Rozgrywka ta jest pierwszą spośród wspólnych rozgrywek graczy z klubu „Agresor" działających w ramach naszego forum i graczy z Pracowni Mikromodelarstwa i Historii Wojskowej na Woli. Cieszę się, że moja inicjatywa spotkała się z pozytywnym odzewem szefa pracowni – Sławomira Rakowieckiego. Mam nadzieję, że będzie ona wstępem do kolejnych podobnych spotkań, które od czasu do czasu postaramy się organizować.

Bitwa, z której relację chciałbym przedstawić, osadzona jest w realiach frontu wschodniego. Konkretnie jesteśmy na Pomorzu w styczniu-lutym 1945 roku, w okolicach miasteczka Karlino, niedaleko Kołobrzegu. Niemcy gonią już resztkami sił i powoli wycofują się z ziem polskich. Sowieci nacierają, starając się zniszczyć bądź odciąć podczas odwrotu jak największą liczbę cofających się jednostek. Po stronie niemieckiej w starciu wzięły udział pododdziały 33 Ochotniczej Dywizji Grenadierów SS „Charlemagne". Dywizja ta jest o tyle ciekawą jednostką, że złożona była z Francuzów. Nie stanowiła też bynajmniej elity armii niemieckiej, nie będzie przesadą jeśli określimy ją jako „Volksturm SS". Mimo tego charakteru, jeśli chodzi o wyszkolenie, część jej oddziałów i tak miała porównywalne morale, a nawet górowała nad nacierającymi Rosjanami. Po stronie radzieckiej w walce wzięły udział oddziały 19 Armii i 3 Korpusu Pancernego Gwardii.

Nieco informacji o miejscowości, gdzie historycznie toczyły się walki:

http://pl.wikipedia.org/wiki/Karlino

Trochę artykułów o bitwie:

http://www.die-freiwilligen.pl/historia/dywizje-waffen-ss/33-ochotnicza-dywizja-grenadierow-ss-charlemagne-

Siły stron w rozgrywce

Niemcy: pluton piechoty z 33 Ochotniczej Dywizji Grenadierów SS (dowództwo + 3 drużyny), 3

oddziały Volksturmu, IG 18 (75mm), moździerz 81 mm, Flak 20mm, unieruchomiona Pantera z improwizowaną załogą.

Rosjanie: 1 x T34/85, 2 x T34/76, dowództwo, 3 plutony piechoty (dowództwo + 3 drużyny), 2 moździerze 82mm, 1 ckm.

Wszystkie wykorzystane w scenariuszu modele i makiety pochodzą z zasobów PMiHW na Woli, gdzie graliśmy.

Stroną ofensywną byli Rosjanie. Niemcy (a właściwie Francuzi) mieli za zadanie jak najdłużej utrzymać swoje pozycje, w założeniu co najmniej 8 etapów (tur). Historycznie dywizja SS osłaniała bowiem odwrót i takie właśnie miała zadanie, tzn. czasowo powstrzymać postępy oddziałów radzieckich. Poza tym nie precyzowaliśmy szczegółowo celów scenariusza. Dla obu stron celem było również, odpowiednio, zadanie jak największych strat przeciwnikowi i powstrzymanie go na jego kierunku natarcia lub rozbicie przeciwnika na określonym odcinku jego obrony. Rozstawienie wojsk do scenariusza naprzemienne, tzn. obie strony wystawiają na planszy na przemian po jednym pododdziale.

Po stronie sowieckiej grali: Kuba – prawe skrzydło, Sławek Rakowiecki – głównodowodzący i Angel Rogalski (obaj razem w centrum), Ignacy (Sarmor) – lewe skrzydło.

Po stronie niemieckiej grali: Filip (lewe skrzydło), Grzegorz (GRZ) – prawe skrzydło, i Raleen jako głównodowodzący.

Nad przebiegiem rozgrywki czuwał Xardas (autor scenariusza), który pełnił zarazem rolę sędziego i mistrza gry.







