszowe, jak zieloni strzelcy piesi

Mój „miły Siedmiogród”

Wpisany przez Marcin Sowa

czwartek, 11 września 2014 19:47 - Poprawiony poniedziałek, 15 września 2014 09:47

(to nie to samo co zieloni strzelcy konni po spieszeniu), czy częściowo samodzielne, trudne do utrzymania w ryzach piechoty formacje hajduków. Semen, których gracze znają z armii tureckiej, wywołają szok swoimi statystykami. To wyborowa piechota, o „wypasionych” statystykach, z małym „ale” – nie muszą chcieć walczyć. Najciekawszą i pewnie najbardziej pożądaną jednostką będzie piechota nadworna – najlepsza z najlepszych, z pistoletami i szablami w garści, ze strzałem w szarży i często darmowym rozkazem szarży. Zmiecie wszystko.

Silnego wsparcia armii może udzielić sojuszniczy pułk kozacki.



Oczywiście armia ta będzie miała swoje słabości. Tę mozaikę różnych formacji trudno utrzymać w ryzach. Rzadko która formacja nie ma cechy *Rabusie* lub *Niesubordynowani*. Także dowodzenie nie jest najmocniejszą stroną Siedmiogrodzian.

Sereg

nie są liczne, przez to dość łatwo będzie je można złamać. Pocieszeniem jest, że liczba *sereg*

(pułków) w dywizji będzie o jeden większa, niż normalnie, a przez to liczba jednostek dodatkowych także może wynosić 6. Nieliczna i słaba będzie artyleria. Pocieszeniem będą natomiast zasady specjalne dywizji, co pozwoli częściowo zrekompensować słabość pułków. Bardzo ważne będzie odpowiednie dobranie terenu bitwy, bo to typowa armia do rozgrywania bitew obronno-zacząpnych.

Mój „miły Siedmiogród”

Wpisany przez Marcin Sowa

czwartek, 11 września 2014 19:47 - Poprawiony poniedziałek, 15 września 2014 09:47

Zachęcam wszystkich do bliższego zapoznania się z armią mojego „miłego Siedmiogrodu”. To będzie niezwykle barwna, także w dosłownym sensie, armia. Wygrać nią będzie niezwykle trudno – lecz tym większa chwała dla zwycięzcy. Gorycz porażki zawsze osłodzi przepiękne figurki wyrzeźbione przez Rafała. Z kolei ci wszyscy, którzy nie planują grać w OiM, mam nadzieję, będą zadowoleni z przedstawionego przeze mnie rysu historycznego armii siedmiogrodzkiej, usystematyzowania jej poszczególnych formacji, historii powstania, liczebności czy sposobu walki.

[Dyskusja o artykule na FORUM STRATEGIE](#)

Autor: *Marcin Sowa*

Zdjęcia: *Rafał Bagiński*

Opublikowano 11.09.2014 r.