Sowieckie oddziały pancerne (T-34 i piechota zmechanizowana) mogą poruszać się



**Kolejna z trzech części Kolejna z trzech części Pancerniacy w natarciu Pancerniacy w natarciu Pancerniacy w natarciu





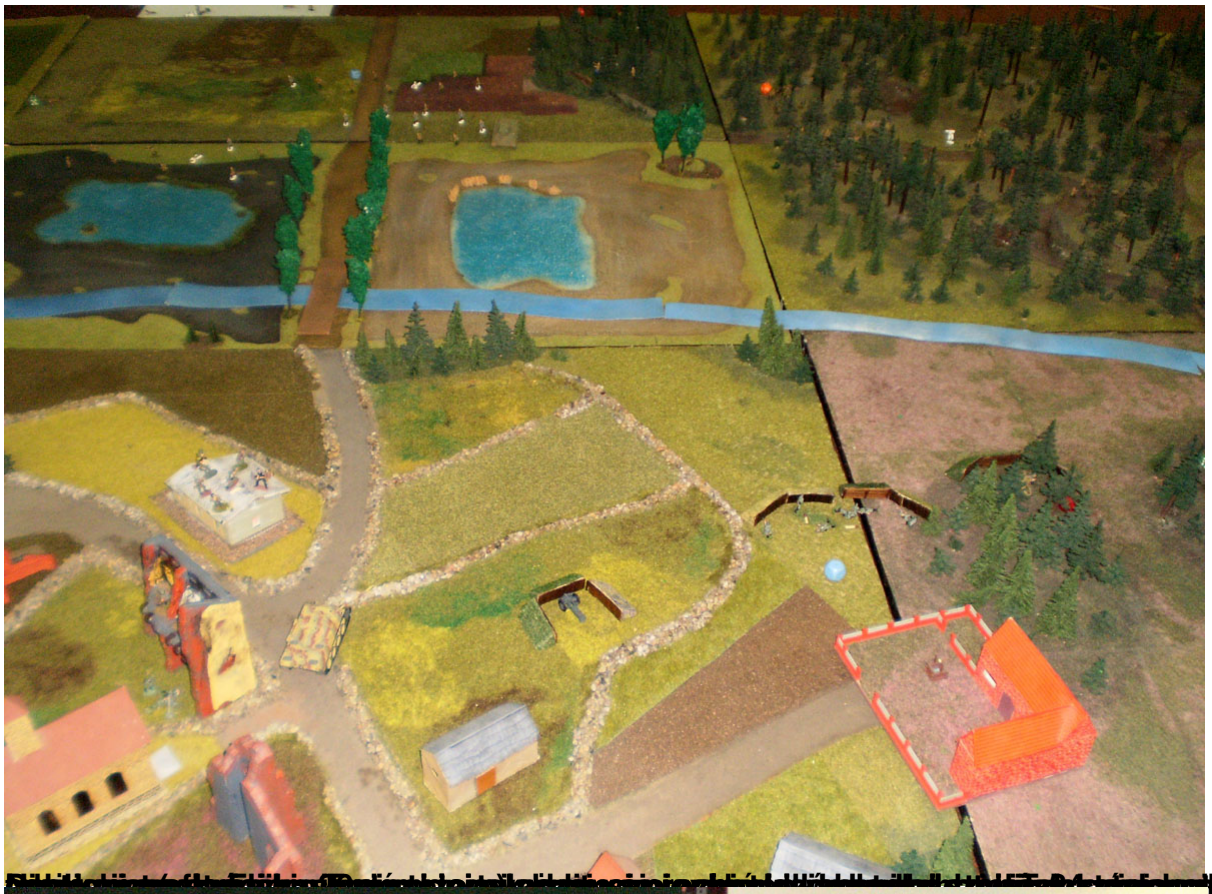




Zarządzenie wydane przez dowódcę 1 Armii Wojska Polskiego – marsz przez las



Przejście przez most na rzece Płonia





Sowiecki dowódca (bez kurtki) radzi w środku nad







Sprzed lewego skrzydła sowieckich oddziałów ucieka w centrum. To głównie efekt ostrzału z lewego

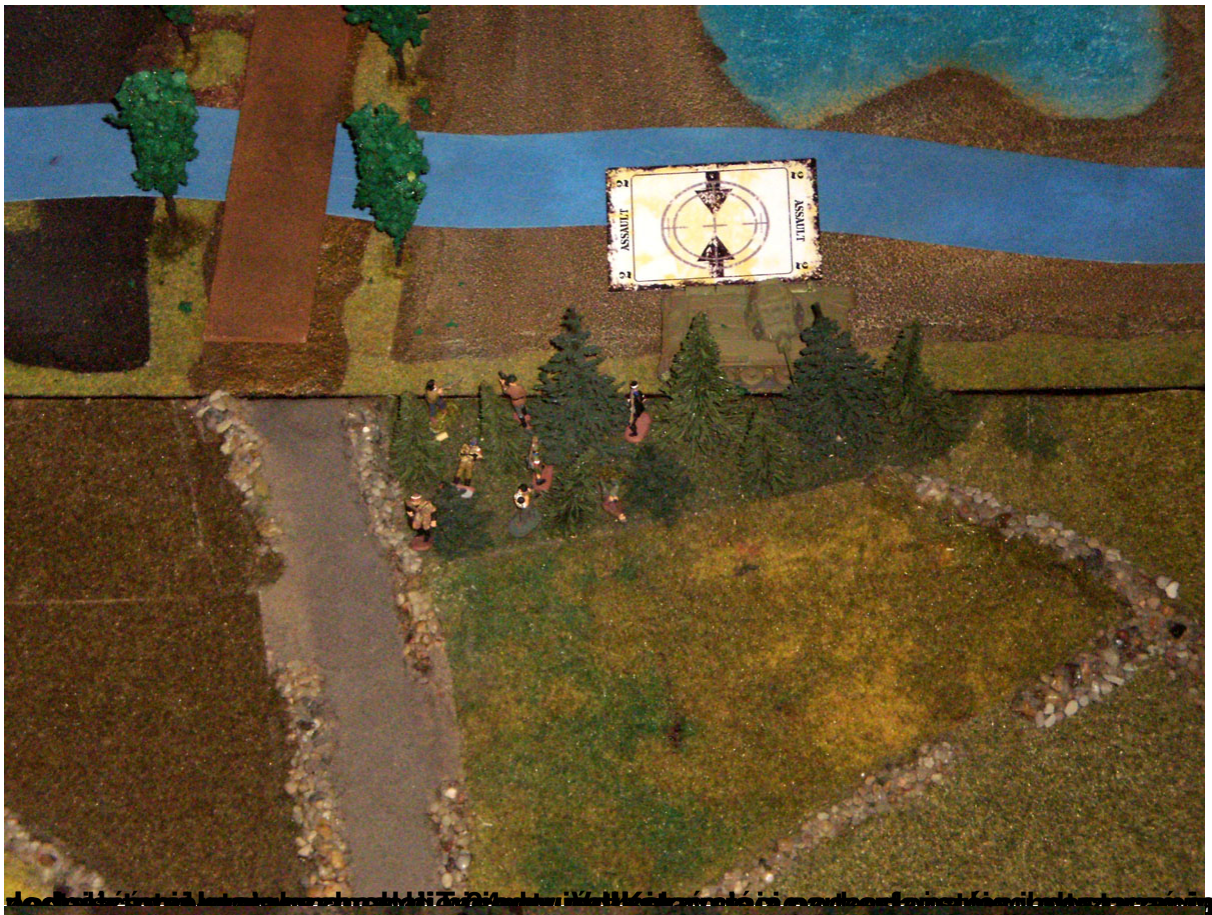


Sowiecka piechota i T-34 na prawym skrzydle

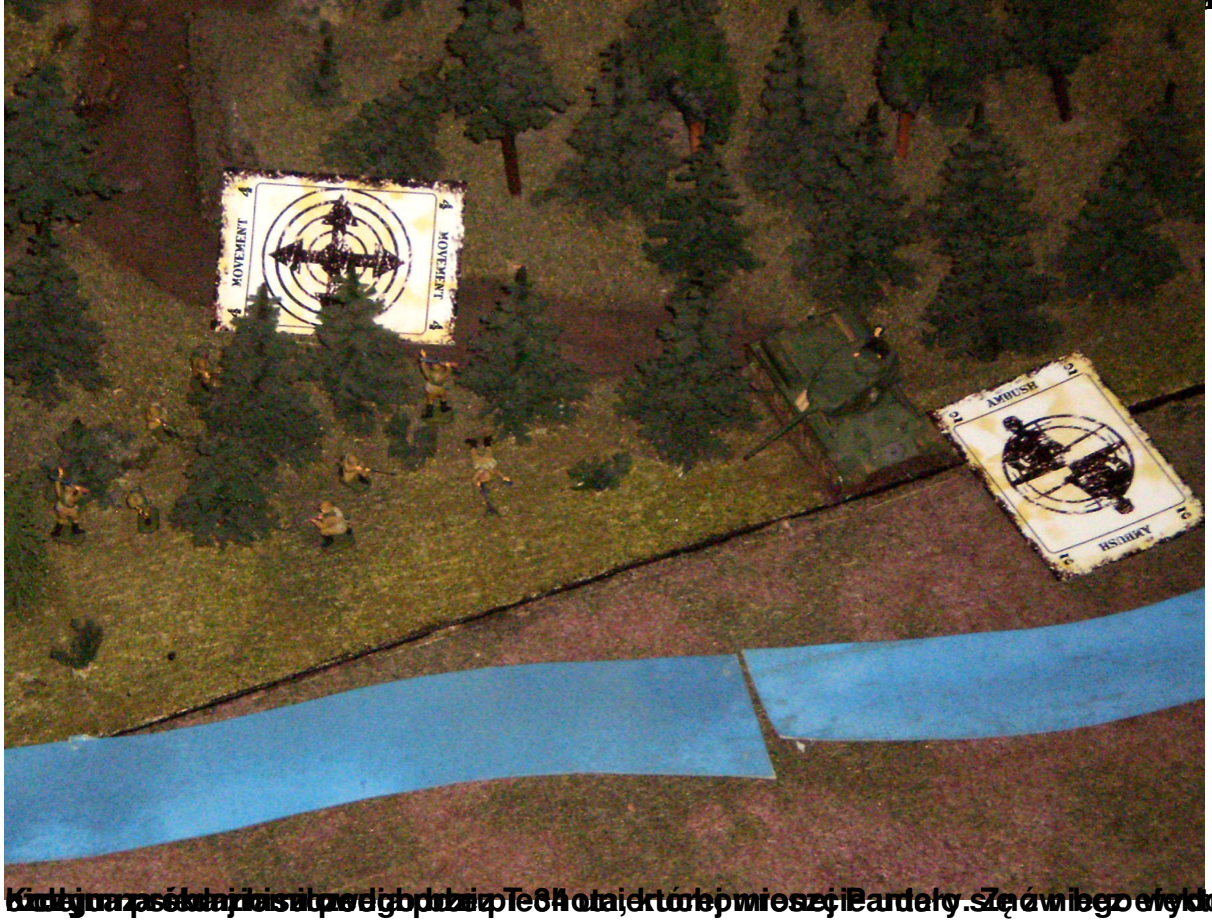




Walka na lesty zalesionym wzgórzu, (Fyrlandzów). Środkiem dowodzi



ami.





Zaleca się ostrożność przy wykładania



Niebezpieczeństwo stwarzają jednak T-34 czy szarżujący dwie piechoty.











T-34 w centrum i ginący Volkssturm

